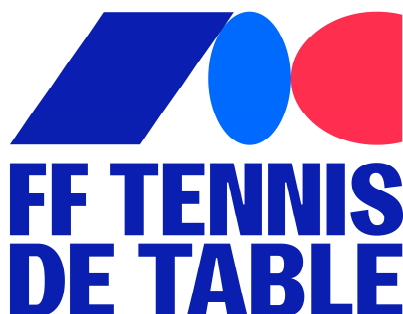


**Fédération Française de Tennis de Table
Commission Fédérale de l'Arbitrage
Institut Fédéral de l'Emploi et de la
Formation**

MANUEL DE L'ARBITRE RÉGIONAL



*Ce document annule
et remplace la version de juillet 2025*

**Edition n° 33
JUILLET 2026**

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 MATIÈRES :

THÈME 1	Présentation
THÈME 2	Prévention des violences sexuelles & honorabilité
THÈME 3	Échelle des grades en arbitrage
THÈME 4	Définitions
THÈME 5	Les officiels de la partie
THÈME 5 bis	Les auxiliaires de la partie
THÈME 6	Tenue et matériels de l'arbitre
THÈME 7	Conditions de jeu
THÈME 8	Entrée dans l'aire de jeu
THÈME 9	Entrée des joueurs dans l'aire de jeu
THÈME 10	Le choix initial
THÈME 11	La période d'adaptation
THÈME 12	Le service
THÈME 13	Ordre du service
THÈME 14	Le service en double
THÈME 15	Le chronométrage
THÈME 16	La balle en jeu
THÈME 17	La balle à remettre
THÈME 18	Le point
THÈME 19	Le jeu arrêté
THÈME 20	Conseils aux joueurs
THÈME 21	Le comportement des joueurs
THÈME 22	La règle d'accélération
THÈME 23	Règles spécifiques joueur en fauteuil
THÈME 24	Appel auprès du juge arbitre
THÈME 25	Procédures d'arbitrage

L'ARBITRE

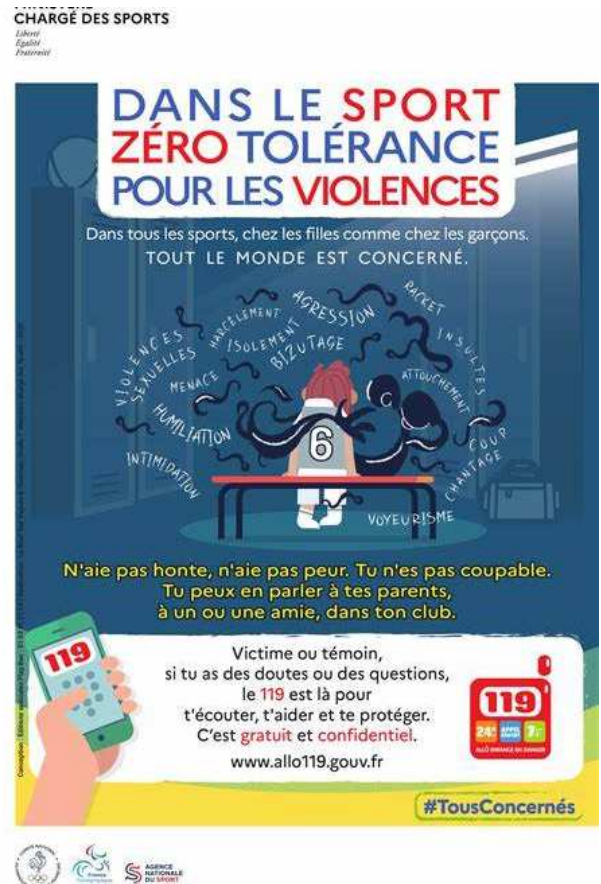
<u>THÈME 2</u>	Prévention des violences sexuelles & honorabilité
<u>THÈME 3</u>	Échelle des grades en arbitrage
<u>THÈME 4</u>	Définitions
<u>THÈME 5</u>	Les officiels de la partie
<u>THÈME 5 bis</u>	Les auxiliaires de la partie
<u>THÈME 6</u>	Tenue et matériels de l'arbitre

THÈME 2 : Prévention des violences & honorabilité

« Violences » : ensemble des infractions constituant une **atteinte à l'intégrité physique ou psychique des personnes** (articles 222-7 et suivants et R. 625-1 du Code pénal).

