



**THE INTERNATIONAL TABLE TENNIS FEDERATION**



## **MANUEL A L'USAGE DES JUGES-ARBITRES DE TOURNOI**

Sixième édition, Juin 2011

© ITTF

Pour autant que la source en soit mentionnée, la FITT encourage la reproduction d'informations contenues dans ce manuel

### **PREFACE**

Cette sixième édition du Manuel pour les Juges-arbitres de tournois a été revue, pour tenir compte des changements intervenus dans les règles et règlements depuis la dernière édition de 2003, et aussi pour intégrer de nouveaux aspects. Que les collègues de la Commission des Arbitres et Juges-Arbitres soient remerciés pour leurs remarques et discussions précieuses pendant sa préparation, et plus spécialement Colin Clemett, qui est l'auteur initial des 5 premières éditions. Toute les suggestions visant à améliorer ce manuel sont les bienvenues et peuvent être adressées au Président de la Commission des Arbitres et Juges-Arbitres, s/c de l'ITTF.

Albert Rooijmans, Novembre 2011

Première édition	1971
Deuxième édition	Janvier 1994
Troisième édition	Novembre 1995
Quatrième édition	Décembre 1997
Cinquième édition	Septembre 2003
Sixième édition	Novembre 2011

Publié par la Fédération Internationale de Tennis de Table  
Traduction française : Françoise Lopicque et Patrick Ringel

The International Table Tennis Fédération  
Chemin de la Roche 11  
1020 Renens/Lausanne, Switzerland  
Téléphone: +41 21 340 7090  
Fax: +41 21340 7099  
Email: jserra@ittf.com

Fondée en 1926, la Fédération Internationale de Tennis de Table, est l'organisme mondial qui gouverne ce sport avec 215 fédérations membres affiliées. L'ITTF supervise un grand nombre de compétitions pour un titre mondial, incluant les Championnats de Monde individuels et par équipes, ainsi que les circuits de tournois Pro-Tours. Sa fonction principale est de diriger la discipline au profit de plus de 30 millions de joueurs en compétition partout dans le monde. Le tennis de table est depuis 1988 un sport Olympique, inscrit dans les Jeux Olympiques d'été; depuis 1960 il est également un sport paralympique au programme des Jeux Paralympiques d'été.

## SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
1- RESPONSABILITES DU JUGE-ARBITRE	3
1.1 Généralités	3
1.2 Manager de la Compétition (MC)	3
1.3 Engagements	4
1.4 Tableau et horaires	4
1.5 Les officiels de la partie	4
1.6 Décisions	5
1.7 Disqualification	5
1.8 Défaillance	6
2- LES METHODES DE COMPETITION	6
2.1 Systèmes de base	6
2.2 Ordre des parties dans une poule	8
2.3 Calcul du classement dans une poule	8
2.4 Epreuves de qualification	11
2.5 Compétitions par équipes	12
3- TABLEAUX ET TIRAGE AU SORT	13
3.1 Objectif	13
3.2 Têtes de séries, joueurs exempts et qualifiés	13
3.3 Elaboration d'un tableau	13
3.4 Procédure alternative	18
3.5 Modifications d'un tableau	20
3.6 Placement en poules	21
3.7 Tableau après poules	21
4- ORGANISATION ET CONTROLE	22
4.1 Objectif	22
4.2 Horaire	22
4.3 Conflits horaires	23
4.4 Plan d'occupation des Tables	24
4.5 Documentation	24
4.6 Contrôle du déroulement	26
4.7 Organisation des parties et des finales	28
4.8 Plan de travail des arbitres	28
5- COMPETITIONS DE TENNIS DE TABLE HANDISPORT	30
Annexe A: QUALIFICATION DES JUGES-ARBITRES INTERNATIONAUX	34
Annexe B: ERREUR D'ORDRE DANS UNE RENCONTRE PAR EQUIPES	35

### LISTE DES FIGURES

Tableau à élimination directe	6	Tableau avec les têtes de série	17
Tableau à classement intégral	6	Premier quart du tableau	18
Tableau Double KO	7	Autre solution	18 - 19
Nombres de parties dans les tableaux KO	7	Justification pour un retraitage partiel	20
Nombre de parties dans les poules	7	Placement selon le serpent	21
Ordre des parties dans les poules	8	Serpent modifié	21
Résultats de la poule	9 - 11	Numérotation des parties	25
Qualification	12	POT pour tableau de 64	25
Têtes de série, exemptes et qualifiés	14	Programme de la compétition	26
Tableaux pour 6 ou 11 têtes de série	15	Détails d'une partie	27
1/16è du tableau	15	Section du POT	27
Tableau de placement	15	Section du tableau	27
Classement des joueurs	16	Plan de travail des arbitres	29

# MANUEL A L'USAGE DES JUGES-ARBITRES DE TOURNOI

## INTRODUCTION

Le Manuel à l'usage des officiels de match traite des devoirs d'un juge-arbitre dans sa fonction de direction d'un match, et celui-ci concerne plus globalement ses responsabilités dans l'organisation et la gestion d'un tournoi, dans le respect des règlements des compétitions internationales. Les doublons ont été évités autant que possible de sorte que, si le Manuel à l'usage des officiels de match peut être utilisés de façon autonome par les arbitres et les juges-arbitres d'une partie, les juges-arbitres de tournois doivent considérer les deux manuels de façon complémentaire. Le Juge-Arbitre d'une rencontre est responsable de la direction des officiels de la partie et de l'interprétation des règlements d'une rencontre. Le Juge-Arbitre de Tournoi a les mêmes responsabilités pour la globalité d'une compétition, et est en plus responsable de sa gestion technique.

Dans ce manuel, sous le vocable « Tournoi » sont rassemblées l'ensemble des compétitions, hors championnat par équipe (introduction pour l'édition française).

## 1- RESPONSABILITES DU JUGE-ARBITRE

### 1.1 Généralités

1.1.1 Le rôle d'un juge-arbitre de tournoi diffère largement selon la fédération et selon le tournoi. Il (ou elle) peut être impliqué(e) dans le moindre détail de l'organisation, de la rédaction du formulaire d'engagement à l'organisation de la finale ; à l'inverse, le juge-arbitre peut n'intervenir qu'à partir du premier jour du tournoi et uniquement pour les questions d'interprétation des règlements. Depuis quelques années, un Manager de la Compétition est nommé pour les compétitions majeures, telles que Championnats du Monde, Pro Tour et tournois Juniors. Les règlements actuels des compétitions internationales ne définissent pas les devoirs du Manager de Compétition. D'une manière générale, le juge-arbitre est responsable de tous les aspects techniques et le Manager de Compétition des aspects de présentation.

1.1.2 Il est fréquent de nommer un ou plusieurs juge-arbitres adjoints, qui officient sous l'autorité du juge-arbitre pour des aspects particuliers. Par exemple, on peut faire appel à un adjoint simplement pour remplacer le juge-arbitre en son absence, ou pour être responsable d'un domaine particulier, par exemple de la légalité des tenues ou des équipements, ou encore pour prendre en charge une zone particulière, comme une salle séparée. Il est essentiel que le juge-arbitre et ses adjoints s'entendent sur leurs champs d'intervention respectifs au début de la compétition. Par la suite, le juge-arbitre doit prendre soin de ne pas porter atteinte à leur autorité en interférant inutilement dans les tâches qu'il leur a confiées, tout en gardant à l'esprit qu'il en conserve la responsabilité finale.

1.1.3 L'objectif d'un juge-arbitre est de s'assurer que le tournoi dont il est responsable se déroule selon le programme prévu, en totale conformité avec les règlements de référence et sans incident. Cette situation idéale ne se produit que rarement et le vrai test de la compétence d'un juge-arbitre est la manière dont il traite les problèmes. Dans ces situations, le juge-arbitre doit à la fois essayer de faire plaisir à chacun, ce qui est pratiquement impossible, et être totalement intransigeant en appliquant strictement les règlements, même si c'est parfois excessif.

1.1.4 Même si l'intérêt des joueurs doit être la priorité pour un juge-arbitre, il y a généralement d'autres aspects à prendre en compte, tels que les spectateurs, les médias, les organisateurs, et, pas des moindres, les sponsors qui ont contribué à rendre la compétition possible. Aucun de ces aspects ne doit déterminer seul la décision du juge-arbitre, mais ils doivent être pris en compte pour la résolution des problèmes. La tâche du juge-arbitre est d'écouter les différents points de vue et de prendre la décision la plus juste et de s'y tenir.

### 1.2 Manager de la Compétition (MC)

1.2.1 Le Manager de la Compétition (MC) et le juge-arbitre partagent la responsabilité pour assurer le succès de la compétition. Le MC aide les organisateurs et le juge-arbitre pour obtenir la meilleure image possible de notre sport. Le juge-arbitre conserve la responsabilité des règlements, et dans ce domaine sa décision est définitive. Le MC est un représentant officiel de l'ITTF et prend les décisions pour tous les aspects concernant les accords entre l'ITTF et l'organisateur. Le MC et le juge-arbitre doivent travailler en étroite liaison sur tous les aspects techniques : inscriptions, tirage au sort, horaire général, choix des tables, conditions de jeux, annonces et programmation TV.

1.2.2 Le tirage au sort public est un élément clé de la relation entre MC et juge-arbitre. Ils doivent s'assurer à la fois qu'il soit correct techniquement et qu'il soit bien présenté pour les médias et les participants. Pour cela, le juge-arbitre est responsable de la conduite du tirage au sort, et le MC pour sa

présentation. Le MC et le juge-arbitre sont conjointement responsables de présenter au Jury Meeting les informations actualisées concernant le programme de la compétition, les aires de jeu, les horaires des transports, les hébergements et repas, le contrôle des raquettes et contrôle anti-dopage, ainsi que les demandes des médias.

1.2.3 Pour assurer une bonne présentation, le MC est en charge de la coordination du protocole d'entrée et sortie des aires de jeu, à chaque étape de la compétition, avec des plans détaillés pour les aires de jeu télévisées. Particulièrement pour des enregistrements en live, le MC et le juge-arbitre doivent faire en sorte que les parties aient lieu à l'heure et sans retard. Le MC doit s'assurer que le juge-arbitre est informé des arrangements tels que musique préliminaire pour l'entrée dans l'aire de jeu, les annonces aux spectateurs, la musique entre les parties, et les demandes de la télévision. Pendant une transmission live, le MC est totalement responsable des procédures pour la télévision, en lien avec le responsable TV, le speaker et les participants de la partie.

1.2.4 Le juge-arbitre est responsable de la communication au sujet du contrôle des raquettes, avec les officiels des parties et les joueurs. Le MC vient en appui, en particulier vis-à-vis des joueurs et des coaches.

### 1.3 Engagements

1.3.1 Le formulaire d'engagement est nécessaire pour spécifier les équipements utilisés et pour clarifier les conditions dans lesquelles les engagements sont acceptés, en attirant l'attention sur les éventuelles modifications par rapport aux règles habituelles. Pour les compétitions par équipes, le formulaire doit préciser la formule ; pour les compétitions individuelles, s'il y a des épreuves de qualifications, il doit indiquer le principe de répartition des joueurs pour ces épreuves. Le juge-arbitre est responsable nominalement de ce formulaire, et doit, si possible, le vérifier avant sa publication.

1.3.2 Le formulaire d'engagement peut être considéré comme un contrat entre l'organisateur et le joueur. C'est là que l'organisateur précise les conditions dans lesquelles le tournoi aura lieu, et, en le complétant et le soumettant, le joueur signifie qu'il les accepte. C'est le juge-arbitre qui est responsable de vérifier que les deux parties remplissent leurs obligations. L'organisateur doit fournir les équipements et les conditions de jeu annoncés, et le joueur doit se conformer aux règlements annoncés.

1.3.3 Le juge-arbitre est également responsable de vérifier la validité des engagements. Les joueurs ne peuvent participer à un Open international sans l'accord de leur Fédération, et ne peuvent la représenter dans une épreuve par équipes que s'ils y sont éligibles.

### 1.4 Tableau et horaires

1.4.1 Le juge-arbitre d'un tournoi est responsable du suivi du tableau et de la programmation des parties par horaire et par table. Le juge-arbitre n'est pas tenu d'accomplir ces tâches personnellement, mais il peut les déléguer, en particulier si le programme est réalisé partiellement ou totalement par informatique. Cependant, il faut rappeler que si cette tâche peut être déléguée, sa responsabilité ne peut pas l'être. Le juge-arbitre doit pour cela s'assurer que les officiels auxquels elle est déléguée ont les compétences requises.

1.4.2 Si possible, le juge-arbitre ou un adjoint doit suivre le tableau, mais si ce n'est pas le cas, le juge-arbitre doit se faire adresser les résultats pour approbation le plus rapidement possible. De même, si le juge-arbitre ne peut pas préparer le programme, il doit avoir la possibilité de s'assurer qu'il est compatible avec les installations disponibles. Dès que tableau et programme ont été approuvés par le juge-arbitre, aucun changement ultérieur ne doit être apporté **sans son accord**.

### 1.5 Les officiels de la partie

1.5.1 Le succès d'une compétition dépend de la collaboration étroite entre le juge-arbitre et les officiels des parties. Le juge-arbitre ne les a probablement pas nommés directement et ne les connaît pas personnellement ; il est donc nécessaire d'avoir une opportunité rapide d'une rencontre individuelle. Durant la compétition, le juge-arbitre doit faire en sorte d'être accessible et d'apporter rapidement son soutien lorsque c'est nécessaire, mais, en cas de conflit entre joueurs ou coaches et des officiels de la partie, il doit prendre soin de traiter les deux parties de façon équitable et impartiale.

1.5.2 Avant le début d'une compétition, le juge-arbitre est tenu d'organiser une réunion des arbitres, pour leur donner tous les détails au sujet de transports, restauration, leur répartition en équipes, et un programme de leurs périodes de service, de préférence sous forme d'un résumé imprimé ; toutes les dispositions doivent être prises pour éviter les obstacles liés à la langue. Le juge-arbitre doit rappeler les changements récents des règles et comment il souhaite voir appliqués les règles et règlements ; il est souhaitable qu'il sensibilise également les capitaines et les coaches à ces conseils.

1.5.3 En dirigeant les parties selon les règles et règlements, les officiels peuvent être considérés comme des agents du juge-arbitre, le JA devra s'assurer qu'ils sont compétents. Les règlements définissent l'étendue de leur juridiction et les circonstances dans lesquelles ils doivent référer au juge-arbitre, qui doit décider seul

de certains problèmes, comme l'admissibilité d'un équipement. Les officiels doivent cependant être encouragés à résoudre les problèmes sans référer au juge-arbitre, lorsque cela est dans leur champ de compétences.

1.5.4 La sélection des officiels à certains niveaux de la compétition, comme les finales, doit toujours être réalisée sur la base des compétences actuelles, et pas sur la seule réputation ou l'ancienneté. Il est souhaitable que le juge-arbitre forme un groupe restreint d'observateurs expérimentés, pour superviser autant d'officiels que possible et vérifier leurs performances. Ces évaluations, particulièrement précieuses lorsque les officiels sont inconnus du juge-arbitre, lui permettent de nommer les équipes les plus aptes pour officier lors des finales.

## **1.6 Décisions**

1.6.1 Le juge-arbitre est souverain sur toute question d'interprétation des règles survenant lors de la compétition sur laquelle il est désigné, et ses décisions ne peuvent être rejetées par personne. Cependant, les décisions qu'il prend sur des sujets non prévus par les règles sont susceptibles d'appel par le comité de gestion compétent, de sorte qu'il est essentiel de connaître avec exactitude quelles règles s'appliquent à la compétition. Pour les compétitions internationales, on peut présumer que ce sont les Lois et Règlements pour les Compétitions Internationales qui s'appliquent, sauf si le bulletin d'engagement indique des exceptions.

