

La Fédération Internationale de Tennis de Table

Manuel à l'usage des OFFICIELS DE MATCH

Quinzième édition février 2014

Copyright © I.T.T.F.

Pour autant que la source en soit mentionnée, la F.I.T.T. encourage la reproduction d'informations contenues dans ce Manuel.

PREFACE

D'autres parties des éditions précédentes ont été modifiées dans le but de clarifier les directives qui en font l'objet et, par voie de conséquence, d'aboutir à une plus grande cohérence dans l'application des lois et des règlements. Tous commentaires et suggestions visant à compléter ou à améliorer cet ouvrage sont les bienvenus et peuvent être adressés au président de la Commission des Arbitres et Juges-Arbitres.

URC – ITTF

Décembre 2010

Première édition	Mars 1982
Deuxième édition	Septembre 1983
Troisième édition	Janvier 1989
Quatrième édition	Septembre 1989
Cinquième édition	Septembre 1991
Sixième édition	Novembre 1993
Septième édition	Septembre 1995
Huitième édition	Octobre 1997
Neuvième édition	Juillet 2000
Dixième édition	Juin 2004
Onzième édition	Décembre 2005
Douzième édition	Décembre 2006
Treizième édition	Août 2007
Quatorzième édition	Juin 2011
Quinzième édition	février 2014

Publié par La Fédération Internationale de Tennis de Table

Traduction Française: Patrick Ringel

ISBN 0 946587 69

Fondée en 1926, la Fédération Internationale de Tennis de Table (ITTF), est l'organisme mondial qui gouverne ce sport avec 204 fédérations membres affiliées dans le monde

L'ITTF supervise l'organisation des Championnats du Monde annuels qui rassemblent plus de 800 joueurs venant de tous les continents, et quatre autres compétitions pour un titre mondial. Sa fonction principale est de diriger et développer la discipline au profit de plus de 30 millions de joueurs en compétition partout dans le monde.

Le tennis de table est un sport Olympique et paralympique, il figure dans le programme des jeux Olympiques d'été et les jeux paralympiques

MANUEL A L'USAGE DES OFFICIELS DE MATCH

	Page
1 INTRODUCTION	5
2 LOIS ET REGLEMENTS	6
2.1 Champ d'application	6
2.2 Les lois	6
2.3 Les règlements	6
3 TYPES DE COMPETITIONS	6
3.1 Tournois open	6
3.2 Tournois à participation limitée	6
3.3 Autres compétitions internationales	7
4 LES OFFICIELS DE MATCH	7
4.1 Le juge-arbitre	7
4.2 L'arbitre	7
4.3 L'arbitre adjoint	8
4.4 Le chronométrateur	8
4.5 Le compteur de renvois	8
4.6 Appels	8
4.7 Remplacement	9
4.8 Présentation	9
4.9 Tenue vestimentaire	10
5 LES CONDITIONS DE JEU	10
6 LA BALLE	11
6.1 Type	11
6.2 Choix de la balle	11
7 LA RAQUETTE	11
7.1 Revêtements	11
7.2 Adhésifs	12
7.3 Inspection	12
7.4 Raquette endommagée	13
8 LA TENUE DE JEU	13
8.1 Couleurs	13
8.2 Dessins et motifs	14
8.3 Publicités	14
8.4 Conformité	14
8.5 Survêtements	15
8.6 Changement de tenue de jeu	15
9 DEFINITIONS	15
10 LE SERVICE	15
10.1 Cohérence	15
10.2 La main libre	16
10.3 Lancer la balle	16
10.4 Frapper la balle	16
10.5 Visibilité	16
10.6 Avertissements	17
11 ECHANGE A REJOUER	17

11.1	Objet	17
11.2	Balle touchant le filet ou ses accessoires au cours du service	17
11.3	Interruptions	18
11.4	Joueur non prêt lors de la réception du service	18
11.5	Jeu en fauteuil roulant	18
12	LE POINT	18
12.1	Décision	18
12.2	Balles touchant les arêtes de la table	19
12.3	Doute	19
13	CONTINUITE DU JEU	19
13.1	Temps mort	19
13.2	Pertes de temps	20
13.3	Utilisation des serviettes	20
13.4	Equipements endommagés	20
13.5	Blessures	20
13.6	Joueur quittant l'aire de jeu	21
13.7	Périodes de repos	21
14	CHOIX DE L'ORDRE DE SERVICE, DE LA RECEPTION ET DU CAMP	21
14.1	Les choix	21
14.2	Erreurs	22
15	REGLE D'ACCELERATION	21
15.1	Principe	22
15.2	Procédure	22
16	CONSEILS AUX JOUEURS	22
17	COMPORTEMENT DES JOUEURS	23
17.1	Responsabilité de l'arbitre	23
17.2	Avertissements	24
17.3	Points de pénalité	24
17.4	Responsabilité du juge-arbitre	25
18	MANIERE DE DIRIGER LES PARTIES	25
18.1	Annonce de la marque	25
18.2	Signaux manuels	26
18.3	Chronométrage	26
18.4	Explications	26
19	MARQUEURS	26
20	CONCLUSION	27
ANNEXE A Procédure recommandée pour les officiels de la partie		27
ANNEXE B Directives pour les officiels de jeu au Championnats du Monde et les Tournois ITTF		30
ANNEXE C Qualification des arbitres Progression des arbitres et examen de Blue Badge		35
ANNEXE D Officiels de la partie code de conduite		42
ANNEXE E Gestuelle et annonces recommandés		44
ANNEXE F Procédure pour rentrer dans l'aire de jeu		48
ANNEXE G Uniforme pour les arbitres internationaux		53
ANNEXE H Lois et règlements pour les joueurs handicapés		55

MANUEL A L'USAGE DES OFFICIELS DE LA PARTIE – 2010**1 INTRODUCTION**

- 1.1 L'objet de ce manuel est d'assister les officiels de LA PARTIE en matière d'interprétation des lois et des règlements. Il est indiqué de lire ce manuel conjointement avec la dernière édition du Manuel de la F.I.T.T. ou du Règlement Technique de la F.I.T.T. Il traite principalement des devoirs des arbitres et des arbitres adjoints, mais couvre également certains aspects de la fonction de juge-arbitre se rapportant à la direction des rencontres. L'ensemble des tâches incombant à un juge-arbitre de tournoi sont décrites dans le Manuel à l'usage des Juges-Arbitres de Tournoi.
- 1.2 Les joueurs peuvent à juste titre s'attendre à ce que leurs parties soient arbitrées d'une manière cohérente et homogène et ne devraient pas être amenés à devoir procéder à d'incessants ajustements aux différentes procédures d'arbitrage dans différentes compétitions ou dans différents pays. Dans le but d'encourager une telle cohérence, le Comité des Arbitres et Juges-Arbitres de la F.I.T.T. a établi un résumé des procédures recommandées aux officiels de la partie et ceci fait l'objet des Annexes A, D, E et F.
- 1.3 L'Annexe B est consacrée aux directives de la F.I.T.T. relatives à l'activité des officiels de la partie lors de compétitions pour un titre mondial, y compris les Championnats du Monde et les compétitions validées par l'ITTF. Quoique ces directives ne soient pas obligatoires pour les autres compétitions, elles sont souvent adoptées pour les Championnats Continentaux et pour les Championnats Internationaux Open. L'Annexe C décrit les procédures de qualification des arbitres et l'Annexe H donne un aperçu des changements intervenus aux lois et aux règlements depuis 2007.

2 LOIS ET REGLEMENTS**2.1 Champ d'application**

- 2.1.1 Ce que l'on exige tout d'abord d'un officiel de la partie c'est une connaissance approfondie des règles du tennis de table et notamment des lois et des règlements qui régissent le tennis de table de compétition, complétée par une notion précise de leurs portées en ce qui concerne les différents types de compétitions. Les informations appropriées se trouvent dans les Chapitres 2, 3 et 4 du Manuel de la F.I.T.T.

2.2 Les Lois

- 2.2.1 Le Chapitre 2 contient les "Lois du Tennis de Table", citées par ailleurs comme "les lois". Ces lois s'appliquent à toute compétition internationale et sont généralement adoptées par les Fédérations pour leurs propres compétitions, quoique chaque Fédération ait le droit d'y apporter des modifications pour des compétitions qui ne concernent que ses propres joueurs. Une loi ne peut être modifiée que lors d'une Assemblée Générale et par une majorité de 3/4 des votants.

2.3 Les Règlements

- 2.3.1 Le Chapitre 3 traite des "Règlements pour les Compétitions Internationales", cités par ailleurs comme "les règlements". Ils s'appliquent en général à toutes les compétitions internationales. Certains règlements complémentaires, s'appliquant aux compétitions pour un titre mondial (y compris les Championnats du Monde) font l'objet du chapitre 4. Tous les règlements ci-dessus ne peuvent être modifiés que lors d'une réunion du Conseil d'Administration de la F.I.T.T., à la majorité simple des votants.

3 TYPES DE COMPETITIONS

3.1 Tournois open

- 3.1.1 Un tournoi open est une compétition organisée sous l'autorité de la Fédération sur le territoire de laquelle elle se déroule et dans laquelle peuvent s'engager les joueurs de n'importe quelle Fédération. Dans ce genre de tournois, il peut y avoir des dérogations mineures aux règlements lorsque l'autorité responsable de l'organisation est dans l'incapacité ou ne désire pas respecter certains points de ces règlements, généralement en ce qui concerne les conditions de jeu et notamment les dimensions des aires de jeu.
- 3.1.2 Lorsque dans un tournoi open l'un ou l'autre point des règlements n'est pas respecté, les formulaires d'engagement doivent clairement mentionner la nature et la portée de ces dérogations, de telle manière que ceux qui désirent participer à cette compétition connaissent à l'avance les modifications qui y seront appliquées. Un compétiteur qui renvoie un tel formulaire d'engagement est présumé avoir compris et accepté ces dérogations et le tournoi se déroulera en tenant compte des modifications apportées aux règlements.
- 3.1.3 Chaque saison, chaque Fédération a le droit d'appeler l'un des tournois qu'elle organise "open" Championnats Internationaux Open" et, dans un tel tournoi, les règlements ne peuvent être modifiés qu'avec l'autorisation du Comité Exécutif de la F.I.T.T. De la même manière, toute modification des règlements envisagée pour un Championnat du Monde doit avoir reçu l'assentiment du Conseil d'Administration de la F.I.T.T. ou, en ce qui concerne un championnat continental, de la Fédération Continentale concernée. Une association, peut en plus organiser une épreuve pour joueurs handicapés (Paratennis)
- 3.1.4 Depuis 1996, un certain nombre de Tournois Internationaux Open ont été intégrés dans un circuit "Pro-Tour". Ces tournois sont organisés sous le contrôle direct de la F.I.T.T. et de temps à autre on y met en application, à titre expérimental, des modifications aux lois et aux règlements autorisées par le Conseil d'Administration de la F.I.T.T. De telles modifications peuvent être appliquées soit lors de tous les tournois Pro-Tour d'une saison pongiste, soit sur une base individuelle et leur application éventuelle ainsi que la portée de ces modifications sont communiquées sur les formulaires d'engagement ou sur les prospectus.