Tous concernés : victimes, témoins et leurs proches.
Participons tous à la protection des joueurs.
Montrons l'exemple en cochant la case honorabilité.

Arbitres et Juges-Arbitres
Protégez-vous et Protégez les autres !



1. **Proscrire** les comportements et propos familiers
2. **Interdire** les contacts physiques autres que le serrage de main ou «check»
3. **Accueillir** sans discrimination
4. **Respecter** l'intimité, la dignité et la pudeur
5. **Être** vigilant à toutes situations inappropriées

Si vous êtes témoin
Alertez et Signalez

https://www.fftt.com/site/medias/shares_files/livret-de-prevention-et-protection-populations-3902.pdf



• ENFANCE EN DANGER : **119**



• **COLOSSE AUX PIEDS D'ARGILE : 07 50 85 47 10**
ou contact.colosse@gmail.com

Honorabilité

Obligation ministérielle du contrôle d'honorabilité du pour arbitres et JA (*et tous encadrants pro et bénévoles, dirigeants*).

Dans espace club (SPID) :

Informations personnelles

FICHE LICENCIÉ COMMUNICATION ACTUALITÉS

ETAT CIVIL			
Nom	Nom de naissance	Prénom(s)	Date de naissance
NOM	NOM naissance	Prénom	Date naissance
Sexe	Nationalité	Pays de naissance	Commune de naissance
Sexe	Nationalité	Pays naissance	Commune naissance

PRINCIPAUX MOYENS DE COMMUNICATION

MAIL perso 0 / 100 Téléphone fixe 0 / 30 Téléphone portable 0 / 30

Dans espace personnel (SPID) :

INFOS HONORABILITE

☒ Arbitre (ARB)
 ☐ Encadrant (EDU)
 ☐ Dirigeant (EXP)
 ☐ Refuse le contrôle d'honorabilité

La licence que le licencié sollicite lui permet d'accéder aux fonctions d'encadrant et/ou arbitre et/ou dirigeant d'établissement d'activités physiques et sportives au sein des **articles L. 212-1 et L. 322-1** du code du sport.

À ce titre, les éléments constitutifs de l'identité du licencié seront transmis par la fédération aux services de l'État afin qu'un contrôle automatisé de son honorabilité au sein de **l'article L. 212-9** du code du sport soit effectué.

☒ Le licencié a été informé et a compris l'objet de ce contrôle

manuel AR juil 26-27_110826.doc

Page 8 sur 32

THÈME 4 : Définitions

ÉPREUVE	Formule par équipes ou individuelle prévue par un règlement
RENCONTRE	Mise en présence de 2 équipes dans le cadre d'une épreuve. Elle est composée de plusieurs parties
PARTIE	Mise en présence de 2 joueurs (ou 2 paires en double). Elle se dispute au meilleur des 5 ou des 7 manches ou exceptionnellement de n'importe quel nombre impair de manches
MANCHE	Elle est gagnée par le premier qui arrive à 11 points (à moins que les 2 adversaires n'aient chacun 10 points. Dans ce cas, le gagnant sera celui qui marquera le premier deux points de plus que son adversaire).
MEILLEUR DES 5 MANCHES	Le vainqueur sera celui qui aura gagné 3 manches (consécutives ou non) sur les 5 manches possibles de la partie
MEILLEUR DES 7 MANCHES	Le vainqueur sera celui qui aura gagné 4 manches (consécutives ou non) sur les 7 manches possibles de la partie
DERNIER MOMENT	Au service, instant où la balle commence à être effectivement en jeu
ÉCHANGE	Période durant laquelle la balle est en jeu
POINT	Échange dont le résultat est compté
BALLE A REMETTRE	Échange dont le résultat n'est pas compté
SERVEUR	Celui qui frappe la balle en premier dans un échange
RELANCEUR	Celui qui frappe la balle en second dans un échange
RENVOI	Balle frappée, passant au-dessus du filet (ou le contournant) et touchant le camp adverse
MAIN DE LA RAQUETTE	Main qui tient la raquette
MAIN LIBRE	Main qui ne tient pas la raquette
BRAS LIBRE	Bras de la main libre
FRAPPE DE BALLE	Toucher la balle avec la raquette ou la main de la raquette. La raquette doit être tenue au moment de la frappe de balle
OBSTRUCTION	Balle touchée par le joueur (ou par toute chose qu'il porte ou tient) avant qu'elle n'ait fini de survoler son camp ou qu'elle n'ait franchi le prolongement imaginaire de la ligne de fond.
SURFACE DE JEU	Dessus de la table
AIRE DE JEU	Surface disponible pour le jeu délimitée par les séparations, les coins de l'aire de jeu peuvent être ouverts
ESPACE DE JEU	Volume de jeu = (aire de jeu x hauteur)

THÈME 5 : Les officiels de la partie

Chaque partie doit être dirigée par :

- un arbitre : assis (debout pendant les doubles) face à la table dans le prolongement du filet,
- et un arbitre-adjoint : assis face à l'arbitre, de l'autre côté de la table.