1.6.2 Les décisions doivent s'appuyer en premier sur la connaissance des règles applicables, mais dans de nombreuses situations, il peut y avoir une part d'interprétation. Dans ces cas, le juge-arbitre peut être guidé par des précédents, par l'interprétation d'un officiel de l'ITTF ou simplement en prenant en compte les objectifs d'une loi ou d'un règlement. Une bonne habitude est de mentionner dans un rapport les incidents survenus et les actions prises. Ceci permet de conserver la cohérence essentielle, mais aussi procure un dossier précieux en cas de contestation ou d'appel.

1.6.3 L'interprétation joue un rôle important dans les décisions sur des sujets tels que l'acceptabilité de conditions de jeu ou de tenue. La contestation d'un joueur qui vient de changer de côté à propos de la lumière provenant d'une fenêtre non occultée ne peut être écartée simplement parce que dans la manche précédente l'autre joueur n'a pas émis d'objection. La situation doit être analysée dans chaque cas avec objectivité, et, si le juge-arbitre considère la protestation comme justifiée, la fenêtre peut être occultée ou la partie déplacée sur une autre table.

1.6.4 De même, le fait qu'un joueur ait été autorisé à porter, par exemple, une montre avec un bracelet en argent brillant pendant plusieurs parties, ne signifie pas qu'il a le droit de le faire dans la partie suivante si son adversaire la trouve perturbante. Une décision plus difficile est d'accepter ou non un vêtement qui n'est pas illégal mais qui peut nuire à la présentation du sport. Tous les juges-arbitres ne partageront pas forcément la même opinion, et une tenue autorisée sans question dans une compétition peut être interdite dans une autre.

1.6.5 Cependant, il est essentiel pour que des décisions cohérentes soient prises pendant une compétition, que les détails de toutes les décisions sur la légalité ou l'acceptabilité d'une tenue soient mentionnés dans un rapport de la compétition. Il est également souhaitable d'informer les joueurs et les arbitres sur toutes les restrictions générales que le juge-arbitre souhaite appliquer, par exemple l'interdiction d'une casquette de baseball, et de toutes les autorisations générales, comme la permission de porter un survêtement ou un pantalon si la température est très basse, ou pour motif religieux.

## **1.7 Disqualification**

1.7.1 Le Juge-arbitre ne doit pas être impliqué directement dans tous les cas mineurs de mauvais comportements, mais il doit être informé de toutes les pénalités attribuées par les arbitres. La procédure de notification doit lui permettre d'anticiper des problèmes possibles lorsqu'il regarde n'importe quelle partie impliquant un joueur ou un coach qui a été averti ou pénalisé, pour avoir une bonne connaissance des circonstances dans lesquelles une action disciplinaire peut être requise ; aussi souvent que possible, il faut prendre soin d'établir les faits selon les déclarations des personnes concernées et de témoins si nécessaire.

1.7.2 Si un arbitre rapporte au juge-arbitre un problème de comportement d'un joueur, cela signifie soit que le fait est trop grave pour être géré par des points de pénalité, soit que les 3 points de pénalités ont été dépassés. Dans les deux cas, le juge-arbitre devrait disqualifier le joueur, même s'il pense que le jugement de l'arbitre est mauvais. Le juge-arbitre peut, cependant, décider selon la gravité des faits, que cette disqualification concerne une partie, un tableau ou toute la compétition.

1.7.3 Pour certaines infractions, la disqualification est obligatoire, et pour d'autres il s'agit d'une procédure habituelle. Un joueur qui ne satisfait pas au contrôle anti-dopage doit être disqualifié si la procédure établie a été suivie ; il en va de même, normalement, pour un joueur qui change de raquette pendant une partie sans autorisation. Si la raquette d'un joueur est constatée non conforme lors d'un contrôle officiel, le juge-arbitre doit suivre les directives de contrôle de raquettes pour une compétition de l'ITTF, disponibles sur le

site [http://www.ittf.com/URC/PDF/URC\\_Racket\\_Control\\_directives\\_final\\_2010.pdf](http://www.ittf.com/URC/PDF/URC_Racket_Control_directives_final_2010.pdf). Ceci est également recommandé pour les autres compétitions lorsqu'il y a un contrôle de raquettes.

1.7.4 Les pouvoirs disciplinaires du juge-arbitre et du comité d'organisation de la compétition ne dépassent pas normalement le cadre de la compétition, et les sanctions ultérieures ne peuvent être prises que par la fédération du contrevenant. En cas d'infraction grave aux règlements disciplinaires qui a conduit à la disqualification d'un joueur ou d'un coach, le juge-arbitre doit adresser un rapport à la fédération organisatrice et à la fédération du contrevenant, avec copie à l'URC s'il s'agit d'une compétition ITTF. The rapport doit comporter une description concise des faits et des mesures prises, mais doit éviter les opinions et recommandations.

## 1.8 Défaillance

1.8.1 Un joueur est, heureusement, rarement disqualifié pour mauvais comportement, mais plus fréquemment éliminé ou forfait parce qu'il n'est pas présent lorsqu'il doit jouer. Si le premier objectif est de faire en sorte que toutes les parties prévues soient disputées, il faut cependant prendre soin de ne pas pénaliser les joueurs ponctuels, ni de compromettre le déroulement de la compétition dans les délais prévus en acceptant des retards de façon excessive.

1.8.2 Si possible, il faut d'abord avertir les joueurs de la possibilité de disqualification, puis les disqualifier si leur absence retarde sérieusement les horaires. Il est important de ne pas faire de distinction selon le niveau des joueurs, de sorte que chacun puisse être assuré que les décisions sont justes et impartiales. La disqualification pour absence à une épreuve n'entraîne pas une disqualification automatique pour les autres épreuves, qui doivent être traitées séparément, sauf si le juge-arbitre est averti que le joueur concerné ne pourra pas participer, par exemple pour maladie.

1.8.3 Le retard ou l'absence sont parfois attribués à un changement de l'horaire annoncé auparavant. Tout doit être mis en œuvre pour conserver l'horaire prévu, mais des changements sont parfois inévitables, et lorsque cela se produit, il faut faire en sorte de s'assurer que les joueurs, les coaches et les capitaines d'équipes aient été prévenus. Informations orales ou avis déposés dans les bannettes ne sont pas des moyens fiables de communication ; une note doit être distribuée personnellement à tous les joueurs et officiels concernés, à leur hôtel si nécessaire, et l'information doit être annoncée publiquement dans la salle de compétition.

1.8.4 Si un joueur est forfait à la fin d'une partie, quelle qu'en soit la raison, il doit être considéré comme ayant perdu la partie. Cette partie doit être enregistrée comme non jouée, pour le joueur forfait et également pour son adversaire, qui est par conséquent le vainqueur.

## 2- LES METHODES DE COMPETITION

### 2.1 Systèmes de base

2.1.1 Les systèmes de base sont des tableaux et des poules, qui peuvent être utilisés seuls ou en différentes combinaisons. Dans un tableau, les joueurs sont placés par deux pour jouer l'un contre l'autre ; les perdants sont éliminés après un certain nombre de défaites, mais les vainqueurs continuent à jouer en tours successifs jusqu'à une défaite. Dans le système de poules, les joueurs sont affectés à un groupe dans lequel chacun est opposé successivement à tous les autres, les résultats de ces parties sont utilisés pour calculer le classement de la poule.

2.1.2 Le tableau à élimination directe montré en Figure 2.1 est le plus commun lors des compétitions, mais il y a des variantes. Le tableau à double KO, présenté en Figure 2.2, donne aux perdants une seconde chance en participant à un deuxième tableau, à des positions déterminées selon le tour où ils ont perdu, et le principe peut être étendu à 2 ou plusieurs défaites. La partie supplémentaire présentée dans le coin en bas à droite du diagramme peut être disputée, si, en finale, un perdant d'un tour précédent a battu un joueur qui n'a eu aucune défaite, de sorte que chacun n'a eu qu'une défaite.

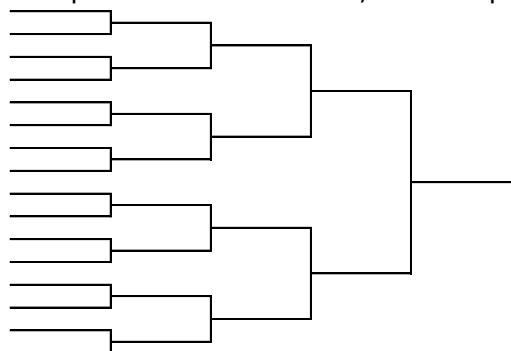


Figure 2.1 Tableau à élimination directe

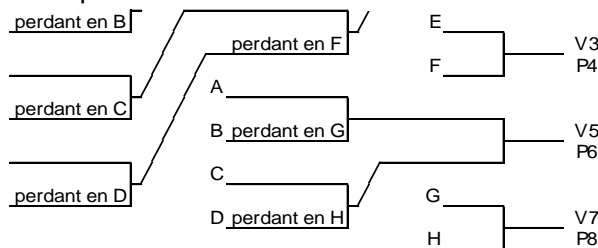


Figure 2.3 Tableau à classement intégral

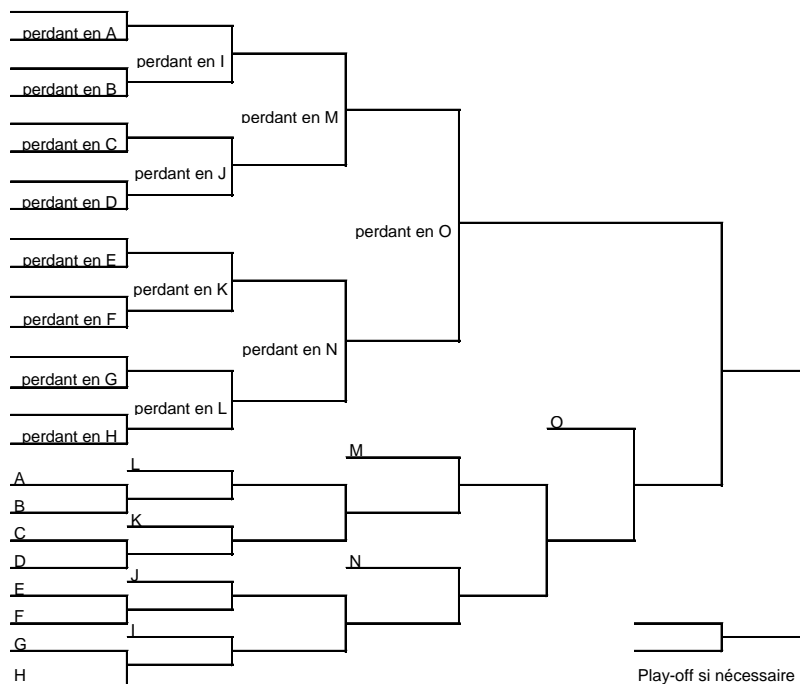


Figure 2.2 Tableau double KO

2.1.3 Le tableau à classement intégral, montré en Figure 2.3, est une alternative au système de poule dans lequel il est nécessaire d'établir un classement en offrant une finale décisive. Dans ce système, les perdants continuent à jouer les uns contre les autres de la même manière que les gagnants ; ainsi le perdant au premier tour n'est pas éliminé, mais ne peut pas terminer dans la moitié supérieure du tableau, et celui qui perd les deux premiers tours ne peut se placer que dans le dernier quart. La partie pour la première place est disputée par les joueurs invaincus dans tous les tours précédents.

2.1.4 Le tableau à élimination directe est simple à comprendre et nécessite le moins de parties pour un nombre donné d'engagés, toujours égal à ce nombre moins 1. Cependant, la moitié des concurrents, au maximum, est éliminée après le premier tour, et il n'y a pas de classement complet. Le double KO donne aux perdants du premier tour une seconde chance, mais double le nombre de parties et ne donne pas non plus de classement complet. Le tableau à classement intégral permet ce classement complet et permet à tous les participants d'avoir le même nombre de parties. La Figure 2.4 indique le nombre de parties disputées dans les 3 systèmes de tableaux KO.

Nombre d'engagés	8	16	32	64
Simple KO	7	15	31	63
Double K-O	14	30	62	126
KO classement intégral	12	32	80	192

2.1.5 Le système de poules garantit à tous les joueurs de pouvoir disputer plus d'une seule partie, et donne un classement à tous les participants de la poule, mais il n'est pas satisfaisant dans la phase principale d'une compétition, car il n'y a pas de « finale ». Il n'y a aucune certitude que la dernière partie décidera du vainqueur de la poule, qui peut même ne pas y participer. Un autre inconvénient est que le nombre de parties augmente rapidement avec la taille de la poule, comme indiqué Figure 2.5, et pour cela les poules sont généralement limitées à 4 ou 5 participants.

Nombre d'engagés	3	4	5	6	7	8
Nombre de parties	3	6	10	15	21	28

Figure 2.5 Nombre de parties dans les poules

## 2.2 Ordre des parties dans une poule

2.2.1 L'ordre des parties dans une poule est généralement choisi de façon à ce que certaines parties soient disputées à des moments précis. Une solution est de déterminer les parties devant se disputer dans le dernier tour, et ensuite de réaliser l'ordre des tours précédents en conséquence. La Figure 2.6 présente un schéma dans lequel le dernier tour implique uniquement des joueurs de rang similaire. L'ordre des parties dans les tours précédents est obtenu en fixant la position du N°1 et en faisant tourner les positions des joueurs 2 à 8 dans le sens des aiguilles d'une montre, comme indiqué par la flèche.

2.2.2 Dans les étapes de qualification aux championnats du monde, Paralympiques et des Opens Internationaux, les participants sont placés en poules à des positions selon l'ordre décroissant de leur classement mondial officiel, en prenant en compte les conditions de séparation par fédération. Les positions initiales sont alors utilisées pour déterminer l'ordre des parties. S'il faut qualifier un seul joueur de la poule, la dernière partie doit être disputée entre les joueurs placés en 1 et en 2, comme montré en Figure 2.6 ; s'il faut en qualifier deux, c'est la partie entre les joueurs placés en 2 et 3 qui doit se disputer au dernier tour, comme indiqué en Figure 2.7.

2.2.3 Cependant, les participants dans une poule n'ont pas nécessairement un classement initial, et dans ce cas d'autres considérations détermineront l'ordre des parties. Par exemple, une poule peut regrouper plusieurs joueurs du même club ou de la même fédération, ou ont un autre centre d'intérêt commun. Pour éviter tout soupçon de complicité, par exemple qu'un joueur sans espoir de gagner la poule pourrait délibérément perdre la partie contre un collègue pour augmenter les chances de ce dernier, il est préférable de les faire se rencontrer le plus tôt possible.

Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7
1 c 4	1 c 6	1 c 8	1 c 7	1 c 5	1 c 3	1 c 2
2 c 6	4 c 8	6 c 7	8 c 5	7 c 3	5 c 2	3 c 4
3 c 8	2 c 7	4 c 5	6 c 3	8 c 2	7 c 4	5 c 6
5 c 7	3 c 5	2 c 3	4 c 2	6 c 4	8 c 6	7 c 8

Figure 2.6 Ordre des parties dans les poules (1)

Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7
1 c 7	1 c 8	1 c 2	1 c 3	1 c 4	1 c 5	1 c 6
6 c 8	7 c 2	8 c 3	2 c 4	3 c 5	4 c 6	5 c 7
5 c 2	6 c 3	7 c 4	8 c 5	2 c 6	3 c 7	4 c 8
4 c 3	5 c 4	6 c 5	7 c 6	8 c 7	2 c 8	3 c 2

Figure 2.7 Ordre des parties dans les poules (2)

## 2.3 Calcul du classement dans une poule

2.3.1 Le calcul du classement dans une poule est souvent sujet d'incompréhension, pourtant les principes de base en sont simples. Ainsi, les résultats sont toujours déterminés au plus haut niveau – par exemple par les parties plutôt que par les manches –, et, lorsqu'il y a, à n'importe quel stade du calcul, des membres de la poule à égalité, leur classement relatif est déterminé uniquement par les parties qui les opposent. Le seul changement important qui a été apporté depuis que le système existe concerne les parties débutées mais non terminées, qui sont à présent considérées comme celles qui ne se sont pas déroulées du tout.

