Fédération Française de Tennis de Table Commission Fédérale de l'Arbitrage

Institut Fédéral de l'Emploi et de la Formation

MANUEL DU PASSAGE DE L'AC A L'AR



Ce document annule et remplace la version de juillet 2022

Edition n° 3 JUILLET 2022

DOCUMENT NON OFFICIEL



Toutes les mises à jour sont faites annuellement par l'I.F.E.F. Branche Arbitrage et diffusées par ses soins.

TABLE DES MATIERES :

THEME	Presentation	
THEME 1	Le service	13
THEME 2	Ordre du service	14
THEME 3	Le service en double	14
THEME 4	Le chronométrage	15
THEME 5	La balle en jeu	15
THEME 6	La balle à remettre	16
THEME 7	Le point	17
THEME 8	Le jeu arrêté	18
THEME 9	La règle d'accélération	19
<u>THEME</u> 10	Conseils aux joueurs	19
<u>THEME</u> 11	Le comportement des joueurs	20
<u>THEME</u> 12	Règles spécifiques joueur en fauteuil	21
THEME 13	Procédure d'arbitrage	24

THEME 1: Le Service

I - DEFINITION:

C'est le geste qui permet, au début d'un échange, de mettre la balle en jeu.

Le joueur qui exécute le service s'appelle **SERVEUR**.

Le joueur qui reçoit le service s'appelle **RELANCEUR**.

II - REALISATION:

La balle doit être:

- librement posée sur la paume de la main libre immobile et ouverte ;
- en arrière de la ligne de fond ;
- au-dessus du niveau de la table.
- Pendant toute la durée de l'exécution du service, elle ne peut être cachée du RELANCEUR par aucune partie du corps du SERVEUR ou de son partenaire de double ou par quoi que ce soit qu'ils portent ou qu'ils tiennent.
- Dès que la balle a été lancée, le bras libre du SERVEUR doit être retiré de la zone située entre la balle et le filet.

La balle doit être projetée verticalement vers le haut, d'au moins 16 cm, sans lui communiquer d'effet.

Lorsque la balle redescend, elle doit être frappée avec la raquette de telle sorte qu'elle touche le camp du SERVEUR et qu'elle touche le camp du RELANCEUR.

III - BALLE A REMETTRE AU SERVICE :

- La balle touche le camp du SERVEUR, le filet ou son support et retombe bonne.
- La balle touche le camp du SERVEUR, le filet ou son support et le RELANCEUR (ou son partenaire) lui fait obstruction.
- Le service est effectué avant que le RELANCEUR ne soit prêt (il ne doit pas essayer de frapper la balle).
- Le service est interrompu par l'arbitre qui a un doute sur sa régularité (la 1^{ère} fois au cours d'une partie).
- Le SERVEUR ou le RELANCEUR a été gêné par un incident hors de son contrôle (voir chapitre "LA BALLE A REMETTRE" page 21).
- Si une erreur a été commise dans l'ordre des services, l'arbitre doit interrompre le jeu, donner balle à remettre, et continuer la manche dans l'ordre des services. Les points marqués avant la découverte de l'erreur restent acquis.
- Si le RELANCEUR est en fauteuil et que la balle s'immobilise dans le camp du relanceur ou retourne vers le filet, ou (en simple), sort par la ligne latérale (avant qu'elle ne franchisse la ligne latérale la balle reste en jeu. Si elle franchit la ligne latérale, elle est obligatoirement à remettre).

IV - POINT PERDU:

Si le serveur n'effectue pas un service correct, l'arbitre doit le pénaliser par la perte d'un point, <u>sans avertissement verbal préalable</u>!

Si l'arbitre, ou l'arbitre-adjoint, a un doute sur la régularité du service, il peut, **une** fois dans la partie, interrompre le jeu et donner un avertissement verbal au serveur sans le

pénaliser d'un point. Par la suite le doute n'est plus permis, dans ce cas un point doit être attribué au relanceur.