I - L'ARBITRE :

Il a pour missions :

- De vérifier la conformité des équipements (conditions de jeux, raquettes), et de signaler les manquements au JA ;
 - Il est responsable des joueurs dès qu'ils entrent dans un périmètre de 3 m autour de son aire de jeu et jusqu'à ce qu'ils en sortent ;
 - D'effectuer le tirage au sort ;
 - De surveiller l'ordre du service, réception, camp, et de corriger les erreurs ;
 - De décider l'attribution d'un point ou de balle à remettre ;
 - D'annoncer la marque ;
 - D'assurer la continuité du jeu ;
 - De prendre les mesures qui s'imposent en cas d'infraction ou de mauvais comportement,
- Sa décision est définitive sur toute question de fait dépendant de sa juridiction.

THÈME 5 bis : Les auxiliaires de la partie

I - L'ARBITRE-ADJOINT :

- Il vérifie le bon état des équipements de jeu (table, filet et séparations),
 - Il décide si la balle touche ou non l'arête du côté de la table le plus proche de lui,
 - Il informe l'arbitre des infractions qu'il constate (conseils et comportements),
 - Il assure le décompte des renvois lors de la règle d'accélération.
- (Ce rôle peut être assuré par un officiel distinct).*

II – LES COMPTEURS DE RENVOIS

- Ils sont désignés par le juge-arbitre pour aider l'arbitre à gérer la règle d'accélération.

MARQUEURS DE COIN : *qui ne font pas partie des auxiliaires de la partie*

- Ils sont assis en dehors de l'aire de jeu ;
- Ils suivent les annonces du marqueur officiel. Leur rôle se borne à la répétition de l'affichage pour l'ensemble du public ;
- Ils n'ont pas le droit d'intervenir, ni de donner leur avis sur une décision des arbitres.

LES RAMASSEURS DE BALLE : *qui ne font pas partie des auxiliaires de la partie*

- Ils sont en dehors de l'aire de jeu ;
- Ils sont chargés de ramasser les balles dans l'aire de jeu.

RÔLE DES OFFICIELS

L'ARBITRE ET L'ARBITRE-ADJOINT

Ils peuvent l'un et l'autre :

- décider :
 - si un service n'est pas réglementaire ;
 - si le filet est touché lors du service ;
 - s'il y a obstruction ;
 - que les conditions de jeu sont perturbées.
- chronométrer les durées réglementaires.

Les décisions de l'arbitre-adjoint sur ces points ne peuvent pas être déjugées par l'arbitre.

LE JUGE-ARBITRE

Bien qu'il ne soit pas directement un « officiel de la partie » il nous semble important ici de mentionner le juge-arbitre auquel il sera régulièrement fait référence par la suite.

Les arbitres sont désignés par le Juge-Arbitre qui :

- Donne ses consignes particulières et claires avant la compétition (réunion des arbitres),
- Est le référent pour toute décision : interprétation des règles et règlements, mesures disciplinaires.

THÈME 6 : Tenue Et Matériels De L'arbitre

- Deux piges (une en plastique + une plombée) ;
- Un jeton bicolore ;
- Un chronomètre (voire deux si possible) ;
- Un crayon ;
- Des cartons (deux blancs, trois jaunes et trois rouges) ;
- Un chiffon ;
- La liste des revêtements autorisés.

Conditions de jeu

<u>THÈME</u> 7	Conditions de jeu
<u>THÈME</u> 8	Entrée dans l'aire de jeu
<u>THÈME</u> 9	Entrée des joueurs dans l'aire de jeu

THÈME 7 : Les conditions de jeu

L'arbitre doit IMPÉRATIVEMENT être à l'heure dans l'aire de jeu

Avant son entrée dans l'aire de jeu, l'arbitre reçoit du juge-arbitre la fiche de la partie qu'il doit arbitrer ainsi que les balles de la partie.