2.3.2 Ceci est réalisé en accordant des « points-parties ». Le vainqueur d'une partie gagne 2 points-parties (colonne MP du tableau ci-dessous), qu'il ait joué ou bénéficié d'un forfait. Le perdant reçoit 1 point si la partie a été jouée, mais aucun si elle ne s'est pas jouée ou si elle n'a pas été terminée. Dans l'exemple de la Figure 2.8, le joueur A a 6 points-parties, B en 4, C en a 3 et D en a 5 : il est facile de voir que le classement final (colonne R) est A, D, B, C. Les résultats d'une poule sont rarement aussi tranchés, et une situation plus habituelle est montrée en Figure 2.9, dans laquelle B et D ont 5 points-parties et A et C en ont 4.



	A	B	C	D	MP	R
A		3-2	3-0	3-1	6	1
B	2-3		3-0	2-3	4	3
C	0-3	0-3		1-3	3	4
D	1-3	3-2	3-1		5	2

Figure 2.8 Résultats de la poule (1)

	A	B	C	D	MP	R
A		3-2	3-0	3-1	6	1
B	2-3		3-0	2-3	4	3
C	0-3	0-3		1-3	3	4
D	1-3	3-2	3-1		5	2

Figure 2.8 Résultats de la poule (1)

2.3.3 Une erreur fréquente est de dire que, si toutes les places ne sont pas encore déterminées, l'étape suivante est de prendre en compte le ratio des manches gagnées sur les manches perdues pour les 4 joueurs. Pourtant, il a été établi, d'après les résultats des points-parties, que B et D prétendent à la 1<sup>ère</sup> place, alors que A et C se disputent la 3<sup>ème</sup> place ; il reste donc seulement à séparer les joueurs en concurrence pour les mêmes places. La position relative pour ceux qui sont à égalité, à n'importe quel stade du calcul, dépend uniquement des parties les ayant opposés ; donc si D a battu B et A a battu C, l'ordre final sera D, B, A, C, comme indiqué Figure 2.10.

	A	B	C	D	MP	R
A		1-3	3-0	1-3	4	3
B	3-1		3-2	0-3	5	2
C	0-3	2-3		3-1	4	4
D	3-1	3-0	1-3		5	1

Figure 2.10 Résultats de la poule (3)

2.3.4 La situation peut être plus complexe, comme en Figure 2.11, où C, avec 3 points-parties, est clairement le 4<sup>ème</sup>, mais A, B et D sont à égalité avec 5 points-parties chacun. L'étape suivante est d'écartier les résultats des parties auxquelles C a participé, comme indiqué Figure 2.12. Dans les parties restantes, chacun des joueurs a remporté 3 points-parties, et pour déterminer leurs places respectives, il faut considérer ensuite les ratios des manches gagnées sur les manches perdues (colonne G). A a un ratio gagné/perdu de 4/5, pour B et D les ratios sont respectivement 5/3 et 3/4, ce qui donne l'ordre B, A, D, C.

	A	B	C	D	MP	R
A		3-2	3-0	1-3	5	1=
B	2-3		3-2	3-0	5	1=
C	0-3	2-3		1-3	3	4
D	3-1	0-3	3-1		5	1=

Figure 2.11 Résultats de la poule (4)

	A	B	D	MP	G	R
A		3-2	1-3	3	4/5	2
B	2-3		3-0	3	5/3	1
C						4
D	3-1	0-3		3	3/4	3

Figure 2.12 Résultats de la poule (5)

2.3.5 Cependant, si les résultats avaient été ceux de la Figure 2.13, où, après avoir écarté les parties concernant C, les joueurs A, B et D ont gagné chacun 3 points-parties avec un ratio de manches gagnées/perdus de 5/5, il n'est pas encore possible de les départager. Dans ces conditions, l'étape suivante est de calculer le ratio des points gagnés sur les points perdus. En écartant les résultats de C comme précédemment, et en remplaçant les scores des manches par ceux des points, le nouveau tableau est montré en Figure 2.14. Le ratio des points gagnés/perdus (colonne P) est respectivement de 69/95, 100/98 et 101/97 pour les joueurs A, B et D, ce qui donne le classement D, B, A, C.

	A	B	D	MP	Q M	R
A		3-2	2-3	3	5/5	1=
B	2-3		3-2	3	5/5	1=
C						4
D	3-2	2-3		3	5/5	1=
	A	B	D	Q M	Q P	R
A		9, -7, 8, -7, 6	9, -4, -6, 7, -10	5/5	89/95	3
B	-9, 7, -8 7, -6		12, -9, 6, -8, 11	5/5	100/98	2
C						4
D	-9, 4, 6, -7, 10	-12, 9, -6 8, -11		5/5	101/97	1

Figure 2.14 Résultats de la poule (7)

2.3.6 Enfin, supposons que dans la poule de la Figure 2.9, D a été blessé pendant sa partie et a été battu par C 3 manches à 1. Le tableau serait celui présenté en Figure 2.15, dans lequel les scores des manches de la partie inachevée sont montrés en italiques. Il n'y a pas de modification dans les points-parties gagnés par A, B et C, mais D, avec 0 point dans la partie l'opposant à C, remporte en fait seulement 4 points-parties et se retrouve à égalité pour la 2<sup>ème</sup> place. En écartant les résultats des parties concernant B, comme indiqué

Figure 2.16, on obtient le classement B, A, C, D ; la conséquence de la partie inachevée est de repousser D de la 1<sup>ère</sup> à la 4<sup>ème</sup> place.

	A	B	C	D	MP	R
A		1-3	3-0	1-3	4	2=
B	3-1		3-2	0-3	5	1
C	0-3	2-3		3-1	4	2=
D	3-1	3-0	1-3		4	2=

Figure 2.15 Résultats de la poule (8)

	A	B	C	D	MP	R
A			3-0	1-3	3	2
B						1
C	0-3			3-1	3	3
D	3-1		1-3		2	4

Figure 2.16 Résultats de la poule (9)

2.3.7 Si une partie n'est pas jouée, ou n'est pas allée à son terme, on attribue au vainqueur les points nécessaires pour remporter la partie. Ainsi le vainqueur d'une partie non jouée est considéré comme ayant gagné 3 manches à 0 (ou 4-0 si c'est au meilleur de 7 manches) et 11-0 dans chaque manche. Mais, si la partie a été débutée avant l'abandon, les points déjà marqués sont comptés. Par exemple, si un joueur est blessé et abandonne alors qu'il menait 5-3 dans la dernière manche d'une partie au meilleur de 5 manches, les scores du vainqueur sont enregistrés ainsi : 11-7, 8-11, 11-6, 10-12, 11-5.

## 2.4 Epreuves de qualification

2.4.1 Lorsque le nombre d'engagés est plus élevé que le nombre de places possibles dans le tableau principal, généralement les meilleurs joueurs entrent directement dans le tableau et les autres doivent se qualifier. La qualification peut consister en quelques tours préliminaires du tableau, ou, plus souvent, en poules ; les Figures 2.17 et 2.18 montrent comment les joueurs peuvent se qualifier selon ces deux méthodes. Dans les deux cas, les vainqueurs de la phase de qualification sont intégrés à des places prédéterminées du tableau.

2.4.2 Dans certaines épreuves de qualification, le vainqueur et le finaliste sont tous deux qualifiés. La Figure 2.19 présente un principe souvent utilisé dans les épreuves par équipes, dans lequel le vainqueur de chacune des deux poules de 8 rencontre en demi-finale le finaliste de l'autre poule, les vainqueurs se qualifiant pour la finale. Ce système est susceptible d'être détourné : une équipe certaine de finir à l'une des deux premières places de la poule peut perdre délibérément une rencontre pour terminer 2<sup>ème</sup> et éviter ainsi un adversaire particulier en demi-finale.

2.4.3 Ceci peut être évité en tirant au sort les 4 équipes en demi-finale, de sorte que le vainqueur d'une poule peut rencontrer soit le vainqueur, soit le finaliste de l'autre poule, comme montré Figure 2.20. Mais ce n'est pas idéal, car les deux équipes les plus fortes peuvent se rencontrer en demi-finale plutôt qu'en finale. Ces deux solutions croisées ont pour inconvénient supplémentaire d'avoir la possibilité d'une finale entre deux équipes qui se sont déjà rencontrées ; il est donc mieux, lorsque c'est possible, d'avoir des poules de plus petite taille, dont seuls les vainqueurs entrent dans le tableau (voir Figure 2.21).

2.4.4 Lorsque le nombre de poules qualificatives est plus petit que le nombre de places dans le tableau, on peut compléter le tableau par un « lucky loser ». Dans ce cas, les places libres sont attribuées à certains deuxièmes des poules, soit par tirage au sort, soit, si le temps le permet, par des play-offs. Si, par exemple suite à une blessure, le vainqueur d'une poule ne peut pas participer au tableau, il peut être remplacé de la même manière. Il est injuste de permettre seulement au finaliste de la poule d'un vainqueur absent de participer au tableau, et si tous les finalistes ne peuvent avoir cette opportunité, la place doit rester libre.

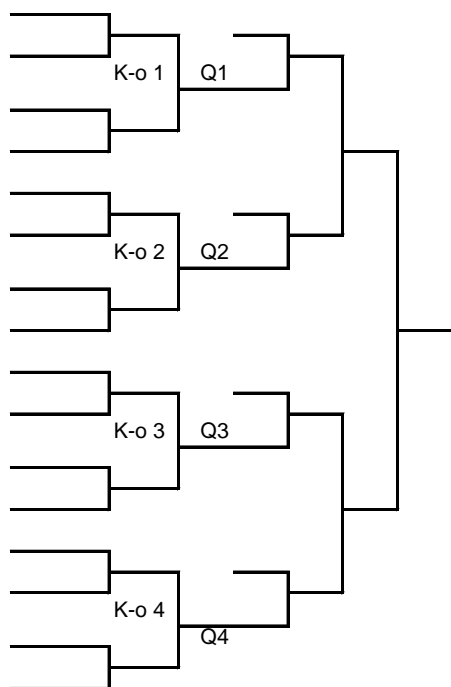


Figure 2.17 Qualification (1)

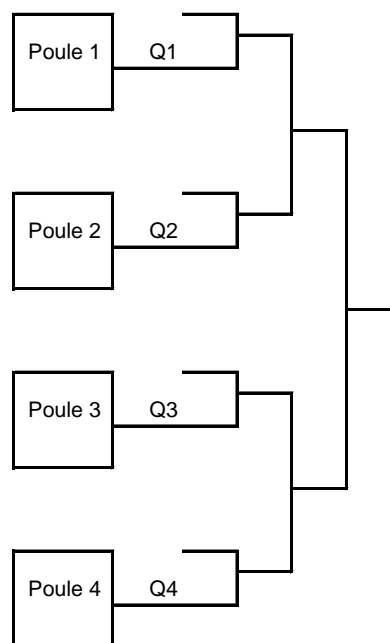


Figure 2.18 Qualification (2)

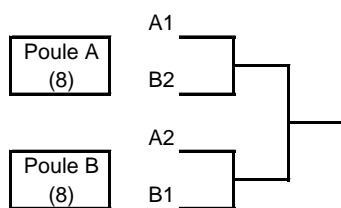


Figure 2.19 Qualification (3)

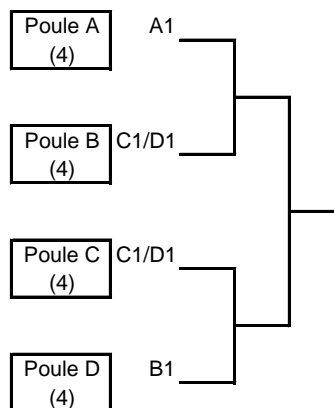


Figure 2.21 Qualification (5)

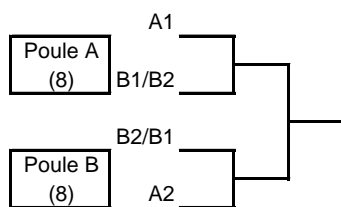


Figure 2.20 Qualification (4)

## 2.5 Compétitions par équipes

2.5.1 Les compétitions par équipes doivent être conduites par l'une des formules prévues dans le Handbook ITTF. L'une des plus courantes est la Coupe Corbillon, qui comporte au maximum 4 simples et un double. La principale raison de sa popularité repose sur la possibilité de former une équipe avec deux joueurs seulement (même s'il est possible de remplacer l'un ou les deux joueurs pour le double), et ainsi d'avoir davantage d'équipes engagées. Son désavantage est qu'un joueur fort peut dominer la rencontre en gagnant ses deux simples et en ayant un rôle décisif dans le double.

2.5.2 La Coupe Swaythling, dans laquelle des équipes de 3 joueurs disputent jusqu'à 9 simples, est moins susceptible d'être sous la domination d'un seul joueur, mais présente d'autres inconvénients. Une rencontre peut être terminée en moins d'une heure ou durer 4 heures ou plus ; ceci rend difficile l'établissement d'un horaire ; de plus, des rencontres longues sont peu appréciées des spectateurs. Différentes formules ont été imaginées pour rendre les rencontres plus dépendantes de la force d'une équipe dans sa globalité, sans augmenter exagérément leur durée : certaines sont décrites dans les Règlements pour les compétitions internationales.

2.5.3 Aux championnats du monde, les épreuves par équipes hommes et femmes se jouent par équipes de 3 joueurs, en 5 simples maximum ; l'ordre des parties fait qu'une équipe, même forte, ne peut pas remporter une rencontre avant que tous les joueurs n'aient disputé au moins une partie. Une autre formule, utilisée dans certaines compétitions de Continents, implique des équipes de 3, 4 ou 5 joueurs disputant au

maximum 6 simples et 1 double, et là aussi, tous les joueurs doivent avoir disputé au moins une partie avant la victoire d'une équipe.

### **3- TABLEAUX ET TIRAGE AU SORT**

#### **3.1 Objectif**

3.1.1 L'objectif d'un tirage au sort est d'introduire une part de hasard, afin que le résultat final soit moins prévisible et aussi pour éviter les arrangements avantageant certains joueurs. L'inconvénient d'un hasard intégral serait d'opposer les meilleurs joueurs dès les premières tours d'un tableau à élimination directe et ainsi d'éliminer certains précocement. Par conséquent les rencontres finales pourraient opposer des joueurs moins connus, et, même si on peut se réjouir de la chance d'un joueur surprise, les organisateurs préfèrent souvent la présence de « stars » en finale de façon à attirer les spectateurs.

#### **3.2 Têtes de séries, joueurs exempts et qualifiés**

3.2.1 Le classement des joueurs est une méthode pour réduire le hasard dans un tableau, en séparant certains d'entre eux de façon à ce qu'ils se rencontrent le plus tard possible dans le tableau. Le placement des têtes de série en fonction de leur classement permet de séparer les joueurs les mieux classés, et une répartition par Fédération sépare les joueurs engagés selon leur fédération. Les joueurs engagés figurant sur la liste de classement doivent être classés dans l'ordre de cette liste, même s'il y a conflit avec l'ordre donné par leur fédération, mais les joueurs n'y figurant pas sont placés selon l'ordre de leur fédération.

3.2.2 La liste des têtes de séries par classement doit suivre le classement ITTF en cours, sauf si elles proviennent toutes du même Continent ou de la même Fédération, auquel cas c'est le classement de ce Continent ou de cette Fédération qui prévaut. Si la liste par classement est différente de la liste de la Fédération, c'est toujours la liste par classement qui s'impose. Pour une épreuve internationale par équipes, le placement suit normalement le dernier classement officiel ITTF (ou Continental, si opportun) des fédérations concernées, mais peut également être calculé sur les classements individuels des joueurs des équipes. De façon très occasionnelle deux joueurs ou plus peuvent avoir le même rang. Ce n'est un problème que si cela se produit à un point critique du classement, par exemple pour les places 2, 4, 8, 16, et.... Dans ce cas la meilleure solution est de décider par tirage au sort quel joueur sera au meilleur rang, et ceci doit être fait avant de débiter le placement des joueurs dans le tableau.