Si le serveur lance la balle avec l'intention manifeste de faire un service et qu'il la manque en voulant la frapper avec sa raquette, il perd le point.

THEME 2 : Règles D'exécutions :

La balle doit être frappée derrière la ligne de fond du serveur (ou son prolongement imaginaire).

Le serveur change tous **les 2 points**. En double c'est le relanceur qui devient serveur sur le partenaire du serveur précédent.

Lorsque la marque atteint 10-10, le serveur change à chaque point.

Le serveur doit servir de telle façon que l'arbitre ou son adjoint puissent juger de la régularité du service.

THEME 3: Le Service En Double

- La ligne centrale délimite deux demi-camps.
- La ligne centrale fait partie du demi-camp droit du SERVEUR et du demi-camp droit du RELANCEUR.
- La balle doit toucher le demi-camp droit du SERVEUR, passer le filet et toucher le demi-camp droit du RELANCEUR.
- Si la balle touche le demi-camp droit du serveur, passe le filet et touche le demicamp gauche du RELANCEUR, le point est perdu pour le SERVEUR idem si balle touche le demi camp gauche du serveur.

ATTENTION:

Dans la manche décisive, lorsqu'une paire a marqué 5 points, l'arbitre fait changer les joueurs de côté et inverse l'ordre des relanceurs.

NOTA: Il est important pour l'arbitre de noter sur la fiche de partie le côté du service. En effet, durant toute la partie, le premier service de chaque manche s'effectuera du même côté.

THEME 4 : Le Chronométrage De La Partie

L'arbitre (*ou l'arbitre adjoint*) fait démarrer le chronomètre dès que la balle est en jeu pour la première fois au début d'une manche et l'arrête pour les interruptions de jeu suivantes :

- Un joueur perd volontairement du temps pour ramasser la balle.
- La balle sort des limites de l'espace de jeu (depuis le moment où elle cesse d'être en jeu dans l'espace voisin jusqu'à son retour dans les limites de l'aire de jeu).
 - Le changement de camp dans la dernière manche.
- Les arrêts pour s'éponger, réajuster ses vêtements ou ses chaussures, essuyer ses lunettes, etc...
- Le temps mort demandé par un joueur, une paire ou un entraîneur. (*Dans ce cas, il ne faut pas oublier de chronométrer le temps mort*)

- Le remplacement d'un équipement abîmé.
- La balle est cassée.
- Une panne d'éclairage.
- La chute ou la blessure d'un joueur.
- L'indisposition soudaine d'un joueur.

Pour ces 3 dernières affirmations prendre le temps de l'interruption de jeu

- Une balle ou une personne pénètre dans l'aire de jeu.
- Un avertissement (Carton jaune) ou sanction (Cartons jaune + rouge) à un joueur.

NOTA: L'arbitre doit pouvoir indiquer aux joueurs qui le demandent le temps écoulé depuis le début de la manche.

THEME 5: La Balle En Jeu

La balle est considérée en jeu à partir du dernier moment où elle repose immobile sur la paume de la main (juste avant d'être projetée), jusqu'à ce que :

- Elle touche chaque camp alternativement sans avoir été frappée dans l'intervalle (sauf au service).
 - Elle touche deux fois consécutivement le même camp.
 - Elle soit frappée avec une face interdite de la raquette.
- Elle touche un joueur (ou ce qu'il porte), excepté la raquette ou la main de la raquette.
 - Elle touche un objet autre que le filet ou ses supports.
 - Un joueur la frappe plus d'une fois consécutivement délibérément.
 - L'échange soit déclaré à remettre par l'arbitre.
 - L'échange ait fait l'objet d'un point.