Dès son entrée dans l'aire de jeu, l'arbitre en vérifie les conditions matérielles. Il rapporte au Juge-Arbitre, **seul habilité à prendre les décisions**, les problèmes initiaux, ainsi que ceux qui surviennent en cours de partie.

1- Éclairage

- il ne doit pas y avoir de source lumineuse gênante pour les joueurs ;
- le niveau de lumière : 500 lux (ou 750 lux suivant la compétition) en tout point au niveau de la table avec un minimum de 70 % de cette valeur en tout point au sol.

2- Sol

- non glissant ;
- non réfléchissant.

Remarques :

Il ne peut y avoir, à l'intérieur ou à proximité des aires de jeu, des publicités ou des inscriptions pour les tabacs, les boissons alcoolisées, les substances nocives ou illégales, ou ayant une connotation négative, concernant notamment l'ethnie, la xénophobie, le sexe, la religion, le handicap ou tout autre forme de discrimination.

Bien que n'étant pas du ressort de l'arbitre il est bon de connaître les points suivants :

A- Dimensions de l'espace de jeu :

- 14m x 7m x 5m : pour les Championnats du Monde ou d'Europe ;
- 12m x 6m x 4,5m : pour les autres épreuves internationales ou nationales.

B- Les séparations :

- elles doivent être de couleur foncée ;
- d'une hauteur de 50 à 100 cm environ.

C- Les publicités

- uniquement sur les matériels normalement présents (pas de support supplémentaire)
- pas de couleur fluorescente ou lumineuse.

☞ Sur les entourages

- Inscriptions ni blanches, ni orange, ni de plus de deux couleurs ;
- Et d'une hauteur totale de 40 cm sur les faces intérieures.

☞ Sur le sol

- Ni blanches, ni orange, plus claires ou plus foncées que le sol, ou noires ;
- Maxi 4 dans l'aire de jeu (mini 1 mètre et maxi 2 mètres des séparations) ;
- Superficie totale de 2,5 m².

☞ Sur les tables d'arbitrage

- Possibilité sur chaque face ;
- Surface maximum de 750 cm².

☞ Sur le filet

- même couleur que le filet plus foncée ou plus claire.

Pour tous les équipements, seules les marques agréées ITTF ou FFTT sont acceptables : liste des matériels agréés et les normes disponibles sur le site fédéral.

THÈME 8 : Entrée dans l'aire de jeu

On ne doit trouver dans l'espace de jeu que :

- La table et son filet ;
- La table d'arbitrage et le marqueur ;
- Deux panières à la disposition des joueurs (pour la serviette, exclusivement),
- 1 chaise pour l'arbitre et 1 chaise pour l'arbitre adjoint.

Attention : aucun équipement (survêtement, serviette, etc..) ne doit être posé sur les séparations.

Tout autre objet doit être exclu !

L'arbitre (ou son adjoint) doit vérifier avant chaque partie :

- Le filet (alignement, tension et hauteur) ;
 - o L'arbitre vérifie la tension, ensuite la hauteur du filet. S'il modifie la hauteur il doit vérifier à nouveau la tension
- Le bon alignement des séparations ;
- Le marqueur qui doit être à « blanc » (aussi bien les points que les manches) :



Il est en possession de son matériel.

THÈME 9 : Entrée des joueurs dans l'aire de jeu

Dès l'arrivée des joueurs dans l'aire de jeu, l'arbitre doit :

I- Afficher les « 0-0 » manches sur le marqueur



II- Vérifier l'identité des joueurs (n° de dossard si prévu)

III- Vérifier la tenue des joueurs

La Tenue réglementaire :

- Chemisette à manches courtes ou sans manche ;
- Short, jupe ou vêtement d'une seule pièce ;
- Chaussures de sport et chaussettes.

Le port d'un legging ou d'un collant pantalon moulant sportif allant de la taille aux chevilles, de couleur unie est autorisé uniquement sous un short ou une jupe.

→ Si un joueur n'est pas en tenue réglementaire, l'arbitre doit lui demander de changer de tenue. S'il refuse, il doit en référer au juge-arbitre qui peut l'exclure de la compétition.

→ Le port de tout autre vêtement (partie de survêtement...) est interdit pendant la partie sauf avec l'autorisation du juge-arbitre.

L'admissibilité d'une tenue est du ressort du juge-arbitre.