3.2.3 Il peut y avoir autant de têtes de séries selon le classement qu'il y a de places dans le premier tour du tableau. Dans le placement par classement ou par fédération, les têtes de séries N° 1 et 2 sont tirées dans les moitiés opposées du tableau, les N°3 dans un quart non occupé par les deux premiers, les N°5 dans des huitièmes non occupés par les 4 premiers, et ainsi de suite, comme montré en Figure 3.1. Quand le nombre de têtes de séries par ordre de classement n'est pas une puissance de deux, par exemple lors d'un nouveau tirage au sort partiel, les plus petits numéros doivent autant que possible être tirés aux places qui leur sont assignées, et la Figure 3.2 montre des placements possibles pour 6 et 11 têtes de séries.

3.2.4 Si le nombre de joueurs à placer au premier tour d'un tableau à élimination directe n'est pas un multiple de 2, comme 32 ou 64, il est nécessaire d'introduire des exempts, et de les répartir le plus régulièrement possible dans le tableau, en donnant priorité aux têtes de séries dans l'ordre de leur classement. De même, les joueurs qualifiés pour le premier tour du tableau doivent être répartis le plus régulièrement possible dans les différentes parties du tableau, en respectant autant que possible les exigences du placement par Fédération. La Figure 3.1 montre une manière correcte de placer les exempts et les joueurs issus des qualifications. Mais ceci n'est qu'un guide, et non pas une obligation. Souvent, le tableau peut être meilleur en déplaçant les exempts d'un même « niveau », tout en les répartissant uniformément, la figure 3.1a présente un exemple de tableau où tous les exempts ont été placés selon la règle, et obligent JPN1 et JPN2 à se rencontrer au premier tour, ce qui est en désaccord avec le paragraphe 3.3. La Figure 3.1b montre un meilleur placement, qui satisfait aux règlements. Quand on met en place un tableau, il est souvent préférable de placer uniquement les exempts connus, et d'identifier des positions possibles pour les autres, et de placer les joueurs préalablement. Ceci permet une séparation plus facile des fédérations, car si les exempts sont placés en premier, il peut se produire des situations où les exigences du paragraphe 3.3 ne peuvent être satisfaites.

#### **3.3 Elaboration d'un tableau**

3.3.1 Il est maintenant fréquent d'utiliser un ordinateur pour élaborer un tableau, mais un placement totalement informatisé n'est pas compatible avec une présentation publique, qui peut être un élément important pour la notoriété d'un tournoi. Dans les compétitions importantes, les têtes de séries sont généralement placées manuellement, ou à l'aide d'un programme informatique interactif, et les autres places sont tirées au sort de façon plus automatique. Lorsque c'est possible, les spectateurs peuvent être impliqués dans les procédures, de façon à ce qu'ils puissent suivre le déroulement et constater que le tirage au sort est

réalisé de façon impartiale.

3.3.2 Même s'il faut utiliser les avantages offerts par l'utilisation de l'informatique, il ne serait pas prudent de s'appuyer entièrement sur elle. Il arrive qu'il y ait des erreurs, ou que l'informatique ne soit pas disponible quand il le faut. Le juge-arbitre doit être pour cela tout à fait familiarisé avec la procédure et capable de faire ou modifier un tirage manuellement si cela est nécessaire. Il y a différentes méthodes pour réaliser un tirage mais elles s'appuient toutes sur les mêmes principes, et l'exemple suivant a pour unique objectif de montrer ces différents principes.

Posi- tions	S B Q 64	S B Q 32	S B Q 16	S B Q 8
1	1	1	1	1
2	33 1 32	17 1 16	9 1 8	5 1 4
3	33 17 16	17 9 8	9 5 4	5 3 2
4	17	9	5	3
5	17	9	5	3
6	33 25 8	17 13 4	9 7 2	5 1
7	33 9 24	17 5 12	9 3 6	5 2 3
8	9	5	3	2
9	9	5	3	
10	33 13 20	17 7 10	9 4 5	
11	33 29 4	17 15 2	9 1	
12	17	9	5	
13	17	9	5	
14	33 21 12	17 11 6	9 6 3	
15	33 5 28	17 3 14	9 2 7	
16	5	3	2	
17	5	3		
18	33 7 26	17 4 13		
19	33 23 10	17 12 5		
20	17	9		
21	17	9		
22	33 31 2	17 1		
23	33 15 18	17 8 9		
24	9	5		
25	9	5		
26	33 11 22	17 6 11		
27	33 27 6	17 14 3		
28	17	9		
29	17	9		
30	33 19 14	17 10 7		
31	33 3 30	17 2 15		
32	3	2		
33	3			
34	33 4 29			
35	33 20 13			
36	17			
37	17			
38	33 28 5			
39	33 12 21			
40	9			
41	9			
42	33 16 17			
43	33 1			
44	17			
45	17			
46	33 24 9			
47	33 8 25			
48	5			
49	5			
50	33 6 27			
51	33 22 11			
52	17			
53	17			
54	33 30 3			
55	33 14 19			
56	9			
57	9			
58	33 10 23			
59	33 26 7			
60	17			
61	17			
62	33 18 15			
63	33 2 31			
64	2			

Le tableau montre les positions des têtes de série et les positions possibles des exempts et de joueurs qualifiés pour des tableaux de 64, 32, 16 et 8. Les placements doivent être réalisés par ordre de valeur selon les positions suivantes

Rang	Places
1	1
2	2
3-4	3=
5-8	5=
9-16	9=
17-32	17=
33-64	33=

Les têtes de séries de même ordre de valeur sont placées sur les places correspondantes, comme montré en colonne 1 de chaque section. Si le nombre de têtes de série n'est pas une puissance de 2, les plus petits numéros sont placés de façon uniforme dans les places prévues. La colonne 2 montre un placement possible des exempts jusqu'au nombre requis, et la colonne 3 le placement des autres qualifiés.

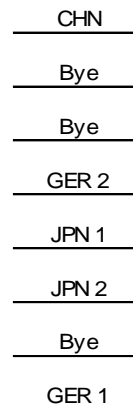


Figure 3.1a

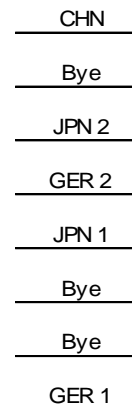


Figure 3.1b

Figure 3.1

3.3.3 Cet exemple de tournoi est une épreuve de simples messieurs, avec un tableau de 64. Seize de ces places sont prévues pour des têtes de séries, exemptes du premier tour. Seize autres places sont réservées pour des joueurs engagés par leurs Fédérations, et les 16 dernières sont prévues pour des joueurs issus d'une épreuve de qualification. Ainsi, chaque 16<sup>ème</sup> du tableau comportera une tête de série (S) en face d'un exempt (ou Bye = B), et une entrée directe non tête de série (D) opposée à un joueur issu des qualifications (Q), comme montré sur la Figure 3.3.

Figure 3.2 Tableaux pour 6 ou 11 têtes de série

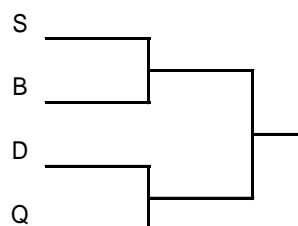


Figure 3.3. 1/16<sup>ème</sup> du tableau

3.3.4 La Figure 3.4 présente la liste des têtes de série et des entrées directes, leur numéro étant attribué par le classement messieurs de novembre 2002. Une méthode pratique pour mettre en place le tableau est proposée en Figure 3.5. Pour cela on utilise un tableau dont les colonnes correspondent aux Fédérations, classées selon leur nombre de joueurs, et les lignes représentent les moitiés, quarts, huitièmes et seizièmes du tableau. Si tous les 1/16<sup>èmes</sup> sont identiques, il suffit de placer les joueurs dans ces sections ; mais si ces 1/16<sup>èmes</sup> sont différents, un tirage au sort supplémentaire doit être réalisé dans chaque section.

1	1	1	1	CHN	GER	KOR	FRA	SWE	JPN	DEN	TPE	ARG
2	4	8	16	6	5	5	4	3	3	2	2	1
1	1	1	1									
		2	2									
		3	3									
		4	4									
	2	5	5									
		6	6									
		7	7									
		8	8									

Figure 3.5 Tableau de placement

ARG	1	LIU Song	95	
CHN	1	MA Lin	1	S1
	2	WANG Liqin	3	S3
	3	LIU Guoliang	14	S5
	4	HOU Yingchao	28	S9
	5	QIU Yuke	38	
	6	ZHAN Jian	50	
DEN	1	MAZE Michael	24	S9
	2	BENTSEN Allan	54	
FRA	1	CHILA Patrick	26	S9
	2	ELOI Damien	30	S9
	3	LEGOUT Christophe	57	
	4	VARIN Eric	92	
GER	1	BOLL Timo	2	S2
	2	ROSSKOPF Jorg	25	S9
	3	WOSIK Torben	39	
	4	FRANZ Peter	56	
	5	KEINATH Thomas	69	
JPN	1	TASAKI Toshio	37	
	2	ISEKI Seiko	49	
	3	KAYAMA Hyogo	73	
KOR	1	RYU Seung Min	16	S5
	2	OH Sang Eun	17	S5
	3	KIM Taek Soo	18	S9
	4	LEE Chul Seung	36	
	5	JOO Se Hyuk	58	
NGR	1	TORIOLA Segun	85	
SWE	1	PERSSON Jorgen	20	S9
	2	KARLSSON Peter	21	S9
	3	LUNDQVIST Jens	43	
TPE	1	CHUAN Chih-Yuan	7	S3
	2	CHIANG Peng-Lung	11	S5

Figure 3.4 Classement des joueurs

3.3.5 La tête de série N° 1, CHN1, est placée en section 1 et la tête de série N°2, GER1, en section 16. Normalement les têtes de séries N°3 sont tirées au sort entre les sections 8 et 9, mais dans ce cas CHN2 doit être placé dans la moitié opposée à CHN1 et doit de ce fait occuper la section 9, et donc TPE1 en section 8. Les N°5 sont tirés au sort entre les sections 4, 5, 12 et 13, avec CHN3 dans un quart ne contenant pas CHN1 ou CHN2, par exemple section 5, et TPE2 dans la moitié opposée à TPE1, par exemple section 12. KOR1 et KOR2 sont ensuite tirés au sort dans des moitiés opposées, sections 4 et 13, respectivement.

3.3.6 Les N°9 sont tirés au sort dans le haut des quarts de tableau de numéro impair et dans le haut des huitièmes de numéro pair. CHN4 et KOR3 doivent être placés dans des quarts ne contenant pas des joueurs de leur Fédération, et GER2 dans la moitié opposée à GER1, donc respectivement dans les sections 14, 6 et 3. FRA1 et FRA2 doivent être dans des moitiés opposées, et de même pour SWE1 et SWE2, de sorte que FRA1 peut être placé en section 10, FRA2 en section 2, SWE1 en section 15 et SWE2 en section 7, laissant la section 11 pour DEN1.

La Figure 3.6 montre le tableau pour les 16 têtes de séries.

3.3.7 Les 16 autres joueurs entrant directement dans le tableau doivent être tirés au sort de façon à ce qu'ils ne soient pas plus de deux dans chaque section, en respectant les exigences de placement par fédération. CHN5 doit être placé dans un huitième ne contenant pas de joueur chinois, et CHN6 de même dans la moitié opposée, donc par exemple dans les sections 15 et 8. GER3 et GER4 doivent être dans des quarts ne contenant pas GER1 ou GER2, par exemple sections 11 et 5, et GER5 dans un huitième ne contenant pas de joueur allemand, par exemple section 1.

3.3.8 KOR4 doit être dans le seul quart ne contenant pas de joueur coréen, ainsi section 10, et KOR 5 dans un huitième sans joueur coréen, par exemple section 16. Les deux joueurs français suivants, FRA3 et FRA4 doivent être dans les 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> quarts, en sections 13 et 16. SWE3 peut être placé dans toute place



libre des 1<sup>er</sup> et 3<sup>ème</sup> quarts, par exemple section 4. Le dernier joueur qui doit être séparé d'un placement précédent est DEN2, qui doit être en moitié opposée à DEN1, par exemple en section 7.

3.3.9 JPN1 et JPN2 doivent être dans des moitiés opposées, par exemple en sections 3 et 14, et JPN3 dans un quart ne contenant pas de joueur japonais, comme en section 9. ARG1 et NGR1 peuvent être tirés au sort ensuite entre les 2 places libres, par exemple ARG1 en section 2 et NGR1 en section 12. Ceci complète le tableau des entrées directes, et le résultat est montré en Figure 3.7 ; la Figure 3.8 présente le premier quart des positions des entrées directes, exempts et joueurs issus des qualifications, dans d'un tableau en format conventionnel.

1	1	1	1	CHN	GER	KOR	FRA	SWE	JPN	DEN	TPE	ARG	NGR
2	4	8	16	6	5	5	4	3	3	2	2	1	1
1	1	1	1	1									
		2				2							
		3		2									
		4			1								
	2	3	5	3									
		6			3								
		7						2					
		8									1		
2	3	5	9	2									
		10				1							
		11								1			
		12									2		
	4	7	13			2							
		14	4										
		15							1				
		16			1								

Figure 3.6 Tableau avec les têtes de série

1	1	1	1	CHN	GER	KOR	FRA	SWE	JPN	DEN	TPE	ARG	NGR
2	4	8	16	6	5	5	4	3	3	2	2	1	1
1	1	1	1	1	5								
		2				2						1	
		3			2					1			
		4			1		3						
	2	3	5	3	4								
		6			3	4							
		7						2			2		
		8	6									1	
2	3	5	9	2					3				
		10			4	1							
		11			3						1		
		12										2	1
	4	7	13			2	3						
		14	4							2			
		15	5						1				
		16			1	5							

Figure 3.7 Tableau avec toutes les entrées directes

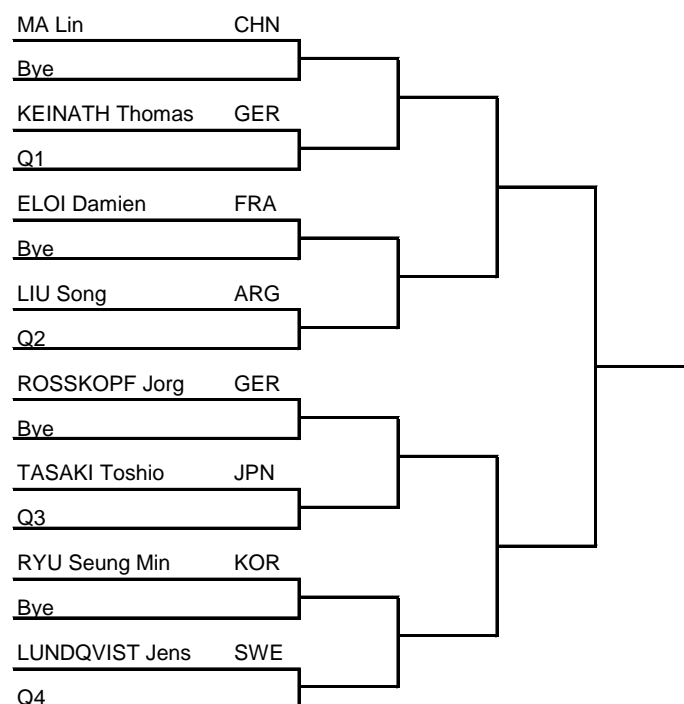


Figure 3.8 Premier quart du tableau

3.3.10 Les joueurs issus des qualifications doivent, autant que possible, être placés dans les différentes poules et dans le tableau en tenant compte de leur fédération, et ceci peut être réalisé de deux façons. La plus simple est d'attendre que la phase de qualification soit complète, et ainsi de tirer au sort ses vainqueurs de la même manière que les entrées directes. Mais beaucoup d'organisateur préfèrent publier un tableau complet avant le début du tournoi, et ceci peut être réalisé en attribuant les entrées supplémentaires des poules de façon à ce que quels que soient les vainqueurs, ils soient placés correctement dans le tableau final.