3.2 Tournois à participation limitée

- 3.2.1 Les compétitions locales auxquelles ne participent que des joueurs d'une seule Fédération, de même que les tournois dont l'accès est limité aux joueurs provenant d'une même zone géographique ou à des joueurs émanant de groupements ou de professions spécifiques ne tombent pas automatiquement dans le champ d'application des règlements. Pour de telles compétitions, l'autorité organisatrice a le droit de déterminer quels sont les points des règlements qui seront appliqués ainsi que les variations éventuelles qu'elle souhaite mettre en vigueur.

3.3 Autres compétitions internationales

- 3.3.1 Lors de rencontres internationales par équipes, autres que celles disputées à l'occasion des Championnats du Monde ou de Championnats Continentaux, les règlements sont généralement intégralement appliqués, mais les Fédérations participantes peuvent se mettre d'accord sur des modifications éventuelles. Dans de telles épreuves, ainsi que dans toute autre compétition internationale, il faut considérer que tous les règlements appropriés seront appliqués à moins que les conditions de l'épreuve qui ont été publiées spécifient qu'il existe des exceptions et précisent clairement quelles sont ces exceptions.

4 LES OFFICIELS DE LA PARTIE

4.1 Le juge-arbitre

- 4.1.1 Toute compétition, considérée dans son ensemble, est placée sous l'autorité d'un juge-arbitre, généralement assisté d'un ou de plusieurs adjoints qui peuvent agir en son nom. Le juge-arbitre ou l'un de ses adjoints doivent être présents dans la salle où se déroulent les compétitions pendant toute la durée de celles-ci, ceci afin de pouvoir trancher toute question d'interprétation des règles, pour laquelle ils sont seuls compétents et, d'une manière générale, pour garantir que la compétition se déroule conformément aux lois et aux règlements qui sont en application.
- 4.1.2 Dans les domaines où il est seul compétent, comme par exemple lorsqu'il convient d'accorder une suspension de jeu temporaire pour une blessure ou lorsqu'il y a lieu de disqualifier un joueur en raison de son comportement inconvenant, le juge-arbitre doit agir d'une manière cohérente de façon à éviter toute suspicion de partialité envers l'un ou l'autre joueur. Dans les compétitions majeures il est recommandé que le juge-arbitre et ses adjoints appartiennent à des Fédérations différentes, de telle sorte qu'il y ait toujours un officiel "neutre" pour régler un différend.

4.1.3 La désignation des officiels de "la partie" (match) incombe également au juge arbitre. Quoiqu'habituellement il ne s'acquitte pas lui-même de cette tâche, il doit s'assurer que ces officiels sont compétents et qu'ils appliquent les lois et les règlements correctement et de manière homogène. Lors d'une réunion d'information à tenir avant le début de la compétition, il lui appartient d'expliquer aux arbitres comment il tient à ce que les lois et règlements soient appliqués, particulièrement en ce qui concerne les modifications d'application récente ou de nature à pouvoir donner lieu à contestation.

4.1.4 Les joueurs se trouvent sous l'autorité du juge-arbitre à partir du moment où ils arrivent sur le site des compétitions jusqu'au moment où ils le quittent. Dans cette optique, la salle ou l'aire d'entraînement sont considérées comme faisant partie du site des compétitions.

4.2 L'arbitre

4.2.1 Pour diriger chaque partie, il y a un arbitre dont la fonction première consiste à décider du résultat de chaque échange. En principe l'arbitre ne dispose pas de pouvoirs discrétionnaires mais il lui est demandé de faire preuve de jugement dans l'application de certains points des lois et des règlements, comme par exemple de décider si un échange doit être déclaré à rejouer parce que lors de l'exécution d'un service ou d'un renvoi un joueur pourrait avoir été perturbé par un événement sur lequel il n'a pas de prise; ou encore de décider si le comportement d'un joueur doit être considéré comme acceptable ou non.

4.2.2 Lorsqu'un arbitre officie seul, ses décisions sont définitives en ce qui concerne toutes les questions de fait qui se présentent au cours d'une partie, y compris les décisions pour les balles touchant les bords de la table, ainsi que pour tous les aspects de l'exécution du service. Dans pareilles circonstances, il est directement responsable du chronométrage de la durée du jeu, mais dès que la limite de temps est atteinte et que la procédure d'accélération est mise en application, il doit se faire assister par un autre officiel qui opère en tant que compteur de renvois.

4.2.3 Quoique l'arbitre soit tenu d'accepter certaines décisions prises par d'autres officiels de la partie il a le droit de demander une explication s'il croit qu'un officiel a pris une décision qui n'est pas de son ressort. Si ceci fait apparaître qu'un officiel est sorti des limites de sa compétence, il peut déjuger la décision prise à tort par cet officiel, soit en l'inversant, soit plus généralement en déclarant l'échange à rejouer.

4.2.4 L'arbitre doit se trouver à une distance d'environ 2 à 3 mètres du bord latéral de la table, dans le prolongement du filet. De préférence il devrait être assis sur une chaise légèrement surélevée, quoique ceci ne soit pas fondamental pour les simples. Pour les doubles, lorsque son siège n'est pas suffisamment surélevé pour qu'il puisse voir si, lors de l'exécution du service, la balle rebondit successivement dans les demi-camps droits du serveur et du relanceur, il est conseillé à l'arbitre de se tenir debout. Il n'est par contre pas indiqué que l'arbitre se tienne debout pour les simples, car une telle position est généralement de nature à obstruer, sans nécessité, la vue des spectateurs.

4.2.5 Les joueurs se trouvent sous l'autorité de l'arbitre à partir du moment où ils accèdent à l'aire de jeu jusqu'au moment où ils la quittent.

4.3 L'arbitre adjoint

4.3.1 Lors des compétitions internationales il doit en outre y avoir un arbitre adjoint appelé à assumer ou à partager certaines tâches de l'arbitre. L'arbitre adjoint est par exemple seul responsable en ce qui concerne les décisions relatives aux balles qui touchent les bords latéraux du côté de la table le plus proche de lui et il a le même pouvoir que l'arbitre pour décider de la correction de l'exécution d'un service ou si un joueur a fait obstruction à la balle ainsi que, dans certaines situations, pour décider qu'un échange doit être rejoué.

4.3.2 Si, soit l'arbitre, soit l'arbitre adjoint décident que l'exécution d'un service n'est pas réglementaire, qu'un joueur a fait obstruction à la balle ou qu'au cours de l'exécution d'un service la balle a touché le filet ou encore que les conditions de jeu ont été modifiées d'une manière telle que ceci puisse influencer l'issue de l'échange, cette décision est définitive.

4.3.3 Néanmoins, dans certaines situations particulières, une décision prise par l'un de ces officiels peut être devancée par une décision prise par l'autre. Par exemple, le fait qu'une balle touche ou ne touche pas le bord de la surface de jeu du côté de la table le plus proche de l'arbitre adjoint peut s'avérer sans intérêt si l'arbitre a vu au préalable un joueur déplacer la surface de jeu. De même, l'exécution d'un service jugée non réglementaire par l'arbitre adjoint peut ne pas être sanctionnée si l'arbitre a décidé au préalable que l'échange est à rejouer parce qu'une balle provenant d'une autre table a pénétré dans l'aire de jeu.

4.3.4 L'arbitre adjoint est assis en face de l'arbitre, dans le prolongement du filet et à peu près la même distance de la table. Pour les doubles l'arbitre adjoint ne doit pas se tenir debout.

4.4 Le chronométrateur

4.4.1 Quoiqu'un arbitre adjoint puisse officier en tant que chronométrateur, certains arbitres préfèrent s'acquitter eux-mêmes de cette tâche, peut être parce qu'ils souhaitent décider eux-mêmes combien de temps doit être décompté lors des interruptions de jeu. Le chronométrateur doit chronométrer la durée du temps d'adaptation

aux conditions de jeu, la durée du jeu au cours d'une manche, la durée des intervalles entre les manches ainsi que celle de toute interruption de jeu autorisée et ses décisions relatives au temps écoulé sont irrévocables.

4.5 Le compteur de renvois

- 4.5.1 Lorsque la règle d'accélération entre en application, le comptage des renvois est généralement effectué par un officiel distinct, mais l'arbitre adjoint peut également exercer cette fonction. La seule fonction du compteur de renvois est de compter les coups du relanceur ou de la paire qui reçoit et ses décisions en cette matière ne peuvent être déjugées. Si l'arbitre assistant tient le rôle du compteur de renvois il garde toutes les responsabilités liées à la fonction d'adjoint

4.6 Appels

- 4.6.1 Un joueur ou, dans une rencontre par équipes, son capitaine peuvent interjeter appel contre ce qu'ils croient être une mauvaise interprétation des règles par l'arbitre, un arbitre adjoint ou le compteur de renvois, mais aucun appel ne peut être fait contre une décision prise par l'un de ces officiels pour une question de fait, pour autant que cette question soit du ressort de cet officiel. Les appels doivent être faits auprès du juge-arbitre dont la décision sera définitive pour tout ce qui concerne l'interprétation des règles.
- 4.6.2 Toutefois, si un joueur ou un capitaine d'équipe estime que le juge arbitre s'est trompé un nouvel appel peut être fait auprès du Comité des Statuts et des Règles de la F.I.T.T. par la fédération dont dépend le joueur en question. Ce Comité formule alors des directives pour les compétitions ultérieures mais il ne peut pas changer la décision déjà prise par le juge-arbitre concerné. Un appel contre une décision du juge-arbitre pour tout problème non couvert par les lois ou les règlements peut également être interjeté auprès du Comité d'organisation du tournoi.
- 4.6.3 Lors du traitement de ces appels, le juge-arbitre doit veiller à respecter les procédures d'application. Dans une épreuve individuelle il ne peut traiter qu'avec le joueur ou la paire concernée. Un capitaine d'équipe ou un coach ne doivent pas être autorisés à intercéder au nom de leur joueur, mais un interprète peut prêter assistance s'il y a des difficultés en matière de langues. Dans une rencontre par équipes toute contestation émanant d'un joueur qui n'est pas soutenue par son capitaine d'équipe doit être ignorée.
- 4.6.4 Lorsqu'un appel se rapporte à l'action d'un officiel de match, seul cet officiel peut participer aux discussions relatives à ce cas. Le juge-arbitre peut, à certains moments, souhaiter entendre le témoignage ou recueillir l'opinion d'un autre officiel ou d'un autre témoin, mais dès que cette personne a fait sa déposition elle ne peut plus prendre part à la discussion et il faut fermement décourager toute ingérence de toute personne non directement concernée.