Les Couleurs des tenues :

- D'une façon générale, la couleur dominante de la tenue du joueur doit être nettement différente de celle de la balle utilisée. (blanche ou orange) ;
- Inscriptions, garnitures, bijoux : ni voyants, ni brillants, ni gênant la visibilité de l'adversaire ;
- Tous les joueurs d'une équipe doivent porter la même tenue (*short ou jupe, et maillot*) à l'exception possible des publicités.

Les Publicités :

- Pas de publicité pour le tabac, l'alcool ou les drogues ni tout propos à connotation raciste, discriminatoire ou pouvant nuire à l'image du tennis de table.

- Le dossard (maximum 600 cm²) a priorité sur les publicités ;
- 1 Marque de fabrique : 24 cm² sur chaque effet ;
- Limitées :

devant, côtés ou épaules de la chemisette :

- 6 publicités maximum séparées (pas plus de 4 devant) ;
- surface maximum 600 cm² ;

Pour les équipes en Pro A et Pro B, il est toléré sur les tenues trois publicités supplémentaires réservées aux partenaires institutionnels (Conseils régionaux, Conseils généraux et municipalités) et dans le respect de la surface réglementaire en vigueur (600 cm²).

. Dos de la chemisette :

- 2 publicités maxi d'une surface maximum : 400 cm² ;

. Short ou Jupe

- 2 publicités maximum sur le devant ou sur le côté, interdites derrière le short ;
- surface maximum : 120 cm².

. Dossard

- surface maximum : 100 cm².

IV- Vérifier les raquettes des joueurs

Toutes les formes et les dimensions sont autorisées.

Palette en bois, d'un seul tenant, même épaisseur, plate et rigide.

A : Les faces utilisées pour frapper la balle :

- Recouvertes de caoutchouc (picots à l'intérieur ou à l'extérieur, avec ou sans mousse) ;
- Inférieures à 2,05 mm de caoutchouc à picots (colle comprise) ;
- Inférieures à 4,05 mm au total (colle comprise) ;
- Le revêtement d'une face de la palette utilisée pour frapper la balle doit être attaché à la palette, de façon à ce que le logo ITTF, le numéro ITTF (s'il existe) et la marque soient clairement visibles sur la partie la plus proche du manche. *La liste de tous les matériels et équipements approuvés et autorisés est publiée par l'ITTF et diffusée par la FFTT.*

B : La face ne pouvant servir pour frapper la balle :

- Non recouverte mais teintée ou peinte en rouge ou noir.

C : Les couleurs de revêtement :

La surface du revêtement d'une face de la palette ou une face de la palette laissée non recouverte doit être mate, une face étant noire et l'autre d'une couleur claire très distincte du noir et de la couleur de la balle.

D : L'aspect du revêtement :

- Il doit être uniforme, sombre et mat.
 - *Des variations légères dans la continuité de la surface ou dans l'uniformité de la couleur, ainsi que des éléments de protection sont autorisés, à condition de, ne pas modifier significativement les caractéristiques de la surface*

E : Les conditions d'utilisation :

- Le revêtement doit être d'un seul tenant et doit s'étendre jusqu'aux bords de la raquette sans les dépasser ;
- Le revêtement doit être utilisé sans traitement physique, chimique ou autre ;
- Le joueur doit montrer sa raquette à l'arbitre et à son adversaire, au début de la partie et, **ainsi qu'à chaque changement au cours de celle-ci** ;
- **Une raquette ne peut pas être remplacée durant la partie** à moins qu'elle ne soit endommagée accidentellement. Dans ce cas, la raquette doit être **immédiatement remplacée** par une raquette présente **près de l'aire de jeu** ;
- Si un joueur change de raquette (alors que celle-ci n'est pas endommagée), l'arbitre fait immédiatement rapport au juge-arbitre ;
- **Si l'arbitre a un doute** sur les caractéristiques d'un revêtement, **il doit en référer au juge arbitre** qui est seul habilité à prendre la décision d'utilisation ou non d'un revêtement.

F : Les colles :

Les colles contenant des solvants organiques volatiles ne peuvent plus être utilisées.

Le collage ou le recollage ne peuvent se faire sur le site des compétitions que dans le local bien ventilé prévu par l'organisation et avec l'autorisation du juge arbitre.