3.3.11 Pour cela, les poules sont numérotées en correspondant aux sections dans lesquelles les vainqueurs seront placés (01 en section 1, 02 en section 2, etc...), et les joueurs placés dans ces poules en tenant compte des positions des joueurs de la même fédération entrés directement dans le tableau. Ainsi, s'il y a deux joueurs chinois supplémentaires, ils doivent être placés l'un dans les poules 3 ou 4 et l'autre dans les poules 11 ou 12, de façon à ce qu'il n'y ait pas plus d'un joueur chinois dans le même huitième de tableau. De même, un joueur allemand supplémentaire peut être placé dans les poules 9, 10, 13 ou 14, de façon à ce qu'il y ait 3 joueurs allemands dans chaque moitié.

### 3.4 Procédure alternative

3.4.1 Il y a un léger risque en élaborant tableau de la manière décrite précédemment, qu'il ne soit pas possible de remplir toutes les exigences de placement par fédération. Par exemple, s'il y a un nombre impair de joueurs d'une fédération, le dernier placé peut être dans l'une ou l'autre moitié. S'il y a plusieurs fédérations dans ce cas, tous les derniers placés ne peuvent être dans la même moitié, et cela signifie qu'il peut ne pas y avoir de places possibles ultérieurement pour séparer les joueurs d'une même fédération. La Figure 3.9 montre un tableau de 16 avec 5 fédérations dans cette situation.

ITA	EGY	IND	BRA	CAN
4	4	3	3	2
X	X	X	X	
X	X	X	X	
X	X	X		X
X	X		X	X

Figure 3.9 Autre solution (1)

3.4.2 Ici, sans tenir compte du classement, les joueurs d'Italie, Egypte, Inde et Brésil sont placés correctement dans des quarts différents, mais les places restantes pour les deux joueurs canadiens sont

dans la 2<sup>ème</sup> moitié du tableau. Avec de l'expérience, il est souvent possible de prévoir ces difficultés et de faire des étapes préalables pour les éviter, mais dans les grands tableaux, cela peut être moins visible avant qu'il ne soit trop tard. Pour cela, une méthode systématique permettant de prendre en compte toutes les exigences est illustrée dans les Figures 3.10 à 3.14.

3.4.3 Les joueurs sont tout d'abord assignés à des zones du tableau, selon la Figure 3.11. Si les quarts dans lesquels les joueurs pourront être placés sont clairement définis, ainsi pour ITA et EGY, des croix sont dessinées dans les zones appropriées. Pour IND et BRA, il est seulement établi qu'il y aura un joueur dans une moitié et deux dans l'autre, et pour CAN un joueur dans chaque moitié. Les positions non attribuées de façon définitive sont indiquées en plaçant une marque sur les sections possibles, comme montré Figure 3.12.

X	X				2	1
X	X				2	
X	X				2	1
X	X				2	

Figure 3.11 Autre solution (3)

ITA 4	EGY 4	IND 3	BRA 3	CAN 2	places en Q	places en M
X	X	X			1	0
X	X	X			1	
X	X				2	1
X	X	X			1	

Figure 3.12 Autre solution (4)

ITA 4	EGY 4	IND 3	BRA 3	CAN 2	places en Q	places en M
X	X	X	X		0	0
X	X	X			1	
X	X		X		1	0
X	X	X	X		0	

Figure 3.13 Autre solution (5)

ITA 4	EGY 4	IND 3	BRA 3	CAN 2	places en Q	places en M
X	X	X	X		0	0
X	X	X		X	0	
X	X		X	X	0	0
X	X	X	X		0	

Figure 3.14 Autre solution (6)

3.4.4 Ceci montre que deux places ne sont pas attribuées dans chaque quart et 7 dans chaque moitié, et les nombres dans les 2 dernières colonnes sont réduits en conséquences. Les 3 joueurs IND sont placés et la Figure 3.12 les montre dans les 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> quarts, laissant une place dans chaque quart et 2 dans le 3<sup>ème</sup>. Cependant, il n'y a plus de place libre dans la moitié supérieure, ce qui fait que le 3<sup>ème</sup> joueur BRA doit obligatoirement être placé dans la moitié inférieure, ainsi que présenté en Figure 3.13. Les deux joueurs CAN peuvent alors être placés dans les deux places libres en quarts 2 et 3, permettant ainsi de compléter le tableau présenté en Figure 3.14.

### 3.5 Modifications d'un tableau

3.5.1 Il faut éviter autant que possible de modifier un tableau, et ceci ne peut être fait que pour corriger des erreurs, ajouter des joueurs supplémentaires, ou pour corriger un déséquilibre sérieux induit par l'absence de plusieurs têtes de série. Même dans ces circonstances, aucun changement ne doit être réalisé dans un tableau lorsque l'épreuve est commencée, qu'il concerne ou non des parties qui n'ont pas encore été jouées ou en cours ; cependant, pour l'application de cette règle, les phases de qualification et le tableau final sont considérés comme des épreuves différentes.

3.5.2 Autrement dit, un joueur ne peut être déplacé dans le tableau, que le jeu ait commencé ou non, sauf pour remplacement de têtes de série, et aucun changement ne peut être fait dans la composition d'un double si les deux partenaires sont présents et prêts à jouer. Un joueur ne peut être supprimé d'un tableau sans sa permission, sauf en cas de disqualification par le juge-arbitre pour mauvais comportement ou pour non-présence à temps pour disputer une partie. Pour finir, tout changement dans le tableau doit faire l'objet d'un accord avec le comité d'organisation de la compétition.

3.5.3 Un joueur ou une paire supplémentaire qui devrait être une tête de série ne peut être acceptée que s'il reste des places possibles, mais les autres joueurs peuvent être acceptés s'il y a des places libres dans le tableau. Les joueurs supplémentaires sont placés selon l'ordre de leurs valeurs, d'abord sur les places de tête de série vacantes, puis sur toute place libre, et enfin sur toute place prévue pour un exempt sauf contre une tête de série, en tenant compte des fédérations autant que possible.

3.5.4 Des modifications au tableau peuvent parfois être faites si plusieurs joueurs ou paires sont absents. En particulier, si plusieurs têtes de séries sont absentes dans une même section du tableau, des joueurs plus faibles pourraient avancer jusqu'aux derniers tours, voire en finale, ce qui rend l'issue des parties très inégale et donc de moindre intérêt pour les spectateurs. Si ce risque est jugé inacceptable, la meilleure solution est de refaire le tirage du tableau avec une nouvelle liste de têtes de série réalisée à partir des joueurs présents, mais si les absences sont connues trop tard, il est possible qu'il n'y ait pas assez de temps pour cela.

3.5.5 Pour que ce soit réalisable, il y a des dispositions dans les règlements pour refaire le tirage des têtes de série uniquement, en laissant le reste du tableau inchangé. Les têtes de série restantes sont triées dans l'ordre des valeurs, renumérotées et placées selon la procédure normale, sauf si, lorsqu'elles ont été replacées, il subsiste des places libres pour des têtes de série. Les joueurs ne peuvent être déplacés depuis n'importe quelle place pour remplir ces places libres, et celles-ci ne peuvent l'être qu'après acceptation de nouveaux joueurs.

3.5.6 Ce nouveau tirage partiel n'est possible que si le déséquilibre est important. Il est difficile de donner une règle précise d'appréciation d'un déséquilibre justifiant un nouveau tirage des têtes de série ; la Figure 3.15 présente des exemples de situations où un nouveau tirage est justifié ou pas. Dans les colonnes 1 et 2, deux têtes de série sont absentes : dans la colonne 1 c'est dans la même moitié, entraînant un déséquilibre, alors que dans la colonne 2 c'est dans les deux moitiés opposées, n'induisant pas de déséquilibre suffisant. Les colonnes 3 et 4 présentent des situations comparables, avec 3 absents. Lorsqu'un joueur a été placé dans chaque poule, les autres doivent être tirés par paquets dans l'ordre de classement, selon la Figure 3.17. Ici les joueurs de rangs 9 à 12 sont placés dans les poules E-H, et ceux de rangs 13-16 dans les poules A-D, etc, en s'assurant seulement que les joueurs d'une même fédération sont placés dans des poules différentes.

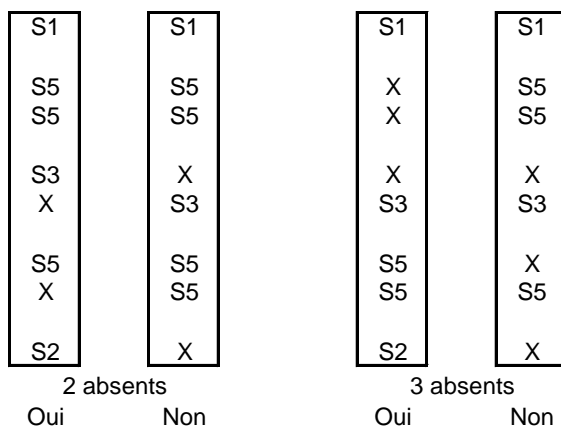


Figure 3.15 Justification pour un re-tirage partiel

3.5.7 Une fausse idée très répandue est qu'il est obligatoire de refaire le tirage au sort s'il manque plusieurs têtes de série ; le juge arbitre n'y a aucune obligation, même s'il en manque beaucoup. C'est de sa seule décision de refaire un tirage au sort, partiellement ou totalement, et de nombreux juges arbitres

estiment qu'il vaut mieux n'apporter aucun changement quel que soit le nombre et le classement des absents. Lorsque de nombreux joueurs sont absents, par exemple suite à un mauvais temps, il est possible de refaire entièrement le tirage, mais, à nouveau, cela dépend de la décision du juge arbitre.

### 3.6 Placement en poules

3.6.1 Pour le placement dans des poules, particulièrement en compétition par équipes, il est habituel d'utiliser le système du « serpent », dans lequel le premier du classement est placé dans la 1<sup>ère</sup> poule, le 2<sup>ème</sup> dans la 2<sup>ème</sup> poule, le 3<sup>ème</sup> dans la 3<sup>ème</sup>, etc..., jusqu'à ce qu'il y ait un par poule. Dans sa forme la plus simple les joueurs suivants sont placés de même dans les poules, en commençant par la dernière poule. Le processus est continué jusqu'à ce que tous les joueurs soient placés, en formant un « serpent » continu selon l'ordre des valeurs ; la Figure 3.16 montre un exemple de placement de 32 joueurs dans 8 poules selon cette méthode.

POULES								
A	B	C	D	E	F	G	H	
1	2	3	4	5	6	7	8	→
← 16	15	14	13	12	11	10	9	←
→ 17	18	19	20	21	22	23	24	→
32	31	30	29	28	27	26	25	←

Figure 3.16 Placement selon le "serpent"

3.6.2 L'inconvénient de cette méthode est que la composition des poules est prévisible à partir du classement initial, et il est préférable d'introduire une part de hasard. Lorsque les premiers de poules ont été placés dans chaque poule, les autres sont tirés au sort, par paquets selon l'ordre des valeurs, ainsi que montré en Figure 3.17. Ici les numéros 9 à 12 sont tirés au sort dans les poules E à H, les numéros de 13 à 16 dans les poules A à D, etc, en s'assurant simplement que les joueurs d'une même fédération soient placés dans des poules différentes.

POULES								
A	B	C	D	E	F	G	H	
1	2	3	4	5	6	7	8	→
← (13,	14,	15,	16)	(9,	10,	11,	12)	←
→ (17,	18,	19,	20)	(21,	22,	23,	24)	→
(29,	30,	31,	32)	(25,	26,	27,	28)	←

Figure 3.17 Serpent modifié

### 3.7 Tableau après poules

3.7.1 Lorsqu'un tableau est prévu après une phase préliminaire de poules, avec deux joueurs qualifiés par poule, une condition supplémentaire doit être suivie : les 1<sup>ers</sup> et 2<sup>èmes</sup> de poules doivent être placés dans des moitiés opposées. Ceci doit être respecté en priorité par rapport à la prise en compte des fédérations. En consolante, il ne devrait pas y avoir de têtes de séries, les troisièmes de poules devront être placés en moitié opposée à leurs quatrièmes, et l'appartenance aux fédérations est respectée si possible ensuite.

3.7.2 Règles pour un tableau à élimination directe

- Les vainqueurs de poules sont placés en positions de têtes de série, en compétition individuelle et par équipes. En effet, cela signifie que le vainqueur de chaque poule devient la tête de série selon sa poule, ce qui peut avoir des implications pour le classement selon la liste par fédération. Par exemple, s'il y a 16 équipes réparties en 4 poules, et si ENG a engagé 3 équipes, avec ENG1 classée N°1, ENG2 classée N°4 et ENG3 non classée, mais dans la poule 3 qu'elle remporte, ENG3 devient N°3, donc avant ENG2. En supposant que les autres équipes ENG aient également remporté leur poule, ENG3 sera placée en moitié inférieure du tableau, ce qui veut dire que ENG2 peut se trouver dans la même moitié que ENG1 ;
- Le tableau est fait selon les règles ITTF :
  - Le vainqueur de la poule 1 en haut du tableau
  - Le vainqueur de la poule 2 en bas du tableau
  - Les vainqueurs des poules 3 et 4 tirés au sort entre le bas de la moitié supérieure et le haut de la moitié inférieure (en tenant compte des fédérations)
  - Les vainqueurs des poules 5 à 8 tirés au sort de même entre le haut ou le bas de chaque quart libre

- On continue ce principe pour le placement de tous les premiers de poule
- Les seconds de poules sont tirés au sort dans la moitié opposée à leurs premiers respectifs (à appliquer en priorité par rapport à l'appartenance à une fédération)
- Tenir compte des fédérations si c'est possible.

L'Annexe C présente plusieurs exemples de traitement, avec un tableau vierge présenté avec tous les joueurs, puis le tableau complété.

## **4- ORGANISATION ET CONTROLE**

### **4.1 Objectif**

4.1.1 L'objectif de l'organisation de la compétition est de rentabiliser le temps et les tables disponibles dans l'intérêt des compétiteurs et des spectateurs. Les compétiteurs doivent bénéficier d'un planning correct, avec des intervalles entre deux parties suffisants mais pas excessifs ; les spectateurs demandent de pouvoir assister à des rencontres intéressantes à des horaires et dans des conditions correctes pour eux. Plus l'organisation est efficace, plus il y a des joueurs pouvant prendre part à la compétition, et ceci pour le plus grand bénéfice des organisateurs grâce à l'augmentation des droits d'inscription.

4.1.2 Les exigences des médias doivent également être prises en considération. Les journaux ont des délais pour publication et les parties cruciales ne doivent pas avoir lieu trop tard pour que les résultats n'aient pas perdu leur intérêt au moment de leur publication. Le programme doit permettre que certaines parties aient lieu à des horaires compatibles pour les programmes de TV, et si possible sur des tables particulières. L'incertitude des horaires souvent associée avec la programmation TV suppose une certaine flexibilité des horaires de la compétition, permettant des aménagements rapides si nécessaire.

4.1.3 Comme pour la mise en tableau, l'informatique est souvent utilisée pour préparer l'horaire général, et ceci peut grandement aider à l'organisation. Cependant, il faut reconnaître qu'un ordinateur est souvent moins bon qu'un programmeur humain pour prendre des décisions permettant d'améliorer la présentation. Par exemple, il ne lui est probablement pas possible de prévoir que la partie opposant A et X est susceptible d'être particulièrement intéressante et doit être jouée à telle heure et tel endroit pour permettre un maximum de spectateurs, ou si la partie entre B et Y risque d'être sans intérêt et doit de ce fait être programmée en attirant moins l'attention.