4.7 Remplacement

- 4.7.1 Au cours d'une compétition, soit avant une partie, soit après son début, des situations peuvent se présenter où la capacité d'un officiel de match à effectuer les tâches pour lesquelles il a été désigné est mise en question. De telles situations sont rares, mais lorsqu'elles se présentent, le juge-arbitre doit être prêt à faire usage de son pouvoir d'agir en cette matière, éventuellement en remplaçant l'officiel qui y est impliqué, si ceci lui paraît être la seule solution appropriée.
- 4.7.2 Le problème essentiel pour un juge-arbitre consiste à apprécier si le fait de désigner un autre officiel ou de maintenir en fonction un officiel préalablement désigné est de nature à infléchir déloyalement le résultat d'une partie. Si un officiel officie correctement et de manière cohérente et ne fait pas montre de partialité délibérée, le juge-arbitre ne devra pas remplacer cet officiel pour la simple raison que ses décisions pourraient affecter davantage un joueur ou une paire que le joueur ou la paire adverse.
- 4.7.3 Une plainte d'un joueur déclarant qu'un arbitre est trop strict dans sa manière d'appliquer les lois ou le fait que cet arbitre ait déjà fait l'objet d'une contestation antérieure de la part de ce même joueur ne constituent pas des raisons suffisantes pour empêcher cet arbitre d'officier dans une partie auquel doit prendre part le joueur en question. De même, une discussion même prolongée entre un officiel de la partie et un joueur ou un capitaine d'équipe durant une partie ne justifie pas nécessairement le remplacement de cet officiel.
- 4.7.4 Le fait qu'un arbitre se trompe occasionnellement, particulièrement si ces erreurs sont corrigées rapidement, ne constitue normalement pas une raison pour le remplacer et il est généralement préférable que le juge-arbitre n'intervienne pas durant le déroulement d'une manche, même si les erreurs deviennent plus répétées, à condition qu'il soit clair que le résultat de la partie n'en sera pas affecté. Il faut toutefois tenir compte, particulièrement lorsqu'il s'agit de parties "médiatisées", de l'effet négatif que de telles situations peuvent avoir sur le public.
- 4.7.5 Dans le cas où un juge-arbitre est persuadé que le maintien d'un officiel est de nature à porter préjudice, à un résultat correct de la partie, dû à une perte totale de confiance des joueurs dans la compétence ou dans le jugement de cet officiel, et uniquement dans ce cas-là, le juge-arbitre peut remplacer cet officiel par un autre. Un tel changement doit s'effectuer le plus discrètement possible et le juge-arbitre doit expliquer avec

ménagement à l'officiel remplacé la raison de cette décision, en évitant tout étalage public de critiques ou de reproches.

- 4.7.6 Lorsqu'un officiel est remplacé parce qu'il a pris des décisions erronées et que ces décisions ont été prises sur des questions de fait qui relèvent de sa compétence, le score résultant de ces décisions ne peut en aucun cas être modifié. Par contre, si elles ont été prises suite à une mauvaise interprétation des règles ou étaient manifestement en dehors de sa compétence, il peut être considéré de rejouer toute manche dont le résultat a été affecté par les décisions erronées prises par cet officiel, mais il est généralement préférable de poursuivre le jeu à partir du score atteint au moment du remplacement.

4.8 Présentation (Voir également les Annexes A, D, E, F & G)

- 4.8.1 En plus de leur responsabilité de garantir un résultat correct des parties où ils ont à officier, les officiels de match ont un rôle important à jouer dans la présentation de ces parties. Ceci, bien sûr, ne doit pas les inciter à se mettre exagérément en évidence et le meilleur compliment que l'on puisse adresser à une bonne équipe d'arbitres est de pouvoir leur dire qu'ils sont passés inaperçus, parce qu'ils ont dirigé le jeu de manière tellement discrète que les joueurs et les spectateurs ont pu se concentrer entièrement sur la partie en cours.
- 4.8.2 Pendant tout le temps où ils officient, les officiels de match doivent se montrer concentrés et attentifs à la partie qu'ils dirigent. Une attitude trop badine ou trop désinvolte n'est pas toujours appréciée par les joueurs, pour lesquels chaque partie constitue une affaire importante. Au cours d'une partie les officiels de match ne devraient pas quitter leur place, sauf lorsqu'ils ont à le faire pour une raison bien précise, telle que pour aller récupérer la balle à la fin d'une manche ou pour rétablir la position des séparations.
- 4.8.3 Même lorsqu'ils ne sont pas en service les officiels de match doivent veiller à ne pas se comporter d'une manière qui pourrait porter atteinte à leur autorité ou causer préjudice à leur Fédération ou au tennis de table. Il est important qu'ils entretiennent de bonnes relations avec les joueurs, mais ils doivent veiller à ne pas se montrer trop familiers avec certains d'entre eux en particulier et à ne donner aucun signe de partialité. Ils doivent également s'abstenir de critiquer en public d'autres officiels de match ou des organisateurs.
- 4.8.4 Les officiels de match sont également responsables de l'aspect de l'aire de jeu tout au long d'une partie. L'aire de jeu doit être maintenue en bon ordre et dégagée de la présence de toute personne et de tout équipement non indispensables et tout déplacement de la table, du filet ou des séparations doit être immédiatement corrigé. Seuls les officiels directement concernés par une partie sont autorisés à se trouver dans la zone où se déroule cette partie et ils doivent se placer de manière à gêner le moins possible les joueurs et les spectateurs, tout en se trouvant dans une position qui leur permette de remplir leur fonction.
- 4.8.5 Habituellement les organisateurs limitent le nombre de personnes autorisées à prendre place sur le "banc de l'équipe" ou, pour une partie individuelle, à accompagner les joueurs ou les paires. Il est du ressort de l'arbitre de veiller à ce que ces limites soient respectées et, si nécessaire, le jeu doit être suspendu jusqu'à ce que les personnes excédentaires aient été évacuées.
- 4.8.6 Il est préférable de tenir la veste boutonnée au moment d'entrer dans l'aire de jeu ainsi que pendant les présentations avant ou après match. Cependant, pendant que l'arbitre est assis, il peut déboutonner sa veste de façon à ne pas entraver ses mouvements.
- Il est important que, lors de toutes leurs prestations, les arbitres prennent l'habitude d'avoir une présentation que l'on pourrait qualifier de professionnelle, une présentation dans laquelle en toutes circonstances ils se sentent naturels et à l'aise (Voir Annexe F).

4.9 Tenue vestimentaire

- 4.9.1 La plupart des Fédérations ont adopté une tenue standard pour leurs officiels de match, se composant généralement d'une veste et d'un pantalon ou d'une jupe de couleurs déterminées, mais une même tenue ne convient pas nécessairement dans toutes les circonstances. Dans un environnement où la température est particulièrement élevée, il peut être très pénible pour un arbitre de devoir porter un veston tout au long de ce qui peut devenir une très longue partie, de même que, par contre, certaines salles de compétitions peuvent être fort froides.
- 4.9.2 Dans de telles circonstances, les membres d'une équipe d'officiels désignés pour une partie peuvent se concerter pour adapter leur tenue aux conditions ambiantes, de telle sorte que si, par exemple, ils éprouvent le besoin de porter des pull-overs, ceux-ci soient tous de la même couleur. La considération la plus importante est que tous les officiels soient habillés correctement, d'une manière aussi uniforme que possible, mais de toute manière il faut que tous les changements envisagés par rapport à la tenue normale aient reçu l'approbation préalable des organisateurs de la compétition.
- 4.9.3 Le comité des Arbitres et Juges-Arbitres de la F.I.T.T. a adopté une tenue officielle uniforme pour les arbitres dans une compétition pour un titre mondial (voir annexe G). Les arbitres internationaux peuvent aussi porter la tenue de leurs fédérations.

- 4.9.4 Sauf si, pour des motifs d'ordre religieux ou médical, le juge-arbitre en a donné l'autorisation le port de chapeaux ou de couvre-chefs est inacceptable. Il en va de même pour les survêtements, les blousons, etc.
- 4.9.5 Dans certaines compétitions, comme les jeux olympiques et paralympiques, les organisateurs équipent les officiels d'une tenue, cette tenue doit être portée durant les compétitions.

5 LES CONDITIONS DE JEU

- 5.1 La décision finale en matière d'acceptation des conditions de jeu et des équipements de jeu est du ressort du juge-arbitre mais généralement c'est l'arbitre qui le premier se rendra compte de déficiences possibles dans ces domaines, particulièrement celles qui peuvent survenir après qu'une compétition ait débuté. Il faut par conséquent que l'arbitre soit au courant des exigences des lois et des règlements d'application en la matière, de telle sorte qu'il puisse faire part au juge-arbitre de toute déficience qu'il n'est pas en mesure de corriger.
- 5.2 Normalement les aires de jeu et le niveau de l'éclairage auront été vérifiés et les tables et les filets correctement installés au moment où la salle a été aménagée. Il appartient toutefois à l'arbitre de s'assurer avant que le jeu ne commence que rien n'est venu perturber les conditions de jeu, comme par exemple une défaillance d'une source lumineuse, un déplacement de la table ou des séparations ou une perte de tension du filet.
- 5.3 Dans la mesure du possible, l'arbitre doit essayer de corriger lui-même la déficience en question, mais, s'il n'y parvient pas sans devoir arrêter la partie, il doit en informer rapidement le juge-arbitre. Le juge-arbitre peut alors différer le début ou la continuation de la partie jusqu'à ce que des conditions de jeu normales aient été rétablies ou il peut transférer la partie vers une autre table. Toutefois, s'il ne s'agit que d'un problème mineur, lui-même et les joueurs peuvent convenir d'ignorer ce problème et accepter que la partie se poursuive dans des conditions qui ne sont pas idéales.
- 5.4 Les officiels de match ont la responsabilité de vérifier si les règlements en matière de publicité sont respectés. Les dimensions et les couleurs des publicités sur les équipements de jeu ainsi que sur les autres équipements se trouvant dans et autour de l'aire de jeu doivent être contrôlés en temps utile par le juge-arbitre, de telle sorte que les corrections qui s'avèreraient nécessaires puissent être effectuées avant le début des compétitions. Pendant la compétition, les arbitres doivent s'assurer du respect de la réglementation en ce qui concerne les publicités sur la tenue de jeu des joueurs et sur les dossards.
- 5.5 Il est important que l'arbitre ou l'arbitre adjoint vérifie la hauteur du filet et la tension de la cordelette du filet. Il ne suffit pas de se contenter d'estimer cette tension uniquement par le toucher. Cette vérification doit être faite avant chaque partie en simple comme par équipes. Différents fabricants ont mis sur le marché des jauges (des piges) lestées qui garantissent une cohérence dans la mesure de cette tension. Ces jauges pèsent exactement 100 g et sont munies de deux crans, l'un à 15,25 cm, l'autre 1 cm plus bas. Après que la hauteur du filet a été contrôlée en utilisant une pige en plastique, on repose le cran inférieur sur le sommet du filet et on ajuste la tension jusqu'au moment où la jauge touche exactement la surface de jeu. Si nécessaire, révéifier rapidement la hauteur à chaque extrémité du filet après que la tension ait été ajustée. Ne pas utiliser la pige en plastique et la pige lestée en même temps. De même quand on vérifie le filet il est important de s'assurer que les fixations sont fixées le plus près possible de la table. S'assurer qu'il n'y a pas de corde pendant de la potence ce qui pourrait affecter la balle ou distraire les joueurs.