V- Demander aux joueurs de désigner leur conseiller

Uniquement pour les épreuves individuelles : les joueurs doivent désigner leur conseiller avant le début de la partie. En double si les deux joueurs d'une même paire sont de 2 associations différentes, il peut y avoir 2 conseillers pour une même paire. En championnat par équipes c'est l'ensemble du « banc » qui peut conseiller, à condition d'être en possession d'une licence compétition ou loisir délivrée par la F.F.T.T.

Les joueurs et le jeu

<u>THÈME</u> 10	Le choix initial
<u>THÈME</u> 11	La période d'adaptation
<u>THÈME</u> 12	Le service
<u>THÈME</u> 13	Ordre du service
<u>THÈME</u> 14	Le service en double
<u>THÈME</u> 15	Le chronométrage
<u>THÈME</u> 16	La balle en jeu
<u>THÈME</u> 17	La balle à remettre
<u>THÈME</u> 18	Le point
<u>THÈME</u> 19	Le jeu arrêté
<u>THÈME</u> 20	Conseils aux joueurs
<u>THÈME</u> 21	Le comportement des joueurs

THÈME 10 : Le choix initial

- Effectuer le tirage au sort

Avant le début de la période d'adaptation, l'arbitre procède à un tirage au sort avec un jeton bicolore qu'il jette en l'air et **récupère dans la main**. Le vainqueur de ce tirage au sort aura le **choix initial**.

A Le choix initial en simple :

Le gagnant a le choix entre 2 possibilités :

- Le service (*servir ou relancer*) ;
- Le camp.

Il reste pour l'adversaire :

- Si le gagnant a choisi le service : il choisit le camp ;
- Si le gagnant a choisi le camp : il choisit de servir ou de relancer.

B Le choix initial en double :

Après le choix initial qui se fait comme en simple,

- La paire qui sert désigne le premier SERVEUR ;
- et, en connaissance de cause, la paire qui reçoit désigne alors le premier RELANCEUR.

L'arbitre, ou l'arbitre adjoint, doit ensuite démarrer son chronomètre pour les 2 minutes de la période d'adaptation.

Important : l'arbitre doit noter les indications du choix initial sur la fiche de partie.

À chaque début de manche, la paire qui sert doit désigner le 1^{er} serveur, la paire qui reçoit devra placer le receveur en conséquence.

THÈME 11 : La Période D'adaptation

Toutes les vérifications étant faites, et tout étant en conformité, l'arbitre remet aux joueurs la balle de la partie et (ou l'arbitre adjoint) déclenche son chronomètre pour le début de la période d'adaptation.

La Période d'adaptation

Période pendant laquelle les joueurs peuvent se familiariser avec les conditions matérielles de jeu.

Il ne faut pas confondre la période d'adaptation et l'échauffement.

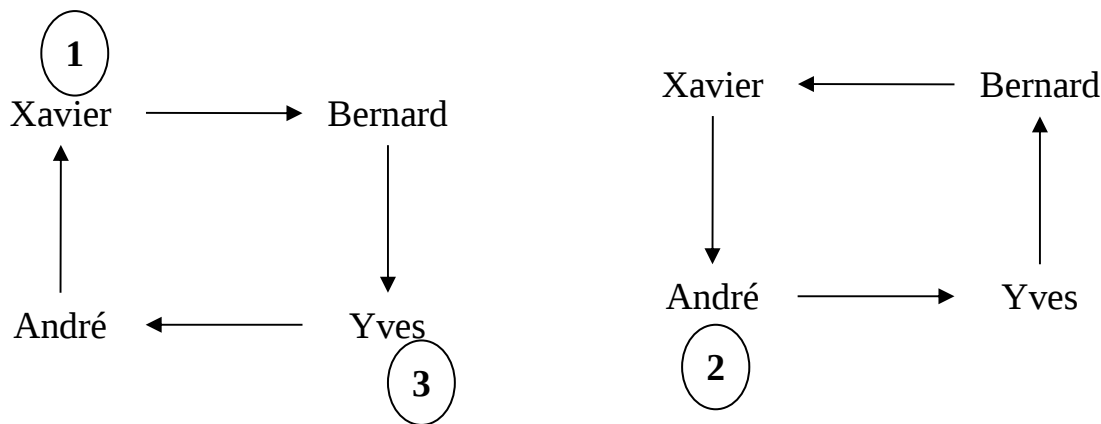
Pendant la période d'adaptation, les joueurs jouent avec la balle de la partie

La durée maximale de la période d'adaptation est de 2 minutes. Le juge-arbitre est **seul autorisé** à modifier la durée de la période d'adaptation.