THEME 6: La Balle A Remettre

La balle est à remettre dans les cas suivants :

- Si le jeu est interrompu par l'arbitre ou l'arbitre adjoint
- . Pour corriger une erreur dans l'ordre de service ou de réception, ou une erreur de camp
- . Pour mettre en application la règle d'accélération
- . Pour donner un avertissement à un joueur (ou un conseilleur) ou le pénaliser (carton)
- . Parce que les conditions de jeu ont été perturbées d'une façon qui, dans l'opinion de l'arbitre, est de nature à influer sur le résultat de l'échange. Par exemples :
 - Balle qui se casse ou se fend
 - Un objet ou une personne pénètre dans l'aire de jeu
 - Une balle pénètre dans l'espace de jeu (à moins que le point ne soit acquis)
 - Modification de l'intensité de l'éclairage,
 - Déplacement du filet (s'il n'a pas été touché par un joueur),
 - Rupture de la cordelette du filet,
 - Flash d'un photographe,

- Mise en route d'une climatisation.
- Brusque apparition chez un joueur d'un objet brillant de nature à gêner l'adversaire.

NOTA: Voir également le chapitre "LE SERVICE": balles à remettre. Annonce par l'arbitre pour une balle à remettre:

Lorsqu'un échange est à rejouer, l'arbitre annonce « Balle à remettre ». Il lève le bras. Il répète ensuite la marque avant que l'échange suivant ne commence, de manière à indiquer qu'aucun point n'a été marqué.

THEME 7: Le Point

I - DEFINITION:

Un point est un échange dont le résultat est compté.

II - POINT GAGNE PAR UN JOUEUR :

Si son adversaire:

- En tant que serveur, n'effectue pas un service régulier.
- En tant que relanceur, n'effectue pas un renvoi régulier.
- Frappe la balle avec une face de raquette non autorisée.
- Fait obstruction à la balle
- Déplace la surface de jeu.
- S'appuie sur la surface de jeu avec sa main libre..
- Frappe la balle 2 fois consécutivement **délibérément**.
- si, après qu'elle a été frappée en dernier par son adversaire, la balle passe à travers le filet, ou entre le filet et le poteau, ou entre le filet et la surface de jeu
- Laisse la balle rebondir 2 fois dans un camp.
- Touche le filet ou son support pendant que la balle est en jeu.
- Est sanctionné par un carton jaune associé à un carton rouge (1 point).
- Est sanctionné par un nouveau carton jaune associé à un carton rouge (2 points).
- si les deux joueurs ou paires sont en fauteuil suite à un handicap physique,
- et son adversaire ne maintient pas le contact du siège ou du coussin avec la face arrière d'une de ses cuisses, au moment où il frappe la balle,
- son adversaire touche la table avec l'une de ses mains avant de frapper la balle,
- le pied de son adversaire ou son repose pied touche le sol pendant l'échange;
- ainsi qu'il est prévu par l'ordre de jeu (2.8.3)
- <u>En double</u>, frappe la balle en dehors de l'ordre de jeu.
- En double composé de 2 joueurs en fauteuil ou d'un joueur valide associé à un joueur en fauteuil si une partie du fauteuil du joueur assis ou un pied du joueur debout dépasse l'extension imaginaire de la ligne centrale de la table : pas d'ordre de jeu dans ces cas, chaque joueur pouvant effectuer un renvoi (sauf au service où le serveur et le relanceur sont identifiés).
- <u>Durant la règle d'accélération</u> (Voir le chapitre concerné)

Annonce des points par l'arbitre

Dès qu'un point vient d'être marqué, l'arbitre annonce la marque. Il annonce en premier le nombre de points marqués par le joueur qui doit servir lors de l'échange suivant, suivi par le nombre de points du joueur adverse.

Quand les joueurs ont le même nombre de points il indique par exemple « 4-4 » et non pas « égalité » ou encore « 4 égalité ».

En même temps qu'il fait son annonce il change les points sur le marqueur.

A chaque changement de service il annonce la marque et indique avec le bras le nouveau serveur.

Par exemple : 6-4 (bras tendu vers le joueur DURAND)

THEME 8 : Le Jeu Arrêté

L'arbitre doit assurer la continuité du jeu pendant toute la partie.

Il ne doit pas hésiter à rappeler les joueurs à la table lorsqu'ils prennent leur temps entre deux échanges par exemple.