6 LA BALLE

6.1 Type

- 6.1.1 C'est à l'arbitre qu'il appartient de s'assurer que la balle utilisée pour chaque partie est de la marque, de la couleur et du niveau de qualité spécifiés pour la compétition en question et il n'est pas admissible qu'une balle différente soit utilisée, même si les joueurs ou les deux paires le préfèrent. Toute tentative faite par un joueur de substituer la balle qui a été mise à sa disposition, par une autre balle, peut être considérée comme étant un acte de comportement déloyal qui doit être traité conformément aux dispositions des règlements d'application en cette matière.

6.2 Choix de la balle

- 6.2.1 Les joueurs ne sont pas autorisés à effectuer le choix des balles dans l'aire de jeu mais, dans la mesure du possible, ils devraient se voir offrir l'opportunité de faire ce choix avant qu'ils ne se rendent à la table de la partie. Ils doivent toutefois accepter pour la partie en question une balle prise au hasard par l'arbitre, soit parmi celles qu'ils ont sélectionnées ou, si pour quelque raison que ce soit ils n'en ont sélectionné aucune, dans une boîte de balles de la marque, de la couleur spécifiées pour la compétition en question.

- 6.2.2 La même procédure est suivie si une balle est endommagée au cours d'une partie et doit être remplacée. Dans pareil cas, les joueurs peuvent être autorisés à échanger quelques balles avec la nouvelle balle avant de reprendre le cours du jeu mais il faut leur préciser que cette possibilité leur est offerte uniquement afin de leur permettre de se familiariser avec les caractéristiques de cette nouvelle balle et qu'il n'est nullement question de leur permettre de la tester et d'éventuellement en demander une autre.

7 LA RAQUETTE

7.1 Revêtements

- 7.1.1 La surface de la raquette utilisée pour frapper la balle doit être recouverte de l'une des matières spécifiées et, qu'elles soient recouvertes ou non, une face doit être rouge et l'autre noire. Le revêtement doit s'étendre jusqu'aux bords de la palette, sans toutefois les dépasser, quoiqu'une certaine tolérance puisse être admise. Il appartient au juge-arbitre de décider ce qui est acceptable et d'en informer les arbitres, mais, à titre indicatif, un écart de ± 2 mm constitue une marge acceptable pour la plupart des juges-arbitres. Ce qui est particulièrement le cas pour les classes 1 et 2 des joueurs en fauteuil car ils utilisent souvent leur main de la raquette pour le pousser vers l'arrière et trouver une bonne position assise après avoir frappé la balle, en faisant cela, ils touchent le dessus de la table avec leur raquette. Aussi, un dépassement du revêtement un peu plus important peut protéger la table et il peut être toléré
- 7.1.2 Dans les compétitions dans lesquelles les règlements pour compétitions internationales sont d'application les revêtements doivent être d'un type autorisé par la F.I.T.T. Les revêtements ainsi autorisés portent le logo "ITTF" ainsi que le logo ou la marque de fabrique du fabricant. Les joueurs doivent fixer le caoutchouc à la palette de telle manière que les données d'identification du revêtement soient clairement visibles, près du manche, de telle manière qu'elles puissent être contrôlées par l'arbitre.
- 7.1.3 L'arbitre doit vérifier les revêtements de la raquette par rapport à la liste en cours LARC. La présence du logo ITTF est requise mais n'est pas une preuve que le revêtement est encore autorisé. Vous pouvez trouver la liste des revêtements utilisables sur le site www.ittf.com
- 7.1.4 Quoique seuls des revêtements conformes aux lois et aux règlements puissent être autorisés, cela ne signifie pas que tous les revêtements qui portent le logo "ITTF" soient automatiquement réglementaires. La couche de caoutchouc mousse d'un revêtement autorisé peut avoir été remplacée par un caoutchouc mousse plus épais et, par ailleurs, l'utilisation d'adhésifs peut entraîner un gonflement du revêtement, ce qui signifie que l'épaisseur des revêtements doit toujours être contrôlée
Le revêtement doit être utilisé tel qu'il a été autorisé par l'ITTF et il ne doit pas être traité de quelque façon que ce soit, ni physiquement ni chimiquement ni subir aucun traitement qui en modifie les propriétés de jeu tel que friction, couleur, surface, etc. il doit de plus passer avec succès tous les paramètres du contrôle de raquette
- 7.1.5 Une des décisions les plus difficiles à prendre pour un arbitre ou pour un juge-arbitre concerne le degré de brillance des revêtements de raquette. Quoique ceci puisse être mesuré avec un brillance-mètre EEL, un tel équipement n'est généralement pas disponible sur les lieux d'une compétition et il faut donc trouver certains moyens d'appréciation plus pratiques. A titre indicatif, on peut considérer qu'un revêtement de raquette est trop brillant quand, lorsqu'on place une pige de manière à ce qu'elle forme un angle avec le revêtement de la raquette, les lettres de cette pige peuvent être nettement distinguées sur la surface de cette raquette. Cependant, l'arbitre ne doit vérifier la brillance que s'il reçoit une demande de l'adversaire du possesseur de la raquette incriminée
- 7.1.5 L'arbitre doit contrôler les revêtements de raquette sur la liste actualisée des revêtements autorisés. La présence du logo de l'ITTF sur le revêtement est obligatoire mais ne constitue pas à elle seule une garantie, que ce revêtement est conforme. La liste actualisée des revêtements de raquette autorisés peut être trouvée sur le site Internet de l'ITTF, à l'adresse www.ittf.com.

7.2 Adhésifs

- 7.2.1 Les revêtements ne peuvent être attachés aux palettes (aux plateaux) des raquettes qu'à l'aide de feuilles adhésives sensibles à la pression (P.S.A.) ou d'adhésifs liquides ne contenant pas certains solvants nocifs. Pour le collage des revêtements, les organisateurs de compétitions doivent mettre à la disposition des joueurs un espace suffisamment aéré et les joueurs ne peuvent utiliser des colles liquides ou des solvants apparentés n'importe où ailleurs dans la salle de compétition, y compris dans les vestiaires, les salles d'entraînement et les espaces réservés aux spectateurs.

- 7.2.2 Les colles contenant les solvants nocifs ne sont plus homologuées par l'ITTF. Cette dernière a prévenu tous les joueurs de cesser d'utiliser ces colles et tout joueur se servant de telles colles prend ses propres risques. L'ITTF a mis en œuvre un programme et un protocole pour une tolérance 0, avec l'utilisation du mini RAE, pour s'assurer que toutes les raquettes utilisées par les joueurs ne contiennent pas de solvant volatiles. Les adhésifs contenant les solvants organiques nocifs ne doivent pas être utilisés dans l'ensemble du lieu de compétition.
- 7.2.3 Lors des compétitions majeures un centre de contrôle des raquettes est mis en place et les raquettes sont testées, pour détecter la présence des solvants interdits, l'épaisseur, la planéité et la brillance normalement avant les parties
- 7.2.4 Une raquette qui ne passe pas les tests avant la partie, sera confisquée, et le joueur devra utiliser une autre raquette. S'il n'est pas possible de tester cette raquette de remplacement avant la partie, elle le sera après. Une raquette qui satisfait au contrôle sera marquée et remise à l'arbitre dans une enveloppe en papier (ou un sac en papier) pour être amenée au joueur dans l'aire de jeu. Une raquette qui a passé correctement les tests sera marquée et remise à l'arbitre dans un sac en papier à la table de la partie.
- 7.2.5 Si une raquette ne passe pas correctement les tests après partie, le joueur est susceptible d'être pénalisé comme cela est détaillé dans les directives pour les JA qui sont disponibles sur le site de l'ITTF
- 7.2.6 Tous les joueurs sont autorisés avant une partie à faire tester leur raquette volontairement sans pénalité. Tous les détails du contrôle des raquettes peuvent être trouvés sur le site www.ittf.com

7.3 Inspection

- 7.3.1 Un arbitre doit inspecter les raquettes que les joueurs veulent utiliser, si possible avant d'arriver dans l'aire de jeu mais avant la période d'adaptation avant de le pas prendre de retard. Cette inspection, ainsi que toute inspection ultérieure rendue nécessaire parce qu'un joueur doit changer la raquette abîmée, doit s'effectuer avec le moins de remue-ménage possible, mais, en toutes circonstances, les joueurs doivent toujours se voir offrir l'occasion d'examiner toute raquette que leurs adversaires envisagent d'utiliser.
- 7.3.2 Si un arbitre considère qu'une raquette n'est pas réglementaire il doit en expliquer la raison au joueur concerné. Lorsqu'il s'agit d'une question de fait, telle qu'un revêtement dont l'épaisseur dépasse les limites permises, il se peut que le joueur accepte la décision de l'arbitre, mais dans le cas contraire, le problème doit être déféré au juge-arbitre dont la décision est définitive. De même, si un adversaire conteste la conformité d'une raquette qu'un arbitre a jugée comme étant acceptable, c'est au juge-arbitre qu'il appartient de décider si la contestation est fondée.
- 7.3.3 Un joueur ne peut pas changer de raquette au cours d'une partie sauf si cette raquette est accidentellement endommagée d'une manière telle qu'il n'est plus possible de l'utiliser. Si l'on découvre qu'un joueur a changé une raquette non endommagée l'arbitre doit immédiatement interrompre le jeu et faire rapport au juge-arbitre, qui peut disqualifier le joueur.
- 7.3.4 Au cours des intervalles entre les manches, les joueurs doivent normalement laisser leur raquette sur la table et ne peuvent l'emporter sans l'accord explicite de l'arbitre. Si, avec l'accord de l'arbitre, un joueur, pour une raison quelconque, emporte sa raquette au cours d'un intervalle, l'arbitre et l'adversaire du joueur doivent, avant le début de la manche suivante, se voir offrir la possibilité d'examiner à nouveau cette raquette. La seule exception à cette règle est pour les joueurs handicapés dont la raquette est "attachée" à sa main.