4.1.4 Les juges-arbitres doivent maîtriser suffisamment les principes d'organisation pour leur permettre au minimum de modifier les horaires générés par informatique si nécessaire, pour prendre en compte des circonstances particulières, ou pour réaliser un horaire manuellement en cas d'indisponibilité d'un ordinateur, ou si son usage n'est pas justifié. Imposer un horaire manuel comme un principe est aussi peu réaliste qu'une dépendance inconditionnelle d'un ordinateur, et les juges arbitres doivent tirer les avantages d'une utilisation automatique, tout en conservant la possibilité d'optimiser un horaire manuellement si nécessaire.

### **4.2 Horaire**

4.2.1 Le principe de base pour réaliser un programme horaire est de diviser le temps disponible en tranches pour les parties, et il faut pour cela tenir en compte en premier lieu de la durée d'une partie. Cela dépend non seulement du nombre de manches, mais aussi de différents facteurs, tels que la phase du tournoi et le type de compétition. Ainsi, le premier tour prend souvent moins de temps que les derniers parce qu'ils sont susceptibles d'opposer des joueurs de force très différente, et il est plus facile de conserver un horaire serré dans une épreuve par poules.

4.2.2 La durée d'une partie dépend dans une certaine mesure du niveau de la compétition. Dans une compétition de faible importance, où un contrôle strict peut être maintenu, il est acceptable de prévoir 20 minutes pour une partie au meilleur des 5 manches, et 30 minutes si c'est au meilleur des 7 manches. Dans des compétitions importantes, où il est nécessaire d'éviter les dépassements horaires, il est souhaitable de prévoir respectivement au moins 30 minutes et 50 minutes, afin d'éviter les décalages entraînés par des parties trop longues et par le retard de joueurs ou d'officiels. Pour un niveau moyen, des durées de 25 et 40 minutes sont des compromis raisonnables.

4.2.3 Certains organisateurs préfèrent débiter à la même heure sur toutes les tables, pour permettre une annonce publique et des présentations sans perturbation des parties en cours. Ceci suppose que chaque tour dure aussi longtemps que la plus longue des parties, de telle sorte que le calcul de l'horaire doit être fait en fonction de la partie la plus longue et non pas sur une moyenne. Des périodes sans parties doivent être prévues occasionnellement sur chaque table, de façon à limiter le risque d'accumuler les retards et pour permettre de déplacer des parties sur une autre table si celle prévue est encore occupée.

4.2.4 Cependant, la table ou l'horaire prévu pour une partie ne doivent être modifiés que si c'est absolument nécessaire. Il est très improbable qu'un tournoi se déroule exactement comme dans le

programme annoncé, et c'est seulement si le retard semble augmenter sérieusement sur une ou plusieurs tables que des changements doivent être envisagés. Mais il peut y avoir d'autres raisons de modifier l'horaire. Par exemple, dans des compétitions majeures, les organisateurs peuvent demander des changements pour permettre qu'une partie soit transmise par la TV, et ceci peut être signifié peu de temps auparavant.

4.2.5 En raison des implications contractuelles et financières possibles, le juge-arbitre doit s'efforcer de répondre positivement à de telles demandes, tout en prenant en compte les intérêts des personnes impliquées dans ces changements. La plus grande préoccupation doit être, dès qu'un changement a été acté, d'en informer tous ceux qui sont concernés (joueurs, conseillers, officiels et spectateurs), et ce le plus rapidement possible. Si, comme cela arrive parfois, la décision est prise alors que joueurs et officiels ont quitté la salle, le juge-arbitre doit s'assurer qu'ils puissent recevoir les informations sur le lieu de leur logement.

4.2.6 Les joueurs qui viennent de terminer une partie ne devraient pas en débiter une autre immédiatement après, mais, de même, ne devraient pas avoir à attendre plusieurs heures entre deux parties. Idéalement, dans les premiers tours d'un tableau à élimination directe, l'intervalle entre deux parties ne doit pas être inférieur à la durée d'une partie et pas supérieur à celle de 3 parties, mais dans les derniers tours, les joueurs peuvent apprécier une période de repos plus longue, car les parties deviennent plus difficiles. Il est nécessaire, particulièrement dans les derniers tours, de tenir compte que les joueurs peuvent également être impliqués dans d'autres tableaux joués parallèlement.

4.2.7 Les règlements ne spécifient pas combien de parties un joueur peut disputer pendant une période donnée. Les joueurs moyens, et les jeunes en général, préfèrent jouer un maximum de parties possibles, mais les joueurs professionnels souhaitent un nombre limité de parties par jour, particulièrement dans les dernières phases d'une compétition. Comme guide, il n'est pas déraisonnable qu'un joueur ait à disputer 3 parties au meilleur des 7 manches plus 3 autres au meilleur des 5 manches le même jour, à condition qu'il y ait des intervalles raisonnables entre elles. Idéalement, les parties ne doivent pas commencer avant 10 h et ne doivent pas terminer après 22 h.

4.2.8 Ces recommandations s'appliquent aux tableaux principaux d'une compétition, telles que des opens en simples et doubles. Lorsqu'il y a un grand nombre de tableaux pour différentes catégories de joueurs, selon des critères tels que l'âge ou le classement, on suppose qu'un joueur participant à plusieurs tableaux est prêt à accepter le risque d'avoir un certain nombre de parties dans un temps limité. Du point de vue du juge arbitre, la préoccupation majeure est que cela augmente le risque que des parties entrent en conflit, et il est raisonnable de limiter le nombre de tableaux où un joueur peut s'engager.

### **4.3 Conflits horaires**

4.3.1 L'organisation serait facile si chaque tableau pouvait se dérouler isolément, mais généralement plusieurs tableaux doivent se dérouler à la même heure, de façon à rentabiliser l'usage des tables disponibles. Evidemment, un tableau messieurs et un tableau dames peuvent se jouer en même temps, et alterner des tours messieurs et dames est une méthode utile pour prévoir des intervalles corrects. Ceci est facile à prévoir dans les premières phases, mais comme le nombre de parties diminue à chaque tour, toutes les tables ne sont plus occupées, et il est tentant de débiter un autre tableau en parallèle.

4.3.2 Ceci peut conduire à des conflits d'horaires pour certaines parties, car il est pratiquement impossible de prévoir quels joueurs seront toujours concernés par les tableaux encore en cours. L'art de l'organisation est d'éviter ces conflits mais de permettre des marges de manœuvre si, de façon pratiquement inévitable, ils surviennent. Normalement, chaque partie doit être prévue à une place unique dans l'horaire, mais dans un tournoi local, il est possible de prévoir sans les spécifier, par exemple, un nombre de parties du premier tour d'un tableau de doubles messieurs en même temps que les dernières parties du tableau de simples.

4.3.3 Les parties de doubles qui peuvent se jouer dépendent alors des joueurs disponibles, car éliminés du tableau de simples. Un tel recouvrement demande un contrôle plus rapproché, car les parties doivent être programmées tardivement et les joueurs prévenus peu de temps avant, et ce n'est pas acceptable dans des tournois importants. Cela peut être utile dans des tournois locaux, où l'objectif principal est généralement de permettre de jouer un maximum avec les installations disponibles, et où les joueurs acceptent une certaine incertitude sur les horaires de leurs parties suivantes.

4.3.4 Les doubles mixtes peuvent entrer en conflit d'horaire avec les tableaux messieurs et dames, et sont pour cette raison souvent programmés seuls au début ou à la fin. Il y a des arguments pour les deux solutions, mais certains juges-arbitres pensent qu'il n'est pas sage de débiter un tournoi avec le tableau de doubles, en raison d'une probabilité accrue d'un retard de l'un des quatre joueurs de la partie de doubles comparativement à celle de l'un des deux joueurs d'une partie de simples. Dans une poule, tous les joueurs de la poule peuvent être attendus au pointage à la même heure, et il suffit de la présence de deux pour débiter le jeu.

4.3.5 Il est recommandé qu'un tournoi inclue des épreuves par équipes et des épreuves individuelles, les épreuves par équipes se déroulant en premier. Idéalement, les épreuves par équipes doivent être terminées

avant le début des épreuves individuelles, mais c'est rarement faisable, sauf dans les Championnats du Monde ou les Championnats de Continent, et même là, il peut y avoir un certain recouvrement. Commencer par l'épreuve par équipes permet de réaliser le tirage au sort de l'épreuve individuelle après l'arrivée des équipes et leur confirmation des participants, et ainsi d'avoir moins de changements à faire ultérieurement.

#### **4.4 Plan d'occupation des Tables**

4.4.1 L'attribution des parties à chaque table doit prendre en compte les intérêts à la fois des joueurs et des spectateurs. Par exemple, il est préférable qu'un joueur ne dispute pas deux parties successives sur la même table, pour éviter toute supposition qu'il en tire un avantage par une adaptation meilleure aux conditions de jeu. Lorsqu'on suppose que certaines parties seront particulièrement intéressantes, il faut les programmer sur les tables où elles seront plus faciles à suivre, et alors il faut faire attention qu'une concentration de spectateurs autour de la table n'entraîne pas des problèmes d'accès.

4.4.2 Le plan initial d'occupation des tables ne peut être modifié que pour des bonnes raisons. Une partie peut être déplacée si la table prévue n'est pas disponible, par exemple car une partie précédente a duré plus longtemps que prévu, mais ceci peut simplement transférer le retard d'une table à une autre. Une partie importante ou particulièrement intéressante peut être déplacée sur une table mieux située pour les spectateurs ou la TV, mais quelle que soit la raison du changement, les joueurs, spectateurs et médias doivent en être informés rapidement.

#### **4.5 Documentation**

4.5.1 La préparation d'un programme demande l'identification des parties et une méthode pour enregistrer l'attribution horaire, dans une forme facilement utilisable pour contrôler le jeu lors du déroulement du tournoi. Ceci peut être réalisé de différentes manières, chacune ayant des avantages et des inconvénients, et le système décrit dans les paragraphes suivants est l'un des nombreux systèmes possibles. Ici chaque partie est prévue sur une table à un horaire précis, mais certains juges-arbitres préfèrent conserver une flexibilité en allouant des séries de parties à des intervalles horaires plutôt qu'à des tables particulières.

4.5.2 Une méthode simple pour identifier les parties est présentée en Figure 4.1 pour un tableau de 64. Les parties sont numérotées dans l'ordre du haut en bas et de gauche à droite, de telle sorte que les parties du premier tour ont les numéros de 1 à 32, celles du 2<sup>ème</sup> tour de 33 à 48, etc. Le préfixe X représente un chiffre ou une lettre identifiant le tableau, par exemple la partie 103 (ou A03) peut être la 3<sup>ème</sup> du premier tour du tableau simples messieurs, et la partie 262 (ou 862) la 2<sup>ème</sup> demi-finale du tableau simple dames. Le schéma montre quelles parties dépendent des résultats de parties précédentes, et ainsi les intervalles à planifier.

4.5.3 La Figure 4.2 présente un programme pour un tableau à élimination directe de 64, sous la forme d'un tableau avec en lignes les horaires et en colonnes les tables disponibles, toutes les parties se jouant au meilleur de 5 manches. Ici l'ordre des parties est réalisé de telle façon que les joueurs aient un repos correspondant à la durée d'une à trois parties, et qu'aucun ne joue deux parties successives sur la même table. Normalement, les parties des autres tableaux peuvent se dérouler sur certaines tables inutilisées dans les dernières phases, mais un certain nombre de trous peuvent être laissés dans l'horaire pour parer à toutes les éventualités.

4.5.4 La Figure 4.3 présente un horaire pour un tableau à élimination directe dans un tournoi comportant des simples messieurs et dames, des doubles messieurs et dames. Il y a 48 inscrits dans chaque simple et 24 paires de doubles ; la compétition doit se dérouler pendant 3 jours sur 8 tables. Le programme doit permettre à chacun de jouer au maximum 2 simples et 2 doubles pendant une journée, et la compétition doit s'arrêter chaque soir à une heure raisonnable ; il doit y avoir également un programme intéressant pour les quarts de finales le second soir.





Figure 4.1 Numérotation des parties

Heure	TABLES							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1000	X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08
1040	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16
1120	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24
1200	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32
1240								
1320	X35	X36	X39	X40	X33	X34	X37	X38
1400	X43	X44	X47	X48	X41	X42	X45	X46
1440								
1520	X49		X50		X51		X52	
1600		X53		X54		X55		X56
1640								
1720			X57				X58	
1800	X59				X60			
1840								
1920		X61				X62		
2000								
2040				X63				

Figure 4.2 Plan d'occupation des tables pour tableau de 64

Heure	1	2	3	4	5	6	7	8
1000	WD1		MD1		WD1		MD1	
1015		MD1		WD1		MD1		WD1
1030	MD1		WD1		MD1		WD1	
1045		WD1		MD1		WD1		MD1
1100	WS1		MS1		WS1		MS1	
1130		MS1		WS1		MS1		WS1
1200	MS1		WS1		MS1		WS1	
1230		WS1		MS1		WS1		MS1
<b>V</b>								
1400	WD1		MD1		WD1		MD1	
1430		MD1		WD1		MD1		WD1
1500	MD1		WD1		MD1		WD1	
1530		WD1		MD1		WD1		MD1
1600	WS1		MS1		WS1		MS1	
1630		MS1		WS1		MS1		WS1
1700	MS1		WS1		MS1		WS1	
1730		WS1		MS1		WS1		MS1
<b>E</b>								
1900	WS2		MS2				MS2	
1930		MS2		WS2		MS2		WS2
2000	MS2		WS2		MS2		WS2	
2030		WS2		MS2		WS2		MS2
2100	FIN							

Heure	1	2	3	4
1000		WD2		MD2
1015	MD2		WD2	
1030		MD2		WD2
1045	WD2		MD2	
1100		WS3		MS3
1130	MS3		WS3	
1200		MS3		WS3
1230	WS3		MS3	
<b>S</b>				
1400	WD2		MD2	
1415		MD2		WD2
1430	MD2		WD2	
1445		WD2		MD2
1500	WS3		MS3	
1530		MS3		WS3
1600	MS3		WS3	
1630		WS3		MS3
<b>A</b>				
1800		WDQ		MDQ
1815	MDQ		WDQ	
1845		MDQ		WDQ
1900	WDQ		MDQ	
1930		WSQ		MSQ
2000	MSQ		WSQ	
2030		MSQ		WSQ
2100	WSQ		MSQ	
2200	FIN			

Heure	1	2
1000	WDS	
1015		MDS
1030	MDS	
1045		WDS
1130	WSS	
1200		MSS
1230	MSS	
1300		WSS
<b>D</b>		
1500	FINALES	

Pour 48MS, 48WS  
24MD et 24WD

Figure 4.3 Programme de la compétition

## 4.6 Contrôle du déroulement

4.6.1 On peut utiliser le même format pour suivre le déroulement. L'heure de début de chaque partie est indiquée sur le tableau de tirage au sort, ce qui permet de vérifier l'horaire, puisque les intervalles non adaptés sont immédiatement visibles. Le programme détaillé est une forme développée du plan d'occupation, comportant les noms des joueurs, le numéro de la partie, l'heure et la table dans la case appropriée, comme montré en Figure 4.4. La Figure 4.5 présente une section d'un horaire détaillé, par exemple à 11:35, dans laquelle on peut voir que les parties des tables 2 et 3 ne sont pas finies et retardent le début de celles prévues sur ces tables à 11:30. La Figure 4.6 montre la section correspondante du tableau.

4.6.2 Dès que la partie est terminée, le nom du vainqueur est indiqué sur le tableau et sur l'horaire détaillé, dans la case prévue pour la partie suivante. Une méthode pratique pour indiquer l'avancement de la compétition est de tracer une diagonale sur la case lorsque la partie débute et une autre lorsqu'elle est terminée, comme montré. Lorsque la compétition se déroule selon les prévisions, à tout moment toutes les cases concernant les parties débutées auparavant sont cochées avec une ou deux diagonales, et il est possible de repérer un retard apparu sur une table quelconque.