I - LES ARRETS REGLEMENTAIRES :

- Tous les **6 points** (même *après 10-10 ou dans la règle d'accélération*), ainsi que lors du changement de côté dans la dernière manche possible, pour s'éponger, essuyer ses lunettes, etc...
- 1 minute entre chacune des manches d'une partie.
- Durant la partie, chaque joueur ou paire peut bénéficier d'un temps mort d'une durée maximale d'1 minute. Le temps mort ne peut être demandé qu'entre deux échanges. (Le temps mort peut être demandé soit par le joueur ou la paire, soit par le conseilleur désigné avant le début de la partie.)

Remarques importantes:

- En championnat par équipe : la décision de la prise ou non du temps mort est donnée prioritairement au capitaine de l'équipe.
- En compétition individuelle : cette priorité est donnée au joueur.

Dans tous les cas il ne faut <u>prendre en compte</u> que la décision de celui qui a la priorité de choix.

- Si les 2 joueurs le demandent en même temps, il est compté pour les 2.
- Le temps mort ne peut être demandé <u>que lorsque la balle n'est pas en jeu, entre 2</u> <u>échanges</u>.
- Lorsqu'une demande de temps mort a été introduite conformément au règlement, l'arbitre suspend le jeu et brandit un carton blanc du côté du joueur (ou de la paire) ayant demandé le temps mort. L'arbitre (ou l'arbitre adjoint, lorsqu'il y en a un) va déposer un carton blanc sur la demi table du joueur ayant demandé le temps mort. Il va ensuite ramasser la balle (si c'est l'arbitre adjoint il la remet à l'arbitre principal). Lorsque le temps mort est terminé (soit au bout d'1 minute, soit dès que le joueur ayant demandé cet arrêt est revenu à la table), l'arbitre (ou l'adjoint) récupère le carton blanc posé sur la table et le place sur le marqueur du côté du joueur ayant pris le temps mort. Ce témoin reste sur le marqueur jusqu'à la fin de la partie (attention : ne pas oublier de le changer de place à chaque changement de côté).

II - SUSPENSION DE JEU:

- 10 minutes maximum en cas de blessure (accordées par le Juge Arbitre).
- Saignement : pas de temps maxi d'arrêt toute trace de sang devra être effacée avant la reprise du jeu.
- Balle ou raquette cassée (brève période d'adaptation avec la nouvelle balle ou raquette).

NOTA: Pendant une suspension de jeu, seul le Juge Arbitre peut autoriser les joueurs à quitter l'espace de jeu. Pendant les arrêts entre les manches et les temps morts, les joueurs doivent se trouver dans l'aire de jeu <u>ou en dehors</u> à moins de 3 mètres, en restant sous la surveillance de l'arbitre.

THEME 9 : La Règle D'accélération

I - OBJECTIF:

Limiter la durée d'une partie par l'utilisation d'une procédure particulière.

II - MISE EN APPLICATION:

- Si la manche n'est pas terminée après 10 minutes de jeu effectif, et que **moins de 18 points n'aient été marqués**.
- A la demande des 2 joueurs, à n'importe quel moment de la partie à moins que 18 points ou plus n'aient été marqués dans la manche en cours.
- Si elle est appliquée, les manches suivantes de la partie devront se dérouler avec la même procédure.
- Si les joueurs demandent à commencer la manche en appliquant la règle d'accélération, l'arbitre doit accepter leur demande.

III - PROCEDURE :

1: Service:

Changement de serveur après chaque point marqué.

Si la balle est en jeu lorsque l'arbitre l'arrête, le jeu reprendra avec le serveur de l'échange interrompu. Si la balle n'est pas en jeu au moment de l'interruption, le jeu reprendra avec au service le receveur de l'échange précédent.

2 : Comptage des renvois :

Le compteur de renvois annonce à voix haute (*mais sans crier*) les renvois du RELANCEUR de 1 à 13 aussitôt que la balle est frappée par celui-ci.