7.4 Raquette endommagée

- 7.4.1 Une raquette, réglementaire au moment où un joueur commence à l'utiliser, peut se détériorer en cours de jeu à un point tel qu'elle ne soit plus conforme aux règlements, par exemple en rompant, sur une partie significative de la surface, la continuité du revêtement ou l'uniformité des picots se trouvant à la surface de ce revêtement. Si un joueur désire poursuivre le jeu avec une raquette endommagée et que l'arbitre doute qu'elle soit encore conforme aux règlements il doit immédiatement en informer le juge-arbitre.
- 7.4.2 Lors de sa prise de décision en vue de permettre ou non de continuer à utiliser une raquette endommagée, le juge-arbitre devra tout d'abord prendre en considération l'intérêt de l'adversaire. La balle peut rebondir de façon inattendue sur la surface abîmée, et ceci est de nature à occasionner des difficultés aux deux joueurs, quoique le joueur qui désire continuer à utiliser cette raquette ait implicitement accepté ce risque. Par conséquent, sauf si les dégâts sont mineurs, il est généralement préférable que la raquette endommagée soit remplacée.

8 LA TENUE DE JEU

8.1 Couleurs

- 8.1.1 La couleur principale de la tenue de jeu doit être nettement différente de celle de la balle qui est utilisée, mais couleur “principale” ne signifie pas nécessairement la couleur occupant la plus grande superficie. Un espace ininterrompu d’une couleur déterminée sur le devant d’une chemisette, ne recouvrant que 40% de la superficie totale, peut malgré tout constituer la couleur dominante, alors qu’un pourcentage largement plus important de cette même couleur, mais réparti uniformément peut s’avérer relativement peu perceptible.
- 8.1.2 C’est la couleur apparente qui est importante et il appartient au juge arbitre de décider si le contraste par rapport à la couleur de la balle est suffisant. Des vêtements dont la couleur prédominante est jaune peuvent être tout à fait acceptables avec une balle orange et des vêtements ornés de motifs et ayant un fond blanc peuvent s’avérer acceptables avec une balle blanche, pour autant que les couleurs perçues des vêtements et celle de la balle soient nettement différentes.
- 8.1.3 Il n’y a pas de restrictions particulières en ce qui concerne la couleur ou les dimensions des écussons, mais ces écussons doivent respecter les exigences normales en ce qui concerne la couleur, les dessins et motifs des tenues de jeu. Le dos des chemisettes des joueurs peut porter des inscriptions les identifiant ou identifiant leur Fédération ou, dans des rencontres par équipes, leur équipe, et ces inscriptions peuvent être blanches ou de n’importe quelle couleur. De telles inscriptions ne peuvent en aucun cas masquer les numéros d’identification que les organisateurs imposent de porter aux joueurs.
- 8.1.4 Des joueurs ou des paires opposés l’un à l’autre dans une partie doivent porter des chemisettes de couleurs nettement distinctes. L’arbitre doit solutionner tout problème en cette matière avant que les joueurs n’entament la période d’adaptation aux conditions de jeu et, de préférence, avant que les joueurs n’accèdent à l’aire de jeu.
- 8.1.5 Lorsqu’un arbitre considère que les tenues de jeu portées par des joueurs adverses ne sont pas suffisamment distinctes, il doit leur demander de décider lequel d’entre eux va changer de tenue. Si les joueurs n’acceptent pas cette décision de l’arbitre, il doit en référer au juge-arbitre. S’ils acceptent cette décision mais ne parviennent pas à se mettre d’accord quant à celui qui va changer de tenue l’arbitre tranchera par tirage au sort.
- 8.1.6 Le but de cette réglementation est d’aider les spectateurs à faire la distinction entre les joueurs et, dans cet esprit, la distance séparant les spectateurs de l’aire de jeu est à prendre en considération. Des tenues de jeu qui semblent nettement distinctes vues de près, peuvent apparaître presque semblables quand on les voit de la dernière rangée des sièges réservés aux spectateurs, et, par conséquent, il est préférable que les chemisettes de joueurs adverses soient de couleurs de base différentes et pas seulement de différents tons d’une même couleur. Ceci est aussi valable pour le dos du maillot, spécialement pour les matches télévisés, ou il est important que les joueurs sont bien identifiables. Si un joueur veut changer son maillot pour quelque raison que ce soit, ne doit pas avoir obligatoirement les mêmes couleurs que celui porté précédemment, mais doit répondre aux exigences ci dessus

8.2 Dessins et motifs

- 8.2.1 La tenue de jeu peut comporter n’importe quels motifs à condition de ne pas comporter de symboles ou d’inscriptions qui soient offensants ou de nature à discréditer le tennis de table. Il appartient au juge-arbitre de déterminer ce qui est et ce qui n’est pas acceptable en cette matière, mais, par exemple des dessins ou des inscriptions obscènes ainsi que des slogans ou des messages à caractère politique dans n’importe quelle langue doivent être rejetés.
- 8.2.2 Dans les compétitions internationales, les joueurs d’une même Fédération formant une paire de double peuvent porter des tenues de fabricants différents, à condition que les couleurs de base soient les mêmes et que leur Fédération nationale l’autorise. Dans une compétition pour un titre mondial ou olympique, les joueurs d’une même Fédération doivent porter des tenues de jeu uniformes à l’exception éventuelle des chaussettes, des chaussures et du nombre, des dimensions, de la couleur et du motif des publicités sur la tenue de jeu. Il est à noter qu’aucune publicité n’est autorisée dans les compétitions olympiques et paralympiques sauf pour la marque du fabricant

8.3 Publicités

- 8.3.1 Complémentairement au logo et à la marque du fabricant de ces vêtements, les chemisettes, les shorts et les jupes peuvent comporter certaines publicités quoique les publicités pour certains types de produits soient interdites. Les dimensions et le nombre de ces publicités sont réglementés mais en dehors de cela elles peuvent être de n’importe quelle forme, à conditions qu’elles ne soient pas brillantes ou réfléchissantes au point de gêner la vision d’un adversaire et ne comportent ni mots, ni symboles offensants.

8.4 Conformité

- 8.4.1 C'est généralement l'arbitre qui est le premier en mesure de juger si la tenue de jeu est en conformité avec les règlements d'application en la matière. S'il est convaincu que la tenue n'est pas réglementaire, il doit expliquer au joueur en quoi il en est ainsi, et, si le joueur **accepte cette décision** et modifie sa tenue de jeu ou la remplace par une autre qui est réglementaire, aucune autre action n'est nécessaire. L'arbitre ne doit en référer au juge-arbitre que lorsqu'il n'est pas certain de son jugement ou que le joueur ne l'accepte pas **sa décision**.
- 8.4.2 Les décisions en matière de conformité d'une tenue de jeu sont souvent une question d'appréciation et dans ce domaine la décision du juge arbitre est finale.
- 8.4.3 Quoique l'on puisse raisonnablement s'attendre à ce que l'arbitre fasse rapport au juge-arbitre de tous les cas douteux en matière de conformité de la tenue de jeu, ce dernier doit s'assurer par lui-même, en surveillant de temps à autre la salle des compétitions, qu'il n'y a pas d'infraction manifeste aux normes requises. Ceci doit se faire le plus tôt possible au cours de la compétition car il est difficile de justifier l'interdiction de tout ou partie d'une tenue de jeu dont le port a été autorisé sans remarques au cours de plusieurs parties antérieures.
- 8.4.4 Les décisions prises par un juge-arbitre en matière de conformité de la tenue de jeu, de même d'ailleurs que celles relatives à d'autres parties de l'équipement de jeu, doivent être cohérentes, à la fois en ce qui concerne les joueurs participant à une même compétition et, autant que possible, par rapport aux normes appliquées lors d'autres compétitions comparables. En cas d'incertitude il peut se référer à des vêtements similaires généralement acceptés et qui sont, par conséquent, conformes à des normes communément admises.
- 8.4.5 Les règlements définissent une "tenue de jeu normale" mais n'interdisent pas spécifiquement des articles tels que des couvre-chefs ou des collants de cycliste et, dans chaque cas, il appartient au juge-arbitre de prendre une décision, en tenant compte de la présentation du tennis de table. Des couvre-chefs portés pour des motifs d'ordre religieux ou le port de bandeaux pour éviter que des cheveux longs n'entravent la vue d'un joueur sont clairement acceptables, mais la plupart des juges arbitres n'accepteront, pas par exemple le port des casquettes de base-ball avec la visière tournée vers l'arrière.
- 8.4.6 Il est de plus en plus courant de voir des joueurs porter des collants de cycliste, habituellement sous un short normal, comme moyen de tenir les muscles au chaud, et cette pratique est généralement tolérée. Il est toutefois recommandé que lorsque de tels collants sont portés ils soient de la même couleur que celle du short normal et, en tout cas, ne portent ni publicité ni autres inscriptions.
- 8.4.7 Si un joueur déclare qu'il est ébloui par des bijoux ou d'autres objets réfléchissants portés par un adversaire, l'arbitre doit demander à ce dernier d'enlever ou de couvrir l'objet en question. Si le joueur refuse d'obtempérer, l'arbitre doit en faire part au juge-arbitre, qu'il soit ou non d'accord avec la réclamation. Le fait que cet objet ait été porté dans des parties précédentes sans qu'il y ait eu réclamation est sans importance et chaque cas doit être tranché en toute objectivité.

8.5 Survêtements

- 8.5.1 Normalement un joueur ne peut porter aucune partie d'un survêtement au cours du jeu mais dans des certaines circonstances le juge-arbitre peut toutefois l'autoriser à le faire. Peuvent, par exemple, être considérées comme telles, le fait qu'il fasse extrêmement froid dans la salle des compétitions, créant le risque de lésions musculaires, ou une infirmité ou une blessure aux jambes que le joueur préfère garder recouvertes. Si un survêtement est porté au cours du jeu, il doit être conforme aux exigences de la réglementation en matière de tenue de jeu. Un joueur avec un handicap physique, debout ou en fauteuil peut porter un pantalon de survêtement pendant le jeu, mais les jeans ne sont pas autorisés

8.6 Changement de tenue de jeu

- 8.6.1 Il convient d'inciter les joueurs à ne pas changer de certaines parties de leur tenue de jeu à la vue des spectateurs. Si un joueur doit changer une partie de sa tenue de jeu parce qu'elle est déchirée ou imprégnée de sueur, ce joueur peut être autorisé à quitter l'aire de jeu pendant toute interruption de jeu autorisée, accompagné par un officiel de match. Le juge-arbitre peut accorder de telles autorisations soit lors de chaque cas qui se présente soit, d'une manière générale, notifier une telle dispense aux arbitres avant que le jeu ne débute.

9 DÉFINITIONS

- 9.1 Les lois qui régissent la pratique du tennis de table sont précédées par une série de définitions. La raison principale de ces définitions consiste à préciser la signification des principaux termes utilisés dans les lois, qui peut être différente de la signification usuelle de ces termes, mais, de plus, il ne faut pas perdre de vue qu'elles peuvent souvent aider à l'interprétation des lois lors de situations qui n'y sont pas traitées spécifiquement.