4.6.3 Une autre méthode pour contrôler le déroulement est de préparer les fiches de parties de chaque table dans un ordre chronologique. Au début, seules les fiches du premier tour comportent les noms des

joueurs, les suivantes mentionnent les horaires prévus et seront complétées dès que les vainqueurs sont connus. Lorsqu'une partie doit se dérouler, la fiche est adressée à l'arbitre, et l'horaire indiqué en haut de la fiche montre qui joue sur cette table. La simplicité de cette méthode est compensée par le risque que les fiches soient mélangées et n'est probablement adaptée qu'à des petits tournois.

217	N° de la partie
ALVIS	Joueur 1
BOWIE	Joueur 2
1430/7	Heure/table de partie suivante du vainqueur

Figure 4.4 Détails d'une partie

Heure	1	2	3	4
1030	125 ABDEL BROWN 1230/3	126 CRAIG DUTTA 1230/3	127 ENAMI FAYAD 1230/4	128 GREEN HUBER 1230/4
1100	129 IKEDA JUDGE 1300/1	130 KOVAR LAVIS 1300/1	131 MITRA NOVAK 1300/2	132 OSAKI PINTO 1300/2
1130	249 AMIDI/BEECH COWAN/DENIS 1630/2	250 EWING/FIRTH GOVER/HAJEM 1630/2	251 INMAN/JAMES KLEIN/LUCAS 1630/3	252 MILLS/NEILL OSMAN/PRICE 1630/3
1200	133 QUINN ROGER 1530/7	134 SEGUN TIMAR 1530/7	135 UNGER VARDA 1530/8	136 WOLFF XIANG 1530/8
1230	253 QUICK/RABIN SCOTT/TERRY 1630/2	254 URBAN/VILLA WORTH/ZSIGO 1630/2	145 BROWN DUTTA 1530/5	146 FAYAD HUBER 1530/5
1300	147 IKEDA KOVAR 1700/3	148 ? OSAKI 1700/3	255 ALVIS/BEECH CROFT/DOWNS 1630/1	256 EVANS/FROST GUPTA/HATCH 1630/1

Figure 4.5 Section du Plan d'occupation des tables

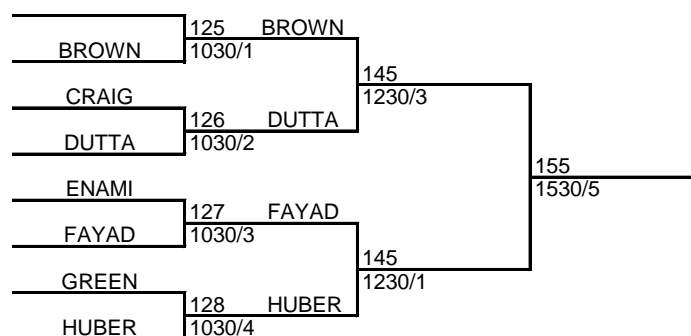


Figure 4.6 Section du tableau

4.6.4 Quelle que soit la méthode utilisée, le juge-arbitre doit être suffisamment informé de l'avancement de la compétition pour anticiper les problèmes et réaliser les ajustements nécessaires avant que les délais ne deviennent critiques. Les décisions prises à la hâte créent généralement plus de problèmes qu'elles n'en résolvent. Les différentes épreuves ne sont pas indépendantes les unes des autres, même si elles ne concernent pas les mêmes joueurs. Il y a généralement nécessité de gérer les priorités pour les tables, et changer de table entraîne parfois une situation plus critique.

4.6.5 On prendra soin d'éviter des changements inutiles, qui peuvent cause une confusion pour les joueurs, les contrôleurs des tables, et les officiels des parties. Il n'y aurait aucun intérêt à préparer soigneusement un programme s'il est modifié au premier signe d'un retard, particulièrement si des possibilités de rattraper le retard ont été prévues en laissant des tranches horaires libres. Les difficultés surviennent le plus souvent au début et à la fin d'un programme, soit parce que les joueurs arrivent en

retard, soit parce que ce sont les mêmes joueurs qui participent aux phases finales de plusieurs tableaux.

#### **4.7 Organisation des parties et des finales**

4.7.1 Il est fréquent de prévoir les parties des tours finaux sur quelques tables seulement. Même s'il n'est pas parfait de faire jouer, par exemple, les deux demi-finales simultanément, cela peut être un avantage d'avoir une période commune si l'une des deux s'avère peu intéressante. Les heures de début peuvent être étalées, ou, s'il n'y a pas d'obligation de débiter les parties à des horaires préétablis, on peut prévoir une série de parties pour chaque table. Elles peuvent alors être disputées successivement, chacune débutant à la fin de la précédente, assurant ainsi un programme continu.

4.7.2 Dans le programme des finales, il n'est pas nécessairement mieux de faire disputer les parties jugées les plus intéressantes en dernier. Souvent un joueur est présent dans plusieurs finales, et généralement les joueurs préfèrent disputer les parties de simples avant les doubles. Ceci a également pour avantage que les résultats de simples, souvent de plus grand intérêt pour les médias, peuvent être plus facilement publiés que s'ils avaient eu lieu plus tard. En l'absence d'autres contraintes, par exemple liés à la TV, le juge-arbitre peut tenir compte de l'opinion des joueurs concernés avant de décider l'ordre des parties.

#### **4.8 Plan de travail des arbitres**

4.8.1 Le plan de travail des arbitres doit être préparé aussi soigneusement que la programmation des parties, particulièrement dans les premières phases d'un tournoi à élimination directe, lorsque la plupart sinon toutes les tables sont susceptibles d'être utilisées. Idéalement, le nombre d'arbitres doit être égal à 4 fois le nombre de tables de compétition\*, pour permettre des pauses raisonnables et des possibilités de repos. Par exemple, si 12 tables sont utilisées en compétition, il faudrait  $12 \times 4 = 48$  arbitres.

(\* Parfois il y a plus de tables disponibles qu'indiqué sur le plan d'occupation, par exemple les horaires et le plan d'occupation sont établis sur 8 tables, mais la salle est installée avec 9 tables. La table supplémentaire est souvent utilisée, si des parties sont en retard, et pour permettre les modifications d'horaire).

Récemment, il est devenu fréquent pour les compétitions internationales, de calculer le nombre d'arbitres en multipliant le nombre de tables de compétition par 3 (ex :  $12 \times 3 = 36$  arbitres). Ceci doit être considéré comme un minimum, en supposant qu'il ya deux arbitres par tables (arbitre principal et adjoint). Exceptionnellement pour certaines parties de la compétition, comme une consolante, il est possible de prévoir un seul arbitre par table. Mais cette décision est à la discrétion du juge-arbitre.

Si une compétition est organisée avec 18 équipes de 2 arbitres, à tout moment il peut y avoir 12 équipes officiant, 3 en réserves et 3 en repos.

4.8.2 Les équipes de réserve sont disponibles pour pallier les absences imprévues, les changements inopinés d'horaire ou de table liés à des retards, à un appel pour compter les renvois, ou pour intervertir avec les équipes prévues pour officier, mais de la même fédération que l'un des joueurs ou paires de joueurs.

Ils peuvent également s'occuper de superviser le choix des balles, ou pour surveiller les raquettes testées avant une partie et conformes aux exigences. La Figure 4.7 propose un plan de travail pour 18 équipes d'arbitres, nommées de A à R.

Heure	Numéros des tables												Réserve	Repos
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
10:00	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	A, B, C	D, E, F
10:40	A	B	C	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	D, E, F	G, H, I
11:20	A	B	C	D	E	F	M	N	O	P	Q	R	G, H, I	J, K, L
12:00	A	B	C	D	E	F	G	H	I	P	Q	R	J, K, L	M, N, O
12:40	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M, N, O	P, Q, R
14:00	M	N	O	D	E	F	G	H	I	J	K	L	P, Q, R	A, B, C
14:40	M	N	O	P	Q	R	G	H	I	J	K	L	A, B, C	D, E, F
15:20	M	N	O	P	Q	R	A	B	C	J	K	L	D, E, F	G, H, I
16:00	M	N	O	P	Q	R	A	B	C	D	E	F	G, H, I	J, K, L
16:40	G	H	I	P	Q	R	A	B	C	D	E	F	J, K, L	M, N, O
18:00	G	H	I	J	K	L	A	B	C	D	E	F	M, N, O	P, Q, R
18:40	G	H	I	J	K	L	M	N	O	D	E	F	P, Q, R	A, B, C
19:20	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	A, B, C	D, E, F
20:00	A	B	C	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	D, E, F	G, H, I
20:40	A	B	C	D	E	F	M	N	O	P	Q	R	G, H, I	J, K, L

4.7 Plan de travail des arbitres

## CONCLUSION

Un juge-arbitre est souvent face à des situations, dans lesquelles il y a plusieurs actions possibles, et différents individus peuvent faire des choix différents. Ce fascicule ne cherche pas à couvrir toutes ces situations, ni à prescrire une unique décision correcte pour chaque cas. Son objectif est de proposer des principes pour ces décisions et de donner des conseils, si nécessaire, par rapport à l'approche généralement préférée, et une aide pour arriver à une cohérence, essentielle pour un bon juge-arbitrage.

## **5- COMPETITIONS DE TENNIS DE TABLE HANDISPORT**

### **5.1 Introduction**

Le Tennis de table est un sport adapté à tous les niveaux d'activité et d'aptitude. Avec l'augmentation du nombre de personnes en situation de handicap encouragées à participer et participant à des activités sportives, le Manuel ITTF inclut les règles handisport concernant les joueurs en fauteuil, de façon à faciliter le déroulement de compétitions incluant à la fois des joueurs valides et des joueurs en situation de handicap. Les plaquettes techniques spécifiques du sport handicap présentent en détail les directives des règles et règlements des compétitions handisport, dans lesquelles seuls des joueurs en situation de handicap sont concernés.

Des informations à propos des règlements handisports sont disponibles dans le Manuel pour les officiels des parties en annexe H.

Lorsqu'il s'agit des tâches incombant au juge-arbitre, les principes de base d'organisation d'une compétition sont semblables, mais il convient en outre de s'assurer que les règles de jeu sont appliquées correctement, et les juges-arbitres doivent alors respecter d'autres critères spécifiques aux compétitions handisport. Ils doivent avoir une certaine empathie pour les joueurs en situation de handicap, et pour les officiels de la compétition, de façon à ce que la compétition handisport soit menée dans un environnement agréable et amical, tout en restant hautement compétitive et intéressante pour tous.

Ce chapitre a pour objectif de souligner les caractéristiques particulières des compétitions handisport que le juge-arbitre doit prendre en compte, et d'encourager davantage de juges arbitres à participer et soutenir le handisport et le mouvement paralympique.

### **5.2 Les Officiels de la Compétition**

Le type et le nombre d'officiels peut varier selon le niveau de l'épreuve, et ceci est détaillé dans la plaquette technique handisport avec effet au 1<sup>er</sup> septembre 2011. Les types d'officiels sont les suivants :

#### 5.2.1 Délégué technique

Le délégué technique (TD) joue un rôle similaire à celui du Manager de compétition dans les autres compétitions ITTF, avec les responsabilités spécifiques suivantes :

- S'assurer que la compétition est organisée en accord avec les critères spécifiques de chaque tournoi
- Superviser tous les aspects, y compris la visite du site, l'hébergement, les transports, les équipements, le nombre de jours de compétition, les nombres maximum de participants acceptables, et différentes informations pertinentes
- Ecrire le rapport d'évaluation à la fin de la compétition

Les TD œuvrent avec le Comité d'Organisation sur les nombreux aménagements, techniques ou non, avant la compétition, et ces aménagements ont un impact significatif sur l'organisation de l'épreuve ainsi que sur le travail du juge-arbitre. Néanmoins, le juge-arbitre reste responsable de ce qui relève de ses compétences, ainsi qu'il est décrit dans la section 1 ci-dessus, et particulièrement pour les situations de jeu. Pour cela une bonne communication et une bonne coopération entre les TD et le juge-arbitre sont primordiales pour le succès de la compétition.

#### 5.2.2 Secrétaire de Classification

Le Secrétaire de Classification est en charge de l'approbation de la liste des joueurs, de confirmer quels joueurs de la liste nécessitent une classification, et d'en informer le Comité d'Organisation, le TD, le juge-arbitre et le Responsable de la classification.

#### 5.2.3 Classificateurs

Les Classificateurs Internationaux sont nommés par le Médecin Officiel de la Fédération Handisport Tennis de Table et par le Secrétaire de Classification ; ils sont responsables de la classification, des réévaluations et des appels. Le nombre de classificateurs présents lors d'une compétition varie selon les facteurs ou le niveau de cette compétition. Les détails à ce sujet sont précisés dans les directives Handisport correspondantes.

#### 5.2.4 Juges-arbitres

##### 5.2.4.1 Nomination

Les juges-arbitres pour les Jeux Paralympiques et pour les Championnats du Monde Handi sont nommés par l'URC ITTF. Pour les autres Compétitions Internationales ou Régionales, ils sont nommés par l'URC en coopération avec le Comité d'Organisation ou la Fédération de Tennis de Table du pays hôte. Tous les juges-arbitres nommés travaillent avec le Secrétaire de Classification et les TD pour confirmer les inscriptions, les épreuves et les programmes.

##### 5.2.4.2 Instructions du juge-arbitre

En 2007, certaines règles handi ont été intégrées aux règles ITTF, et les restantes l'ont été en 2010. Elles

ont également été reprises dans la formation des arbitres et dans les examens d'arbitre international biannuels. Cependant il reste un certain nombre de règlements pour les compétitions handi qui ne peuvent être trouvés que dans les directives spécifiques handi. Certains arbitres ont été nommés avant 2006, et n'ont donc jamais participé à une session de formation handi et/ou qui n'ont pas l'expérience ce type de compétitions ; pour cela il est nécessaire que le juge-arbitre prévoit une réunion d'information complète sur les règles handi avant la compétition, en expliquant les intentions, les interprétations et les applications de ces règles dans des situations de compétition, ainsi que tous les aspects liés à la classification, l'accessibilité et la communication avec les joueurs en situation de handicap. Les règles doivent être appliquées avec cohérence aux joueurs valides et aux joueurs en situation de handicap.

#### 5.2.5 Responsable de Sélection

Le Responsable de sélection a pour mission de proposer le processus de sélection applicable pour les Championnats du Monde handi et pour les Jeux Paralympiques. Il doit suivre les championnats handi régionaux pour superviser les systèmes de jeu, qui doivent être les mêmes dans tous ces championnats, car ils jouent un rôle majeur dans le processus de qualification, que ce soit pour les Championnats du Monde, ou pour les Jeux Paralympiques.

### **5.3 Classification des joueurs**

Les joueurs sont répartis dans des classes selon les atteintes et les limitations, qui sont évaluées :

- pour déterminer l'admissibilité de jouer en compétition
- pour regrouper équitablement les athlètes pour la compétition

Les classes sont globalement définies ainsi :

Classes 1 à 5 pour les joueurs en fauteuils

Classes 6 à 10 pour les joueurs debout

Classes 11 pour les joueurs porteurs d'un handicap intellectuel

Un panel international est responsable de la classification des joueurs. Lorsqu'ils ont été classifiés, les joueurs reçoivent une carte internationale de classification (ICC) qui stipule la classe attribuée ainsi que les limitations physiques (par ex de réaliser un service réglementaire) ou des aménagements permanents autorisés pour raison médicale (ex sangles, bandages, corset, fauteuil modifié).

Si un joueur participe pour la première fois à un championnat international (Fa20 ou Fa50) et n'a pas d'ICC, son pays lui attribue une classification temporaire. Il sera ensuite classé lors du championnat et se verra attribuer une classe. Si elle est différente de la classe temporaire, il pourra jouer dans cette nouvelle classe et le tableau sera fait en fonction de cela (si l'épreuve n'a pas encore débuté). Mais, dans les Championnats de Monde ou dans les Jeux Paralympiques, la nouvelle classe ne sera effective qu'après la fin de l'épreuve.