3 : Annonce de 13 :

- L'arbitre :
- Juge la validité du renvoi ;
- Dit " HALTE " pour arrêter l'échange ;
- Si le 13^{ème} renvoi est bon, il donne le point au RELANCEUR;
- Si le 13^{ème} renvoi n'est pas bon, il donne le point au SERVEUR

THEME 10: Conseils Aux Joueurs

Les joueurs peuvent recevoir des conseils à tout moment sauf pendant les échanges, à condition que cela n'affecte pas la continuité du jeu ; si une personne autorisée donne des conseils illégalement, l'arbitre doit brandir un carton jaune pour l'avertir qu'une autre faute de même nature entraînera son éviction de l'aire de jeu.

	Exemples de situations de jeu	Conseil légal	Conseil illégal	Carton
1	Conseil pendant un échange		X	Coach
2	Conseil pendant une suspension de jeu et entre les manches	X		
3	Conseils entre les échanges sans interruption de la continuité de jeu	X		
4	Le joueur fait volontairement un détour pour aller voir son coach en allant ramasser la balle		X	Joueur
5	Le joueur se déplace très lentement pour aller ramasser la balle ou revenir à la table pendant que son coach le conseille		X	Joueur
6	A va vers son coach pour un conseil quand X récupère la balle Prêt à jouer quand X revient dans l'aire de jeu	X		
7	A va vers son coach pour un conseil quand X récupère la balle en dehors de l'aire de jeu. Il ne revient pas immédiatement à la table quand X rentre dans l'aire de jeu		X	Joueur
8	Après être allé rechercher une balle en dehors de l'aire de jeu, le joueur va vers son coach au lieu d'aller directement à la table pour reprendre le jeu		X	Joueur
9	Conseil quand le joueur est prêt à servir (balle dans la paume de la main)	X		
10	Conseil avant le service (joueur faisant rebondir la balle sur la table)	X		
11	Conseil pendant que les joueurs s'essuient	X		
12	Le joueur regarde son coach avant de servir	X		
13	Le joueur se déplace légèrement du côté du coach pour avoir un conseil entre les échanges	X		
14	Le joueur va vers son coach pour un conseil entre les échanges		X	Joueur

En Championnat par équipes

Au cours d'une compétition par équipes les joueurs peuvent recevoir des conseils de n'importe quel licencié.

Compétition individuelle

Au cours d'une compétition individuelle, un joueur ou une paire ne peut recevoir de conseils que d'une seule personne, désignée à l'avance à l'arbitre. En double 2 conseilleurs si 2 clubs différents. Mais ils sont considérés comme une personne.

THEME 11: Le Comportement Des Joueurs

Les joueurs doivent avoir un comportement correct vis à vis des adversaires, des officiels et du public.

I- SONT SANCTIONNABLES:

- Les dégâts volontaires à l'équipement (briser la balle, frapper la table, etc...).
- Les cris excessifs ou les propos et gestes inconvenants.
- L'envoi volontaire de la balle en dehors des limites de l'espace de jeu.
- Le non-respect persistant de la réglementation concernant les conseils aux joueurs.
 - Le manque de respect envers les officiels

II- SANCTIONS:

1re INFRACTION:

- Avertissement de l'arbitre : CARTON JAUNE.

L'arbitre doit signaler au fautif qu'il aura 1 point de pénalité en cas de récidive.

2ème INFRACTION:

- Interruption de jeu : CARTON JAUNE + CARTON ROUGE

L'arbitre donne **1 point à l'adversaire** et avisera le Juge Arbitre de sa décision le plus tôt possible sans interrompre le jeu.

3ème INFRACTION:

- Interruption de jeu : CARTON JAUNE + CARTON ROUGE

L'arbitre donne **2 points à l'adversaire** et avisera le Juge Arbitre de sa décision le plus tôt possible sans interrompre le jeu.

Pour signifier une sanction à un joueur, l'arbitre brandit le (ou les) carton(s) en direction du joueur sanctionné, puis place un carton jaune (et rouge) sur le marqueur (ou près), du côté du score du joueur concerné.