- 9.2 Par exemple, la définition de “frapper la balle” est “la toucher avec la raquette tenue dans la main ou avec la main de la raquette au-dessous du poignet”. On peut déduire de cette définition qu’un joueur qui laisse tomber sa raquette au cours d’un échange et tente de renvoyer la balle en la frappant de la main qui tenait la raquette, se trouve dans l’incapacité d’effectuer un renvoi correct car, selon la définition, il n’a pas “frappé” la balle.
- 9.3 Pour la même raison, il ne peut pas effectuer un renvoi correct en jetant sa raquette vers la balle, car la raquette ne “frappe” pas la balle si elle n’est pas tenue par la main de la raquette au moment de l’impact. Toutefois, un joueur peut transférer sa raquette d’une main vers l’autre en cours de jeu et frapper la balle avec la raquette tenue alternativement dans chacune des deux mains, car la main qui tient la raquette devient automatiquement la “main de la raquette”.
- 9.4 Il est essentiel de comprendre quand une balle doit être considérée comme étant “en jeu” car ce n’est que pendant ce temps-là qu’un point, autre qu’un point de pénalisation, peut être marqué. La balle est en jeu à partir du dernier moment où, au cours de l’exécution du service, elle est immobile sur la paume de la main libre du serveur avant d’être lancée volontairement dans le but de servir et, jusqu’au moment où le serveur a entrepris cette action, cet instant n’est pas défini.
- 9.5 Par conséquent, si la balle roule accidentellement de la main du serveur avant qu’il n’entame l’action de la lancer, son adversaire ne marque pas un point parce que la balle n’a, à aucun moment, été en jeu. Pour la même raison un joueur peut placer la balle sur sa main libre et la tenir immobile mais changer ensuite d’avis quant au type de service qu’il veut effectuer et pour cela se déplacer ou changer de position. Tant qu’il n’a pas essayé de lancer la balle, aucun point ne peut être marqué.
- 9.6 La balle étant en jeu, elle demeure en jeu jusqu’au moment où l’échange est déclaré à rejouer ou se termine par l’attribution d’un point. La balle n’est pas considérée comme n’étant plus en jeu uniquement parce qu’elle est passée au-dessus du niveau des dispositifs d’éclairage, sans les toucher. Par contre, n’est plus en jeu une balle qui franchit le camp ou la ligne de fond d’un joueur sans avoir touché son camp après avoir été frappée la dernière fois par son adversaire.
- 9.7 Le but de la règle de “l’obstruction”, est qu’un joueur soit pénalisé uniquement s’il intercepte la balle d’une façon telle qu’il est probable qu’en agissant ainsi il ait empêché un adversaire d’effectuer un retour correct. Il n’y a pas d’obstruction si la balle a franchi sa ligne de fond, est passée à l’extérieur d’une ligne latérale ou qu’elle s’éloigne d’une autre manière de la surface de jeu.

10 LE SERVICE

10.1 Cohérence

- 10.1.1 L’application cohérente de la loi du service continue à présenter des difficultés, peut-être parce que cette réglementation est devenue tellement complexe et que, par ailleurs, les arbitres sont parfois enclins à surveiller le plus attentivement les aspects du service qui sont les plus faciles à contrôler. Pour remédier à cet état de choses, les arbitres devraient garder à l’esprit la raison d’être des différentes exigences de la réglementation et faire leur possible pour qu’elle soit appliquée de manière à atteindre ses objectifs.

10.2 La main libre

- 10.2.1 La disposition prévoyant que la main libre du serveur doit être ouverte a été prise dans le but d’assurer que la balle ne soit serrée en aucune manière dans sa main, de telle façon qu’il ne puisse lui impartir aucun effet lorsqu’il la lance en l’air. En ce qui concerne l’application de ce point de la loi, l’arbitre ne doit pas se préoccuper outre mesure du degré de courbure de la main du serveur, mais il doit s’assurer que la balle repose librement sur la paume.
- 10.2.2 Afin de garantir que l’arbitre puisse voir que la balle repose librement sur la paume de la main, la loi précise que la main doit être immobile au-dessus du niveau de la surface de jeu. Quand la main libre a été immobile, elle ne peut plus descendre sous le niveau de la surface de la table pour ensuite remonter dans un mouvement continu du bras en vue de lancer la balle. Si la main ne reprend pas d’abord une position immobile au-dessus du niveau de la surface de jeu, le service n’est pas réglementaire.
- 10.2.3 De plus, la balle, mais pas nécessairement la totalité de la main libre, doit se trouver derrière la ligne de fond du serveur depuis le début de l’exécution du service jusqu’au moment où elle est lancée vers le haut. Par conséquent, un joueur peut entamer l’exécution d’un service en ayant le bras et une partie de sa main libre au-dessus de la surface de jeu sans qu’il soit pénalisé, pour autant que la balle se trouve nettement derrière sa ligne de fond.

10.3 Lancer la balle

- 10.3.1 Le serveur doit lancer la balle “à peu près verticalement” vers le haut et cette balle doit s’élever d’au moins 16 cm après avoir quitté sa main. Ceci signifie qu’elle doit s’élever dans un angle de quelques degrés par rapport à la verticale, et non plus dans un angle de 45° comme spécifié antérieurement, et qu’elle doit s’élever suffisamment pour que l’arbitre puisse s’assurer qu’elle a bien été lancée vers le haut et non latéralement ou en diagonale. Dans le diagramme 10.3.1 les services B et C sont acceptables, alors que A et

D ne le sont pas. La hauteur du lancer de balle est un facteur à prendre en compte pour apprécier la verticalité. Dans le diagramme 10.3.E la balle est projetée et frappée à la même place, mais le service A est faux alors que B est acceptable

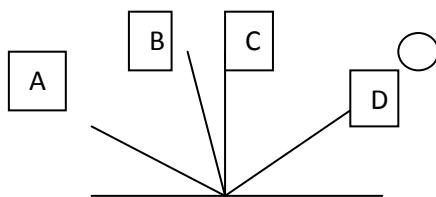


Diagramme 10.3.1

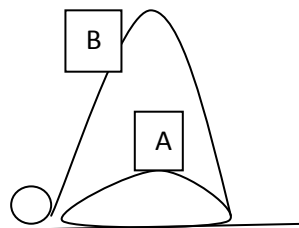


Diagramme 10.3.2

- 10.3.2 La limite inférieure se situe à 16 cm, ce qui est légèrement supérieur à la hauteur du filet et donne à l'arbitre une référence rendant son jugement plus aisé.

10.4 Frapper la balle

- 10.4.1 La balle ne peut être frappée avant qu'elle ne retombe du point culminant de sa trajectoire. Au moment de l'impact de la balle avec la raquette, la balle doit se trouver au-dessus du niveau de la surface de jeu et derrière la ligne de fond du serveur.

10.5 Visibilité

- 10.5.1 La première exigence de la nouvelle règle du service consiste, pour le serveur, à ce que le relanceur puisse voir la balle pendant toute l'exécution du service et que l'arbitre ou son assistant en est satisfait
L'arbitre ou son assistant doit regarder que la balle n'est pas cachée au receveur à quelque moment que ce soit par aucune part du corps du serveur et doit s'assurer que, dès que le serveur lâche la balle, il écarte immédiatement son bras libre de la zone située entre son corps et le filet.
- 10.5.2 Au début de l'exécution du service la balle doit se trouver au-dessus du niveau de la surface de jeu. Il n'est toutefois pas spécifié que la raquette doit être visible du relanceur tout au long de l'exécution du service et le serveur peut tout à fait légitimement entamer son service en tenant sa raquette cachée, par exemple, derrière son dos.
- 10.5.3 De leur position dans le prolongement du filet il peut être fort difficile pour l'arbitre et pour l'arbitre adjoint de juger si un service a été oui ou non effectué correctement, lorsque la balle est frappée à proximité immédiate de la ligne de fond du serveur ou sur le côté de son corps. Il incombe toutefois au joueur de servir de manière telle qu'il puisse être constaté si son service est correct et, s'il exécute son service à la limite de la légalité, il court le risque de se voir pénalisé.

10.6 Avertissements

- 10.6.1 Un arbitre ou un arbitre adjoint, qui suspecte sans en être sûr que l'exécution d'un service n'est pas réglementaire, peut, à titre exceptionnel, donner un avertissement au serveur sans pour autant attribuer un point à son adversaire. Au cours d'une partie, il ne peut être donné qu'un seul avertissement de ce type et si ce même serveur ou son partenaire de double exécutent ultérieurement dans cette même partie un ou plusieurs services dont l'arbitre doute qu'ils soient entièrement conformes à la réglementation, pour la même raison ou pour toute autre raison, un point doit être attribué à l'adversaire du serveur. Pour un tel avertissement, il n'y a pas lieu de brandir un carton jaune.
- 10.6.2 Indifféremment, l'arbitre ou l'arbitre adjoint a le pouvoir de donner un tel avertissement
- 10.6.3 Qu'un avertissement formel ait ou non été donné, il n'y a aucune objection à ce qu'entre deux échanges, l'arbitre ou son adjoint signale à un joueur que son service est à la limite de la régularité et que tout dépassement de cette limite le rendrait non réglementaire. Contrairement à la croyance populaire, un joueur n'a pas droit à un avertissement pour un premier service fautif, et s'il exécute un service qui contrevient de façon évidente aux exigences de la règle du service il doit toujours être pénalisé par l'attribution d'un point à son adversaire.
- 10.6.4 L'arbitre ou l'arbitre adjoint n'a pas le pouvoir de ne pas tenir compte d'une transgression évidente de la règle du service sous prétexte qu'elle ne semble procurer aucun avantage au serveur et il n'y a aucune justification pour ne pas pénaliser une première infraction en espérant qu'il s'agit d'une faute occasionnelle. Cette infraction peut se reproduire à un moment plus critique de la partie et un joueur pénalisé à ce moment pourrait protester à juste raison et faire remarquer qu'auparavant il ne lui a pas été signalé que ce service n'était pas réglementaire.

- 10.6.5 L'arbitre peut ne pas requérir tous les aspects pour un service régulier s'il sait que ceci est dû à un handicap physique. Ceci sera toujours vrai pour les joueurs de classe 1 et classe 2 (voir annexe H).
La carte internationale de classification d'un joueur contient un cadre dans lequel sont spécifiées les limites liées au handicap du joueur à faire un service correct

11 ECHANGE A REJOUER LET

11.1 Objet

- 11.1.1 Le principal motif d'une annonce "échange à rejouer" est de terminer un échange sans qu'un point soit attribué, lorsque quelque chose s'est produit qui aurait pu affecter l'issue de l'échange, mais il existe d'autres cas où il est nécessaire de suspendre le jeu temporairement. Parmi ces cas il y a notamment la correction d'erreurs au score, dans l'ordre de service ou du camp où évoluent les joueurs ainsi que la mise en application de la règle d'accélération quand la limite de temps est atteinte.