NOTA : Le respect de la durée maximale de la période d'adaptation est très important pour la tenue de l'horaire général de la compétition par le juge-arbitre

Pendant la période d'adaptation l'arbitre doit noter sur la fiche de partie l'ordre des services :

Pour une partie de simple, il lui suffit d'indiquer sur la feuille de partie le nom du premier serveur et de quel côté s'effectue le 1^{er} service de la partie. Comme les joueurs changent de côté à chaque manche, le 1^{er} service d'une manche se fera toujours du même côté. En revanche pour une partie de double, il faut noter en plus qui est le 1^{er} receveur. Pour cela rien n'empêche l'arbitre d'utiliser le dos de la fiche de partie et de faire un schéma comme suit :

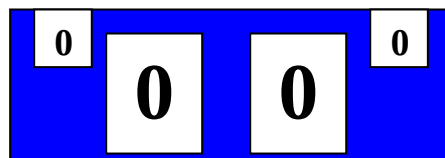


Le Début De La Partie

Lorsque les 2 minutes de la période d'adaptation sont terminées, l'arbitre dit « temps » et la partie débute.

L'arbitre désigne le serveur de la main et annonce alors d'abord la manche, le nom du serveur suivi de la marque initiale (0-0). Cela donne par exemple : 1^{ère} manche – DUPONT – « 0 - 0 ».

En même temps que l'arbitre fait son annonce, il (ou l'adjoint) met les 0-0 points sur le marqueur ainsi :



Aussitôt son annonce terminée l'arbitre (ou l'arbitre adjoint) met son chronomètre en marche.

THÈME 12: Le service

I - DÉFINITION :

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 - RÉALISATION :

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'il porte ou qu'il tienne.
- 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.

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

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.

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

III - BALLE À 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, **sans avertissement verbal préalable !**

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.

THÈME 13 : Ordre du service

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**.

THÈME 14 : 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 demi-camp 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.

THÈME 15 : 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 conseiller. (Dans ce cas, il ne faut pas oublier de chronométrer le temps mort) ;
- Le remplacement d'un équipement abîmé ;
- 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.

THÈME 16 : 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.

THÈME 17 : La balle à 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 conseiller) 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 influencer sur le résultat de l'échange.

Exemples :

- La balle se casse où se fend pendant l'échange quel que soit la direction qu'elle prend ;
- 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*) ;
- Un joueur parle ou cri pendant l'échange ;
- 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 ou Let ». 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.

THÈME 18 : Le point

I - DÉFINITION :

Un point est un échange dont le résultat est compté.

II - POINT GAGNÉ 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 (pieds de la table) ;
- 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)
- En double, 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) ;
- Durant la règle d'accélération (Voir le chapitre concerné).

Annnonce 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.

À 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)

THÈME 19 : 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 ARRÊTS RÉGLEMENTAIRES :

- 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 2 échanges. (Le **temps mort** peut être demandé **soit par le joueur ou la paire, soit par le conseiller désigné avant le début de la partie**).

Remarques importantes :

- **En championnat par équipes** : 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 prendre en compte 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 **que lorsque la balle n'est pas en jeu, entre 2 échanges** ;
 - 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 **ou en dehors** à moins de 3 mètres, en restant sous la surveillance de l'arbitre.

THÈME 20 : Conseils aux joueurs

3.5.1.3 Les joueurs peuvent recevoir des conseils à tout moment sauf pendant les échanges, à condition que cela n'affecte pas la continuité du jeu (3.4.4.1) ; 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 -	Le joueur A va vers son coach pour un conseil quand le joueur X récupère la balle Il est prêt à jouer quand le joueur X revient dans l'aire de jeu	X		
7 -	Le joueur A va vers son coach pour un conseil quand le joueur X récupère la balle en dehors de l'aire de jeu. Il ne revient pas immédiatement à la table quand le joueur 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		Coach *
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
15 -	Conseils entre la période d'adaptation et le début de la première manche, si cela ne retarde pas le début de la partie. <i>Si retard, l'arbitre rappelle les joueurs; en cas de refus, il appelle le juge-arbitre</i>	X		

*: s'il est clair que le coach veut perturber l'adversaire

En championnat par équipes :

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

En 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 conseillers si 2 clubs différents. Mais ils sont considérés comme une seule personne.