III- INTERVENTION DU JUGE ARBITRE:

4ème INFRACTION :

- Interruption de la partie : CARTON ROUGE DU JA

Le Juge Arbitre donne **partie perdue** par pénalité.

On ajoute au score de l'adversaire le nombre de points et de manches manquants pour le gain de la partie.

Le Juge Arbitre peut exclure de la compétition le joueur fautif.

LE JUGE ARBITRE DOIT FAIRE UN RAPPORT A LA COMMISSION SPORTIVE DE L'ECHELON CONSIDERE.

EN OUTRE, LE JUGE ARBITRE EST EN DROIT, SELON LA GRAVITE DE LA FAUTE, DE FAIRE CONVOQUER LE JOUEUR DEVANT LA COMMISSION DE DISCIPLINE DE L'ECHELON CONSIDERE.

IV-SUIVI DES SANCTIONS

L'arbitre inscrit sur la fiche de partie la sanction et le motif, dès l'attribution d'un carton. A la fin de la partie, il en avisera le Juge Arbitre.

- En compétition individuelle, le joueur signe la fiche de partie, attestant sa connaissance des faits.
- En Championnat par équipes, la sanction est portée au dos de la feuille de rencontre ; le capitaine de l'équipe signe pour attester sa connaissance des faits.

A NOTER:

Une attention particulière doit avoir lieu pour le Championnat par équipes afin de <u>comptabiliser les cartons</u> reçus par un joueur car ceux-ci sont cumulables tout au long de la rencontre.

Cas particulier des doubles en championnat par équipe :

Au cours d'une compétition par équipes, la sanction à appliquer à une paire, quel que soit le joueur fautif, est immédiatement supérieure à celle du joueur qui était le plus pénalisé.

Chaque joueur continue la rencontre avec le cumul de ses pénalités antérieures au double, augmenté des fautes qu'il a personnellement commises pendant le double.

CONSEILLEURS

Si, après qu'un avertissement a été donné, quiconque, dans la même rencontre par équipes ou dans la même partie d'une compétition individuelle, donne à nouveau des conseils de manière illicite, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors des abords de l'aire de jeu, qu'il soit ou non celui ayant reçu l'avertissement préalable.

Dans une rencontre par équipes, le conseilleur qui a été expulsé n'est pas autorisé à rejoindre l'aire de jeu jusqu'à ce que la rencontre par équipes soit terminée, sauf s'il est appelé à jouer et il ne peut pas être remplacé par un autre conseilleur; dans une épreuve individuelle, il n'est pas autorisé à rejoindre l'aire de jeu avant la fin de la partie.

JOUEURS ET CONSEILLEURS

Si, à un moment quelconque, le comportement inconvenant d'un conseilleur est suffisamment grave, l'arbitre interrompt le jeu et fait immédiatement rapport au juge-arbitre ; pour tout autre comportement inacceptable l'arbitre peut, à la première faute, brandir un carton jaune et avertir le coupable que toute infraction ultérieure sera susceptible d'entraîner l'application de points de pénalisation

THEME 12: Règles Spécifiques Joueur Fauteuil

Au service la balle est à remettre si le RELANCEUR est en fauteuil et que la balle s'immobilise dans son camp ou retourne vers le filet, ou (en simple), sort par 1 ligne latérale (avant qu'elle ne franchisse la ligne latérale la balle est jouée avec tous les risques que cela comporte, après avoir franchi la ligne que la balle soit renvoyée bonne ou mauvaise elle est let).

Lorsqu'un ou deux joueurs qui sont en fauteuil forment une paire jouant une partie de double, le serveur effectue d'abord un service, ensuite le relanceur effectue un renvoi mais après cela chaque joueur de la paire handicapée peut effectuer un renvoi. Toutefois, le pied du joueur debout et aucune partie du fauteuil d'un joueur ne peut dépasser l'extension imaginaire de la ligne centrale de la table. Lorsque cela se produit l'arbitre doit accorder un point à la paire opposée

THEME 13: Procédure D'arbitrage

FIN D'UNE MANCHE

Dès qu'un joueur a marqué 11 points (avec au moins 2 points d'écart avec son adversaire) il a remporté la manche.