La classification de joueurs particuliers est organisée la veille de la compétition pour permettre au juge-arbitre de refaire le tirage au sort des épreuves par équipes et par classe, selon les classifications modifiées. Les juges-arbitres doivent rester en communication étroite avec les Organismes, le Secrétaire de classification et le Responsable de classification, avant et pendant la compétition, pour avoir confirmation ou conseils sur les mises à jour et les modifications des informations.

Si un joueur induit délibérément un classificateur en erreur, il sera immédiatement disqualifié par le juge-arbitre, en concertation avec le TD et le Responsable de classification.

### **5.4 Compétitions**

Pour toutes les compétitions enregistrées dans le calendrier ITTF Handi, il est attribué un coefficient pour calculer les points classements échangés.

Les compétitions approuvées sont les Jeux Paralympiques, les Championnats du Monde Handi et les Championnats Régionaux pour chaque Région agréés par l'ITTF (Europe, Amérique, Asie, Océanie et Afrique).

Les autres compétitions ont un coefficient qui dépend des exigences indiquées dans les directives décrites pour l'attribution de ce coefficient.

### **5.5 Inscriptions**

Selon le facteur attribué aux épreuves, une entente entre joueurs de différentes Fédérations est possible pour constituer les équipes. En fonction du nombre initial d'inscriptions, le TD et le juge-arbitre décident du nombre d'épreuves organisées et des regroupements éventuels des classes. Par suite de l'annulation des épreuves de certaines classes en raison d'un faible nombre d'inscriptions, il y a inévitablement des modifications sur les inscriptions et de nouvelles ententes d'équipes dans les fédérations ou entre fédérations.

Le TD et le juge-arbitre informent les Organismes et les Fédérations concernées lorsque des changements interviennent, et les aides à reconstituer des équipes pour la compétition par équipe, et aussi pour confirmer les ententes. Ceci permet d'éviter que les joueurs découvrent à leur arrivée que certaines épreuves ont été annulées par suite de modification de la classification d'autres joueurs, ou de la leur.

## **5.6 Epreuves**

Dans les compétitions handi, les conditions d'organisation des différentes épreuves sont spécifiquement décrites dans les directives. Le juge-arbitre, en concertation avec le TD, décide quelles épreuves seront organisées, supprimées ou regroupées, en fonction des inscriptions enregistrées et de l'environnement (comme le nombre de jours de compétitions, le nombre de tables, d'officiels, etc...)

## **5.7 Formule de compétition**

Les compétitions peuvent avoir des contraintes différentes sur le nombre de joueurs ou d'équipes par pays et par épreuve, et également dans les épreuves combinées. Les juges-arbitres doivent s'assurer que la formule de la compétition répond aux directives annoncées par l'ITTF après le 1<sup>er</sup> septembre 2011.

Note : il est très important de vérifier les directives handi en cours, car les exigences peuvent changer de temps en temps.

## **5.8 Règles**

En plus des règles exposées dans les situations spécifiques du Handbook ITTF, il existe d'autres règles et règlements pour les compétitions handi, qui sont rappelées dans l'Annexe H du Manuel pour les Officiels de matchs.

## **5.9 Tirage au sort**

Les changements de classe de joueurs peuvent affecter le nombre d'inscriptions et peut-être le nombre de poules dans les épreuves individuelles et par équipes, ce qui peut modifier le tirage au sort et le programme de la compétition. Le juge-arbitre doit effectuer les changements et les annoncer dans les temps à tous les participants et officiels.

Plusieurs tableaux pour la deuxième phase des épreuves individuelles et par équipes peuvent être préparés dès la fin de la première phase de la compétition. Avant le début de la compétition, le juge-arbitre doit s'assurer que chacun a été informé du lieu, de l'heure du tirage au sort, comment et par qui il sera réalisé, et il doit s'assurer que les équipements d'assistance sont en place tout au long de la compétition. La communication préalable du juge-arbitre, du TD et des organisateurs doit clairement définir les responsabilités et la suite des opérations.

## **5.10 Organisation**

5.10.1 Pour les joueurs en fauteuil, les dimensions minimales de l'aire de jeu peuvent être réduites à 8m x 6m, et un sol en béton est acceptable, mais les tables doivent être accessibles aux fauteuils. Les juges-arbitres doivent prendre note du nombre de tables pour les fauteuils et les joueurs debout, et d'avoir des tables accessibles pour les fauteuils et des aires de jeux communes pour toutes les épreuves tout au long de la compétition, pour faciliter son organisation.

5.10.2 Un programme pour la remise des récompenses est nécessaire et est normalement réalisé à la fin de chaque épreuve, en fonction du nombre de remises et du temps nécessaire pour les joueurs en situation de handicap. S'il le faut, la cérémonie peut être divisée en plusieurs temps, plutôt qu'en une seule fois, de façon à en limiter la durée. Si c'est possible, elle peut être programmée lors de différentes sessions pendant la compétition, à la fin des sessions de jeu du matin, après-midi et soirée. Ceci évite des temps d'attente et renforce l'intérêt des participants.

5.10.3 Il faut tenir compte que les joueurs des classes 1 et 2 ont besoin de davantage de temps que les autres classes, particulièrement dans les phases finales et dans les épreuves par équipes. Une épreuve par équipe peut alors durer 3 heures ou plus. Si possible, un temps libre doit être prévu pour les éventuels retards.

5.10.4 Les parties pour les joueurs des classes 1 et 2 doivent débiter le plus tard possible le matin, et ne pas se terminer tard, car ces joueurs nécessitent davantage de temps pour se préparer.

5.10.5 Les classes qui terminent tard un jour ne doivent pas débiter tôt le lendemain matin.

5.10.6 En général, il convient de prévoir au moins 45 minutes pour les parties de simples en classes 1 et 2, et 3 heures pour les compétitions par équipes.

## **5.11 Suivi des résultats**

5.11.1 Le programme du Dr Wu offre la possibilité de traiter les résultats simplement et de fournir les fiches de parties automatiquement.

## **5.12 Organisation des tableaux, horaires et résultats**

5.12.1 Pour la préparation et la conduite d'une compétition handi, les juges-arbitres doivent utiliser les programmes en Excel écrits par le Dr. Wu, Chi-Shih (<http://dr.wu.free.fr/draw/index.htm>). Le programme facilite la saisie des données, le suivi des tableaux, des horaires, et des résultats. Il fournit également les fiches de parties, les feuilles de rencontre pour les épreuves par équipes, ainsi que les fiches individuelles de



partie des joueurs. Le fichier data\_Common.xls doit être complété et envoyé au Secrétaire de Classification pour vérification et approbation avant le début de la compétition.

5.12.2 Dès que data\_Common est autorisé, un nombre limité de changements est possible. Les modifications ultérieures nécessitent une autorisation préalable. Il est recommandé que des modifications mineures des données, telles qu'une orthographe inexacte soient tolérées, et effectuées uniquement à la fin de la compétition.

5.12.3 Après la compétition, les organisateurs envoient les résultats par e-mail à l'Officiel responsable des classements handi, dans un format spécial qui est généré automatiquement, avec l'édition papier des résultats contenant tous les détails et les scores, ce qui permet de détecter et corriger les éventuelles erreurs.

5.12.4 Le manuel et tous les détails sur le programme peuvent être trouvés sur la page PTT du site de l'ITTF. Un essai est également possible. On conseille aux juges-arbitres de s'exercer avec le programme et une formation pratique semble la plus adaptée. Merci de visiter le site Internet pour plus de détails.

### **5.13 Accessibilité**

L'accessibilité est le plus grand problème dans toutes les activités concernant les personnes en situation de handicap. Négliger ces aspects peut entraîner des désagréments pour les joueurs et affecter le déroulement de la compétition. Malgré cela, c'est de la responsabilité du TD de s'assurer que les contraintes ont été prises en compte par les Organismes, et le juge-arbitre doit s'en assurer. On peut trouver sur le site handi sous la rubrique Organismes de compétitions, une liste des vérifications d'accessibilité.

### **5.14 Communication avec les personnes en situation de handicap**

Il n'est pas anormal de se sentir mal à l'aise avec des personnes en situation de handicap. La façon la plus efficace est d'être sensible, flexible et honnête. La terminologie la plus appropriée de « personne en situation de handicap » met l'accent sur la personne, et non sur ses limitations ou son handicap.

### **Conclusion**

Les juges-arbitres nommés pour une compétition handi doivent être familiarisés avec les points principaux comportant les règles, règlements et autres responsabilités. Par-dessus tout, lorsqu'ils travaillent avec des personnes en situation de handicap, ils doivent être respectueux, polis et prévenants, montrer de l'empathie, offrir de l'aide, communiquer réellement et ne pas hésiter à poser des questions. Pour ceux qui n'en ont pas encore fait l'expérience, vous êtes encouragés à vous sentir concernés et à devenir membre de cette grande famille.

## **Annexe A: QUALIFICATION DES JUGES-ARBITRES INTERNATIONAUX**

### **Les grades de juge-arbitres**

- Juge-arbitre National et Juge-arbitre certifié de base ITTF
- Juge-arbitre certifié / International
- Juge-arbitre International expert

#### A.1.1 Juge-arbitre National

Les Fédérations nationales sont encouragées à avoir leur propre programme de formation des juges-arbitres.

#### A.1.2 Juge-arbitre certifié de base ITTF

La certification est réalisée par l'ITTF. Les candidats n'ont pas besoin d'avoir une expérience réelle en juge-arbitrage, mais d'un arbitre expérimenté, coach, joueur, ou bénévole, si possible avec une expérience de juge-arbitrage locale. Les candidats devront suivre le Cours « Basic Referee » et passer un examen écrit. Ce cours a des objectifs de formation et d'animation, et peut être enseigné et examiné dans toutes les langues. Un certificat est remis à tous les candidats reçus. Sont essentiellement abordés les interprétations et applications des règlements avec les aspects techniques. De nombreux outils pédagogiques, incluant des présentations Powerpoint, sont à disposition, ainsi qu'un examen écrit mis à jour tous les deux ans selon les derniers règlements, et les certificats de réussite.

### **A.2 Juge-arbitre certifié / International**

Le cours pour les Juges-arbitres Internationaux, suivi d'un examen, est réservé aux Juges-arbitres Nationaux ayant une expérience prouvée. Ceci permet une formation approfondie et les candidats auront à mettre en pratique successivement les différents rôles du juge-arbitre lors de compétitions ITTF.

#### A.2.1 Juge-arbitre International

Une grande aptitude dans les aspects écrits et pratiques est requise pour tous les domaines examinés. Une expérience pratique de 3 à 5 ans lors de compétitions, dont au moins deux fois en tant que juge-arbitre, ainsi qu'une compétence en anglais, sont requises de façon obligatoire.

#### A.2.2 Juge-arbitre Certifié

Comme précédemment (A.2.1), mais la formation et l'examen peuvent être dans une autre langue. Un juge-arbitre ayant cette qualification peut être nommé sur une compétition ITTF comme un Pro Tour ou une étape du WJC, lorsque cette langue est utilisée.

La plupart des JAI actuels sont classés en tant que Juge-Arbitre International ou Juge-Arbitre Certifié.

### **A.3 Juge-Arbitre International Expert**

Dans un futur proche, un processus d'évaluation continue sera mis en place, afin d'identifier, entraîner et qualifier un petit nombre de juges-arbitres pour les promouvoir au grade d'Expert et leur permettre d'officier sur les compétitions ITTF majeures. Ce groupe rassemblera 15 à 20 juges-arbitres.

Les trois grades de JAI (Certifié, International et Expert) recevront le badge IR en argent.

## **Annexe B: ERREUR D'ORDRE DANS UNE RENCONTRE PAR EQUIPES**

L'un des plus grands problèmes que le juge-arbitre doit résoudre lors d'une rencontre par équipes concerne le non-respect de l'ordre des parties. Malheureusement les règlements ne fournissent pas toutes les solutions pour les erreurs, et le juge-arbitre doit prendre à chaque fois une décision en fonction de conditions particulières. Même s'il n'y a pas de règles strictes, les principes suivants peuvent être appliqués pour déterminer la meilleure action.

### **Principes**

L'équipe qui a fait jouer le bon joueur ne peut pas être pénalisée ou désavantagée, au contraire de celle qui a fait jouer un mauvais joueur.

- Une partie valide (prévue) jouée à un mauvais moment sera annulée si le mauvais joueur l'a gagnée, ou mise de côté si c'est le bon joueur qui a gagné
- Une partie non valide (non prévue) sera attribuée à l'équipe alignant le bon joueur et la partie valide (prévue) ne sera pas disputée

Généralement la première partie valide non jouée sera alors disputée, et les parties continueront dans l'ordre, à l'exception des parties valides déjà disputées.

Si l'erreur est découverte pendant une partie, deux options sont possibles :

1. Finir la partie, et revenir au principe initial
2. Arrêter la partie immédiatement, et revenir au principe initial

Le principe de base est que le bon joueur ne doit pas être désavantagé. Pour éviter toute discussion à ce sujet, c'est le capitaine du bon joueur qui a le choix de continuer ou arrêter la partie en cours.

Ces principes peuvent être modifiés ou adoucis dans les épreuves locales ou de moindre importance.

Pour éviter les possibilités d'erreur, un principe initial est de prévoir que l'arbitre et son adjoint doivent vérifier la fiche de partie, vérifier que ce sont les bons joueurs qui sont présents dans l'aire de jeu, et ainsi éviter (presque) tous ces problèmes. Une procédure pourrait être que l'arbitre conserve une copie de la feuille de tirage pour s'assurer que la fiche de partie est correcte, et interroge immédiatement le capitaine d'équipe en cas de question. Les erreurs de feuilles de partie sont souvent dues à l'inversion des équipes par l'arbitre, ou, si la feuille est informatique, à la sélection du mauvais joueur.

Les exemples suivants illustrent les principes énoncés ci-dessus.

#### **Exemple 1**

ABC est pénalisé, car A devrait rejouer immédiatement. Ce serait mieux que ce soit Y, joueur incriminé, qui rejoue. Le principe est que le bon joueur ou équipe ait le choix de laquelle des deux parties se joue juste après.

Parties prévues	Parties jouées	Résultat / Manches des parties jouées	Correction après découverte de l'erreur
A v X	A v <b>Y</b>	4 : 2	prochaine partie à jouer ?
B v Y		Erreur découverte	
C v Z			
A v Y			4 : 2
B v X			

Figure B1 (Cas N°1)

Parties prévues	Parties jouées	Résultat / Manches des parties jouées	Correction après découverte de l'erreur
A v X	A v <b>Y</b>	4 : 2	prochaine partie à jouer
B v Y	B v <b>X</b>	1 : 4	annulé, 2 <sup>e</sup> partie à jouer ensuite
C v Z	C v Z	0 : 4	0 : 4 (conservé)
A v Y		Erreur découverte	4 : 2
B v X			

Figure B2 (Cas N°2)

Parties prévues	Parties jouées	Résultat / Manches des parties jouées	Correction après découverte de l'erreur
A v X	A v X	4 : 2	4 : 2 (conservé)
B v Y	B v <b>Z</b>	1 : 4	4 : 0 (accordé à B)
C v Z	C v <b>Y</b>	0 : 4	4 : 0 (accordé à C)
A v Y		Erreur découverte	
B v X			

Figure B3 (Cas N°3)

Parties prévues	Parties jouées	Résultat / Manches des parties jouées	Correction après découverte de l'erreur
A v X	<b>B</b> v <b>Y</b>	4 : 2	prochaine partie à jouer
B v Y		Erreur découverte	4 : 2
C v Z			
A v Y			
B v X			

Figure B4 (Cas N°4)

Parties prévues	Parties jouées	Résultat / Manches des parties jouées	Correction après découverte de l'erreur
A v X	<b>B</b> v <b>Z</b>	4 : 2	annulé, prochaine partie à jouer
B v Y		Erreur découverte	
C v Z			
A v Y			
B v X			

Figure B5 (Cas N°5)