11.2 Balle touchant le filet ou ses accessoires au cours du service

- 11.2.1 La cause la plus fréquente d'un échange à rejouer est le fait, qu'au cours de l'exécution d'un service, la balle touche le filet ou ses accessoires en les franchissant. Pour autant que le service soit correct jusqu'au moment où la balle touche le filet ou ses accessoires, l'échange est à rejouer si la balle touche ensuite correctement le camp du relanceur ou s'il lui a été fait obstacle par le joueur ou par la paire qui reçoit. Si elle ne touche pas du tout le camp du relanceur et qu'il ne lui a pas été fait obstacle, le relanceur marque un point.
- 11.2.2 Quand la balle touche le filet, au cours du service, l'arbitre et l'adjoint doivent attendre de voir si la balle touche le bon demi-camp et ensuite faire l'annonce appropriée, plutôt que de faire un signal impropre avant que l'échange soit fini, ceci pourrait gêner le jeu (voir annexe E gestes et annonces recommandées)
- 11.2.3 Si, soit l'arbitre, soit l'arbitre adjoint estiment qu'au cours de l'exécution d'un service la balle a touché le filet, l'échange est à rejouer. Même s'il n'existe qu'une présomption que la balle ait touché le filet au cours de l'exécution d'un service correct par ailleurs, il est préférable de déclarer que l'échange est à rejouer que de ne pas le faire et de laisser le jeu se poursuivre car le risque existe alors, qu'un ou plusieurs joueurs aient eu la même impression et qu'à cause de cela, ils ne soient plus en état d'accorder toute leur attention au déroulement du jeu.
- 11.2.4 Il arrive qu'un joueur qui estime, qu'au cours de l'exécution d'un service, la balle a touché le filet lève le bras ou prenne la balle en main et demande à l'arbitre de déclarer l'échange à rejouer. Sauf lorsque l'arbitre est convaincu qu'il n'en est pas ainsi il va généralement accéder à cette demande, en particulier lorsque le serveur partage le point de vue de son adversaire, mais l'arbitre doit clairement indiquer qu'il n'a aucune obligation de procéder de la sorte et que, s'il n'annonce pas "let" (échange à rejouer) le joueur doit continuer à jouer.

11.3 Interruptions

- 11.3.1 Une autre raison courante pour laquelle un échange peut être déclaré à rejouer est la survenance d'un incident quelconque pouvant affecter l'issue d'un échange tel que l'intrusion dans l'aire de jeu d'une balle provenant d'une autre table ou un bruit soudain, suffisamment fort pour perturber les joueurs. Dans de tels cas également, il est préférable de déclarer immédiatement que l'échange est à rejouer dès qu'il y a un risque de devoir l'interrompre plutôt que d'attendre que l'échange se soit terminé et de décider alors si la perturbation a été oui ou non de nature à affecter l'issue de l'échange.
- 11.3.2 Normalement un échange ne doit pas être déclaré à rejouer pour des incidents dont la cause était présente au début de l'échange. Par exemple, si un joueur ne parvient pas à effectuer un renvoi correct parce qu'il a heurté son partenaire de double ou parce qu'il trébuche sur une séparation il n'y a pas lieu de lui accorder le bénéfice d'un échange à rejouer, mais, par contre, l'échange pourrait être déclaré à rejouer si un tel incident perturbe les conditions de jeu d'une manière qui désavantagerait son adversaire.

11.4 Joueur non prêt lors de la réception du service

- 11.4.1 L'arbitre peut déclarer un échange à rejouer si le relanceur n'est pas prêt, à condition que ce relanceur n'ait pas essayé de renvoyer la balle. Toutefois le fait que le relanceur n'effectue aucune tentative pour renvoyer la balle n'est pas déterminant en soi pour qu'un échange soit à rejouer et il appartient à l'arbitre de décider si le relanceur n'était réellement pas prêt ou si, par contre, il s'est abstenu de tenter de renvoyer la balle, simplement parce que le service lui paraissait difficile à renvoyer. Il y a lieu d'inciter les joueurs à lever la main pour signaler qu'ils ne sont pas prêts.

11.5 Joueurs en fauteuil

- 11.5.1 Si le receveur est en fauteuil suite à un handicap physique, l'échange est à rejouer si la balle s'immobilise sur le camp du receveur ou après avoir touché le camp du receveur repart vers le filet (rétro), ou en simple, quitte le camp du receveur, après l'avoir touché, par la ligne de côté. Ceci est dû au fait qu'un joueur en fauteuil, par définition est restreint dans son habileté à s'étirer et un service retournant vers le filet ou sortant

par une ligne latérale est considéré comme non fairplay La balle peut franchir la ligne de côté après un ou plusieurs rebonds. Cependant, en simple et quand la balle se dirige vers la ligne de côté, si le receveur frappe la balle avant qu'elle ait franchi la ligne de côté ou avant le deuxième rebond de son côté le service sera considéré comme bon et il n'y aura pas de let

12 UN POINT

12.1 Décision

- 12.1.1 Chaque échange qui n'est pas déclaré à rejouer se termine par l'attribution d'un point et les lois énumèrent les différents motifs pour lesquels un point est marqué. Le moment décisif d'un échange est généralement lorsque la balle cesse d'être en jeu et l'arbitre devrait s'abstenir de prendre une décision basée sur ce qu'il croit qui va se produire sans tenir compte du fait que l'échange puisse se terminer d'une manière tout à fait différente qui serait de nature à infirmer sa décision.
- 12.1.2 Une balle peut, par exemple, être renvoyée par un joueur se trouvant fort loin de la table, de telle manière qu'il est évident qu'elle ne touchera pas le camp de son adversaire, mais l'échange ne se termine que lorsque la balle n'est plus en jeu et le point peut toujours être gagné par chacun des deux adversaires. Si, dans cette situation, l'adversaire déplace la surface de jeu alors que la balle est en jeu, c'est le joueur qui effectue le retour loin en dehors de la table qui gagnera le point, même s'il était improbable que son renvoi eût été correct.
- 12.1.3 D'autre part, tous les points ne sont pas perdus pour des motifs directement liés au jeu, tels que le fait de ne pas effectuer un service ou un renvoi corrects. Si, par exemple, un joueur qui est en train d'effectuer un coup potentiellement gagnant, touche la surface de jeu de sa main libre ou déplace la table alors que la balle n'a pas cessé d'être en jeu, un point sera attribué à son adversaire sans tenir compte du fait que ce dernier était ou n'était pas en mesure d'effectuer un renvoi correct
- 12.1.4 L'arbitre ne peut jamais attribuer de point pour des motifs qui ne sont pas basés sur les lois ou sur les règlements, par exemple, lorsqu'il considère qu'un joueur "mérite" un point ou qu'un autre joueur doit être pénalisé pour une action déloyale. L'arbitre doit toujours être capable de justifier toute décision qu'il prend, en se référant à un point des lois ou des règlements et, pour cette raison, il a le devoir d'étudier soigneusement et de comprendre tous les motifs pour lesquels un point peut être attribué.
- 12.1.5 Certaines infractions aux lois ou aux règlements ne mettent pas automatiquement fin au jeu et l'arbitre devra y mettre fin en annonçant le score. Dans certains cas, le motif pour laquelle l'échange est terminé sera évident pour les joueurs, mais si, par contre, tel n'est pas le cas l'arbitre ou l'arbitre adjoint doivent être prêts à expliquer le motif de leur décision. Ils peuvent être amenés à le faire en utilisant soit des signes, soit les termes consacrés (18.4.2).
- 12.1.6 Si un joueur qui est en fauteuil à cause d'un handicap physique ne maintient pas le contact du siège ou du coussin avec la face arrière d'une de ses cuisses (avant de frapper la balle) il sera considéré comme tirant un avantage illégal et son adversaire se verra accorder un point
- 12.1.7 Si un joueur est en fauteuil à cause d'un handicap physique, il peut seulement toucher la table avec sa main de la raquette, pour retrouver son équilibre, seulement après que la balle ait été frappée et pourvu que la surface de jeu ne bouge pas. Le joueur n'est pas autorisé à utiliser la table comme un support supplémentaire avant de frapper la balle. De même le joueur ne doit pas utiliser sa main libre, sur la table comme support, ou toucher la surface de jeu à aucun moment durant l'échange. Dans un double ceci s'applique aux deux joueurs.

12.2 Balles touchant les arêtes de la table

- 12.2.1 Les officiels de match doivent pouvoir décider si, lorsqu'une balle touche l'arête de la table, son point d'impact avec la table se situe sur la surface de jeu ou en dessous de celle-ci. Dans cette optique la trajectoire de la balle avant et après qu'elle touche la table peuvent les aider à prendre la décision correcte. Si la balle a passé au préalable au-dessus de la surface de jeu le renvoi est bon, mais si elle a touché l'arête de la table alors qu'elle était toujours en train de s'élever d'en dessous du niveau de la surface de jeu il est presque certain qu'elle a touché le bord de la table.
- 12.2.2 La principale difficulté surgit lorsque la balle arrive de l'extérieur de la surface de jeu et d'au dessus de celle-ci et, dans pareils cas, le meilleur guide est la direction prise par la balle après son contact avec la table. Il n'y a pas de règle infaillible en la matière mais, si après avoir touché l'arête de la table la balle poursuit sa trajectoire vers le haut il est raisonnable d'assumer qu'elle a touché la surface de jeu; si, par contre, elle poursuit sa trajectoire vers le bas on peut estimer que le contact s'est produit avec le côté de la table.
- 12.2.3 L'arbitre adjoint est seul responsable en ce qui concerne les décisions relatives à des balles touchant les arêtes du côté de la table le plus proche de lui. S'il considère que la balle a touché le côté il doit annoncer "côté" et, dans ce cas, l'arbitre doit accorder le point à l'adversaire du joueur ayant frappé la balle en dernier

lieu. Par contre, l'arbitre est seul habilité à prendre des décisions en ce qui concerne les balles touchant les arêtes des extrémités de la table et du côté de la table le plus proche de lui.