Dès la fin du dernier échange de la manche, l'arbitre arrête son chronomètre, le remet à 0 et le relance aussitôt pour chronométrer le temps de repos entre les manches (1 min). Il annonce alors le nombre de points marqués par le joueur gagnant suivi du nombre de points marqué par le perdant, puis la manche puis le nom du gagnant nom du joueur gagnant et ensuite Par exemple : 11 - 8, $1^{\text{ère}}$ manche DURAND

L'arbitre récupère la balle de la partie. Il veille à ce que les joueurs laissent leur raquette sur la table.

Durant « l'inter-manche », l'arbitre note le score sur tel qu'il était à la fin de la manche. Ainsi les spectateu à n'importe quel moment.

Exemple de marqueur entre deux manches : Ce marqueur indique que la deuxième manche s'est terminée sur le score de 4-11 en faveur du perdant de la 1^{ère} manche.

Dès que les deux joueurs reviennent à la table, ou au bout de 50 secondes, l'arbitre remet à « blanc » l'emplacement des points et met les points manches.



score

partie

0

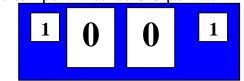
Si à la fin de la minute un ou des joueurs sont toujours dans leur coin, l'arbitre annonce « reprise » (« temps ») : les joueurs devant revenir à la table pour débuter la manche suivante.

Pour les doubles l'arbitre demande aux joueurs de la paire qui doit servir le nom du serveur. Il l'indique ensuite à la paire qui doit relancer, et vérifie que le relanceur s'est mis en place en conformité avec l'ordre de jeu déterminé après le choix initial.

Lorsque les deux joueurs sont prêts à commencer la manche suivante, ou que la minute règlementaire est terminée, l'arbitre désigne le serveur de la main et annonce alors : N° de la manche, nom du serveur, 0-0. En même temps il met les 0-0 points.

Exemple d'annonce:

3^{ème} manche, DURAND, 0-0



Attention dans la dernière manche possible d'une partie, l'arbitre annoncera : **dernière** manche, DURAND, 0-0

FIN DE LA PARTIE

A la fin de la partie l'arbitre annonce le résultat final :

Exemple: 11/8 DUPONT gagne 4-2

Il note alors le score final sur la fiche de partie et la signe. Si durant la partie un des joueurs (ou les deux) a reçu un carton, le joueur sanctionné doit également signer la fiche de partie.

L'arbitre récupère alors la balle de la partie.

Il attend ensuite que les joueurs quittent l'aire de jeu, en restant à côté de son marqueur.

Il vérifie que son aire de jeu est correcte, les séparations en place, le filet aligné, les panières vides et correctement placées.

Il remet alors le marqueur à « blanc » et peut donc quitter lui aussi l'aire de jeu.

Il va alors remettre sa fiche de partie à la table du Juge Arbitre.

THEME 14 : Appel auprès du juge arbitre

Les décisions prises par l'arbitre sur une question de fait sont définitives et ne peuvent être modifiées par les joueurs ou les capitaines d'équipe.

Si un joueur (en individuel) ou un capitaine (en équipe) pense que l'arbitre a mal interprété le règlement dans sa prise de décision, ils peuvent faire appel auprès du juge arbitre.

En cas d'appel l'arbitre interrompt la partie et appel le JA. Sa décision sera définitive

BREF RAPPEL DES ACTIONS DE L'ARBITRE ET DE L'ARBITRE-ADJOINT

Ici, ne seront rappelées que les actions qui ne font pas l'objet d'une description dans les règles de jeu.