THÈME 21 : Le comportement des joueurs et des conseillers

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

JOUEURS

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 :

1^{re} INFRACTION :

- Avertissement de l'arbitre : **CARTON JAUNE**.

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

2^{ème} INFRACTION :

- Interruption de jeu : **CARTON JAUNE + CARTON ROUGE**

L'arbitre donne **1 point à l'adversaire**

3^{ème} INFRACTION :

- Interruption de jeu : **CARTON JAUNE + CARTON ROUGE**

L'arbitre donne **2 points à l'adversaire**

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 :

4^{ème} 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.

CONSEILLEURS

Si, après qu'un avertissement (carte jaune) 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 conseiller 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 conseiller ; 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 joueur ou conseiller 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

LE JUGE ARBITRE DOIT FAIRE UN RAPPORT À LA COMMISSION SPORTIVE DE L'ÉCHELON CONSIDÉRÉ.

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'ÉCHELON CONSIDÉRÉ.

IV- SUIVI DES SANCTIONS

L'arbitre inscrit sur la fiche de partie la sanction et le motif, dès l'attribution d'un carton. À 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.

À NOTER :

Une attention particulière doit avoir lieu pour le Championnat par équipes afin de comptabiliser les cartons 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.

RÈGLES PEU USITÉES ET PROCÉDURES

THÈME 22	La règle d'accélération	
THÈME 23	Règles spécifiques joueur en fauteuil	
THÈME 24	Appel auprès du juge arbitre	
THÈME 25	Procédure d'arbitrage	

THÈME 22 : 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'ont 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 - PROCÉDURE :

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 ;
 - 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

THÈME 23 : Règles spécifiques aux joueurs en 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 à remettre).

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.

THÈME 24 : 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, il peut faire appel auprès du juge-arbitre.

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

THÈME 25 : 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.

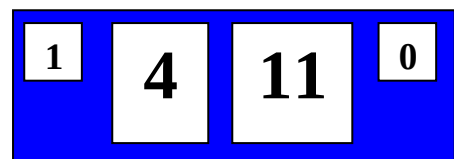
Dès la fin du dernier échange de la manche, l'arbitre arrête son chronomètre, le remet à 0 et le relance aussitôt pour chronométrer le temps de repos entre les manches (1 minute).

Announce le nombre de points marqués par le joueur ou par la paire gagnante suivi du nombre de points marqués par le joueur ou par la paire perdante, et ensuite le nom du joueur ou de la paire gagnante. Par exemple : 11 / 8, DURAND tout en désignant le vainqueur de la manche avec le bras tendu.

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 la fiche de partie, et laisse le score tel qu'il était à la fin de la manche. Ainsi les spectateurs peuvent savoir où en est la partie 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 puis met les points manches.



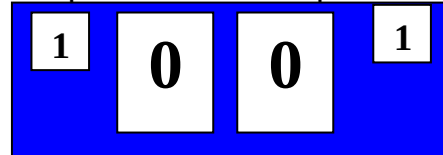
Si à la fin de la minute un ou des joueurs sont toujours dans leur coin, l'arbitre annonce « temps » : les joueurs doivent revenir à la table pour débiter la manche suivante.

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 réglementaire 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

À la fin de la partie, l'arbitre annonce le résultat final en désignant le vainqueur avec le bras tendu :

Exemple : 11/8, DUPONT, DUPONT gagne 3 manches à 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 en compétition individuelle 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 paniers vides et correctement placés.

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

(P-M-A : l'arbitre adjoint retire les points, puis les manches et ensuite les accessoires (cartons)).

Il va alors remettre sa fiche de partie à la table du juge-arbitre.

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.

AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE

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

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.)

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 • Pointer le serveur à chaque changement de serveur • 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.	• Si la position du marqueur empêche une bonne lisibilité du score par le public ou les conseillers, il faut faire tourner le marqueur à 45° à gauche ou à droite à des moments convenables au cours de la partie (quand les joueurs s'épongent, quand ils récupèrent la balle au fond de l'aire de jeu...)

À 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 selon les directives du J.A. • La rapporte au R.A.	• Récupère la balle • Fait les vérifications matérielles • Remet le marqueur à blanc (P-M-A : l'arbitre adjoint retire les points, puis les manches et ensuite les accessoires (cartons)).

Recommandation :

Quand l'équipe d'arbitre est formée par le Responsable des Arbitres (RA), 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.