AVANT DE VENIR DANS L'AIRE DE JEU

L'ARBITRE

Dans la mesure du possible, les joueurs se verront offrir la possibilité de choisir une ou plusieurs balles avant de venir dans l'aire de jeu et la partie se déroulera avec la balle choisie par les joueurs

Si la balle n'a pas été choisie avant que les joueurs ne se rendent dans l'aire de jeu, ou qu'ils ne se sont pas mis d'accord sur le choix de la balle à utiliser, la partie doit se dérouler avec une balle prise au hasard par l'arbitre dans une boîte contenant des balles sélectionnées pour la compétition.

s'assure que les joueurs ont bien des tenues de couleurs distinctes entre elles et différentes de celle de la balle

AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE

L'ARBITRE VÉRIFIE	L'ARBITRE ADJOINT VÉRIFIE
• la tenue	 que le marqueur est à blanc
• le dossard	 l'alignement des séparations
la raquette	• le filet (hauteur, tension, alignement)
 pas de bouteille d'eau dans l'aire de jeu 	 la propreté de la table

LE CHRONOMÉTRAGE

L'ARBITRE CHRONOMÈTRE	L'ARBITRE ADJOINT CHRONOMÈTRE
les temps morts	la période d'adaptation
	le temps de jeu
	 les temps de repos réglementaires

LES TEMPS MORTS (cette procédure peut être modifiée par le J.A.)

ELS TEIM S MONTS (cette procedure peut etre mountee	par re thrill
L'ARBITRE	L'ARBITRE ADJOINT
 brandit un carton blanc du côté du joueur qui a demandé le temps mort pour l'accorder chronomètre le temps mort range le carton blanc dès que l'adjoint a posé le carton blanc sur la table. 	 arrête le chronométrage du temps de jeu pose un carton blanc sur la table du côté de la demande récupère la balle et la donne à l'arbitre reste debout à côté du marqueur jusqu'au retour du joueur qui a pris le temps mort marque la prise du temps mort sur le marqueur

LES SANCTIONS

L'ARBITRE	L'ARBITRE ADJOINT	
 brandit un carton jaune vers le joueur sanctionné. (il s'assure que le joueur en prend connaissance) brandit un carton jaune + rouge et annonce le nouveau score 	 place un carton ou témoin jaune sur le marqueur du côté du joueur sanctionné. place un carton rouge sur le marqueur à côté du carton jaune 	

PENDANT LA PARTIE

L'ARBITRE	L'ARBITRE ADJOINT
Pointer le serveur pendant l'annonce de début de chaque manche	• si la position du marqueur empêche une bonne lisibilité du score par le public ou les conseilleurs, il faut faire tourner le marqueur à 45° à gauche ou
Pointer le vainqueur pendant l'annonce : de fin de chaque manche de fin de partie Il peut indiquer le gain d'un point par un joueur ou par une paire en élevant le poing fermé le plus proche de ce joueur ou de cette paire, de telle façon que son avant-bras soit vertical et son bras horizontal.	

A LA FIN DE CHAQUE MANCHE

L'ARBITRE	L'ARBITRE ADJOINT
surveille les joueurs (raquette sur la table, manifestations de mauvaise humeur) jusqu'à ce qu'ils soient près de leur entraîneur	 récupère la balle et la donne à l'arbitre remet le score à blanc puis affiche les manches sur le marqueur quand les 2 joueurs reviennent ou au bout de 50 secondes rappelle les joueurs au bout de la minute : « temps »

A LA FIN DE LA PARTIE

L'ARBITRE	L'ARBITRE ADJOINT
remplit la fiche de partie ou la feuille de rencontre	récupère la balle
selon les directives du J.A.	 fait les vérifications matérielles
 la rapporte au R.A. 	 remet le marqueur à blanc

Recommandation:

Quand l'équipe est formée par le R.A., il faut se concerter entre arbitre et arbitre-adjoint pour faire la bonne répartition de toutes ces actions. Réglementairement, c'est l'arbitre qui est responsable de **tout** ce qui se passe dans l'aire de jeu (et à proximité). Il faut, donc, en tant qu'arbitre s'assurer que l'arbitre-adjoint s'acquitte des tâches qui lui ont été confiées et, éventuellement, les lui rappeler.