12.3 Doute

- 12.3.1 Un arbitre qui est convaincu que la décision qu'il a prise est correcte ne doit pas la modifier pour le seul fait que les joueurs estiment qu'il s'est trompé, mais il peut apparaître trop rigide s'il persiste à maintenir une décision énergiquement contestée par les deux joueurs ou les deux paires. Il risque également de voir le joueur avantagé par la décision effectuer volontairement un mauvais service ou un mauvais renvoi lors de l'échange suivant, ce qui aurait pour conséquence de diminuer l'autorité et l'image de marque de l'arbitre.
- 12.3.2 Une décision ne doit jamais être reconsidérée à la seule requête du joueur qui bénéficierait de sa modification, et ce même lorsque son adversaire n'émet aucune objection. De plus, une demande de révision d'une décision ne doit plus être prise en considération lorsque l'échange suivant a débuté. Exceptionnellement, lorsque les deux joueurs ou les deux paires sont persuadés qu'une décision est erronée et que l'arbitre admet qu'il s'est peut être trompé, il serait sage qu'il accepte de modifier la décision prise initialement.
- 12.3.3 Si, dans l'esprit de l'arbitre, il existe un doute réel quant au fait de savoir si un joueur a commis une infraction, il devrait lui accorder le bénéfice du doute, à condition d'être certain que cela ne cause aucun préjudice à son adversaire. Si, par contre, il existe une probabilité que l'attention d'un joueur ait été distraite pendant le jeu parce que lui aussi a cru que son adversaire avait commis une infraction contre une loi sans avoir été pénalisé, l'échange doit être déclaré à rejouer.

13 CONTINUITE DU JEU

13.1 Temps mort

- 13.1.1 En plus des intervalles réglementaires entre deux manches successives, chaque joueur ou chaque paire, ou, en leur nom, chaque coach ou conseiller, ont le droit de demander au cours de chaque partie, un temps mort d'une durée maximale de 1 minute. Cette demande, ne peut être effectuée que lorsque la balle n'est pas en jeu, après le début de la manche, Le joueur signale sa demande, à l'arbitre en formant un signe "T" avec les mains.
- 13.1.2 Lorsqu'une telle requête est formulée, l'arbitre brandit un carton blanc du côté du joueur ou de la paire ayant fait la demande et l'arbitre adjoint place un carton blanc ou un autre témoin dans le camp du joueur ou de la paire ayant fait la demande. Après avoir placé le signe du TM ou le carton blanc et avant de l'enlever de dessus la table, l'arbitre adjoint doit rester debout près de sa table. Le jeu reprend lorsque ce joueur ou cette paire sont prêts à le faire ou, au maximum, après une minute. A ce moment le témoin ou le carton blanc est enlevé de la table et le carton blanc est placé près du marqueur, du côté des points du joueur ou de la paire ayant demandé le temps mort. Si l'arbitre opère seul, il brandit un carton blanc et, s'il peut le faire aisément, il dépose un témoin ou un carton blanc dans le camp du joueur ou de la paire ayant fait la demande.
- 13.1.3 Si d'une part un conseiller ou un capitaine d'équipe et d'autre part un joueur ou une paire ne sont pas d'accord en ce qui concerne la demande d'un temps mort, la décision finale appartient au capitaine d'équipe dans une rencontre par équipes et au joueur ou à la paire dans une partie individuelle.
- 13.1.4 Si les deux joueurs ou les deux paires demandent un temps mort en même temps, le temps alloué reste limité à 1 minute, mais le jeu ne doit pas reprendre plus tôt, sauf si les deux joueurs ou les deux paires sont prêts à le faire. Dans pareil cas, aucun des joueurs ou des paires ne peut demander un autre temps mort au cours de la même partie individuelle.

13.2 Pertes de temps

- 13.2.1 Les règlements prévoient que le jeu doit être continu tout au long d'une partie, à l'exception des interruptions de jeu autorisées, mais si, par exemple, la balle sort de l'aire de jeu, il est bien évident que le jeu ne peut pas continuer tant qu'elle n'a pas été récupérée. Le but de ce point des règlements est d'éviter les pertes de temps délibérées, telles que faire rebondir la balle à plusieurs reprises, de longues pauses avant d'exécuter un service ou des conciliabules prolongés avec un partenaire de double. De telles pratiques doivent être découragées avec fermeté.
- 13.2.2 Après avoir achevé leur période d'adaptation aux conditions de jeu, les joueurs ne sont pas autorisés à recevoir des conseils ou des instructions de leurs coaches ou de leurs conseillers avant le début de la partie. Ils peuvent échanger des balles pendant un temps maximum de 2 minutes, mais dès qu'ils ont terminé, le jeu doit débiter, même si la période d'adaptation a duré moins de 2 minutes.

13.3 Utilisation des serviettes éponge

- 13.3.1 Il est du devoir de l'arbitre de veiller à ce que toutes les interruptions soient aussi brèves que possible et que les joueurs ne retirent aucun avantage d'une quelconque privauté pour s'assurer des périodes de repos supplémentaires ou pour perturber le rythme de jeu d'un adversaire. L'intensité du tennis de table moderne, spécialement lorsqu'il est pratiqué dans un environnement chaud, rend nécessaire des interruptions occasionnelles pour permettre aux joueurs de s'éponger, mais de telles interruptions sont maintenant limitées à des moments particuliers pendant le déroulement d'une partie.
- 13.3.2 Après chaque série de 6 points, à partir du début d'une manche, ainsi que lors du changement de camp dans la dernière manche possible d'une partie, les joueurs ont droit à de courtes interruptions pour s'éponger. Les joueurs portant des lunettes peuvent avoir des problèmes particuliers, principalement lorsqu'il fait fort chaud; l'arbitre peut leur accorder entre n'importe quels échanges de courtes interruptions pour essuyer leurs verres.
- 13.3.3 Le but de la restriction instaurée en ce domaine est d'éviter que l'utilisation des serviettes éponge ne soit employée comme une tactique dilatoire, soit en vue de s'assurer un temps de repos supplémentaire, soit de briser le rythme de jeu d'un adversaire. Il n'y a aucune raison d'interdire aux joueurs de s'essuyer à des moments où cette action n'interrompt pas la continuité du jeu, comme par exemple quand la balle doit être récupérée après être sortie de l'aire de jeu, mais il faut faire attention que les joueurs ne provoquent pas délibérément de telles interruptions.

13.4 Equipements endommagés

- 13.4.1 Le fait qu'une composante de l'équipement de jeu soit endommagée constitue une autre cause possible d'interruption du jeu. Aucune interruption ne peut être accordée à un joueur pour aller chercher une nouvelle raquette si celle qu'il utilisait est endommagée, puisque les règlements prévoient qu'il doit pouvoir la remplacer sans quitter l'aire de jeu. Si un joueur remplace une raquette et que sa nouvelle raquette est elle aussi endommagée, l'arbitre doit en référer au juge-arbitre qui décidera de quelle manière un second remplacement peut être effectué.
- 13.4.2 Le remplacement d'une balle endommagée ne peut donner lieu à une interruption de jeu exagérément longue mais les joueurs doivent toutefois être autorisés à faire quelques échanges avant que la partie ne reprenne.
- 13.4.3 Une panne d'éclairage ou une sérieuse perturbation dans l'aire de jeu qui occasionnerait un retard important, doivent être immédiatement signalées au juge-arbitre qui peut transférer la partie vers une autre table s'il y en a une de disponible.

13.5 Blessures

- 13.5.1 Si, suite à un accident ou à un malaise, un joueur n'est pas en état de poursuivre le jeu, l'arbitre doit le signaler immédiatement au juge-arbitre. Le juge-arbitre peut, alors, autoriser une interruption de jeu exceptionnelle afin de permettre au joueur en question de recevoir des soins ou de récupérer en se reposant quelque peu, pour autant qu'il soit convaincu que cette interruption ne soit pas de nature à désavantager le ou les adversaires du joueur en question et que ce joueur sera en état de reprendre le jeu dans un délai relativement court. Le chronomètre doit prendre le temps du moment où le JA est appelé et non pas à partir du moment où le JA arrive à la table.
- 13.5.2 Aucune interruption de jeu ne peut être accordée si l'incapacité de jouer est due à une blessure ou à une indisposition présentes au début de la partie ou prévisibles à ce moment, de même qu'en cas d'épuisement résultant de la manière selon laquelle le jeu s'est déroulé. Si une interruption de jeu est accordée, elle doit être aussi brève que possible et ne peut dépasser 10 minutes, mais si quelqu'un saigne dans l'aire de jeu, le jeu ne pourra reprendre que lorsque toutes traces de sang auront été éliminées.
- 13.5.3 Dès l'instant où une interruption pour cause de blessure a été accordée à un joueur, il ne peut normalement plus lui être accordé semblable interruption au cours de la même partie. Exceptionnellement, si la première interruption a été très courte, une autre interruption de courte durée peut être accordée pour soigner le joueur blessé pour autant que cet arrêt de jeu ne soit pas préjudiciable à l'adversaire du joueur blessé et que la période totale au cours de laquelle le jeu est suspendu dans la partie en question ne dépasse pas 10 minutes.
- 13.5.4 Si un joueur handicapé est incapable de jouer temporairement suite à la nature de son handicap, le juge-arbitre, après avoir consulté le médecin classificateur ou le docteur de la compétition, peut autoriser une interruption "médicale" de la plus courte durée possible, mais en aucun cas de plus de 10 minutes

13.6 Joueur quittant l'aire de jeu

- 13.6.1 Sauf autorisation du juge-arbitre, les joueurs doivent se trouver dans ou à proximité de l'aire de jeu pendant toute la durée d'un match individuel; pendant les temps d'arrêt entre les manches ainsi que pendant les

temps morts, ils ne peuvent s'éloigner de plus de 3 mètres de l'aire de jeu et doivent rester sous la surveillance de l'arbitre.

13.7 Périodes de repos

- 13.7.1 L'arbitre ne doit pas permettre aux joueurs de dépasser la durée des intervalles entre les manches et il doit les rappeler à la table s'ils n'y sont pas revenus dans le temps prescrit. Chaque période de repos est limitée à 1 minute et le fait qu'au cours d'une période de repos les joueurs n'épuisent pas tout le temps autorisé ne leur permet pas de bénéficier d'un temps supplémentaire lors de la période de repos suivante. Il n'est pas nécessaire que les joueurs ou les paires se mettent d'accord pour prendre un temps de repos; celui-ci doit être accordé dès qu'un quelconque des joueurs désire l'utiliser.

14 CHOIX DE L'ORDRE DE SERVICE, CHOIX DE L'ORDRE DE JEU ET CHOIX DU CAMP

14.1 Les choix

- 14.1.1 Avant le début d'une partie, le choix du service, de la réception et le choix du camp se déterminent par un tirage au sort, généralement effectué à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un jeton à deux faces distinctes. Le joueur qui gagne ce tirage au sort a le droit de choisir en premier lieu et peut décider de servir ou de recevoir le premier ou de débiter la partie dans un camp déterminé. S'il décide de servir ou de recevoir le premier, son adversaire a le choix du camp et vice versa, de telle sorte que chacun des joueurs a un choix à effectuer.
- 14.1.2 En double, au début de chaque manche, la paire qui doit servir en premier lieu peut choisir lequel des deux joueurs qui la composent va servir en premier et, dans la première manche d'une partie, la paire opposée désigne alors lequel de ses joueurs va recevoir en premier. Dans les manches suivantes l'ordre de jeu est déterminé par l'ordre initial, en changeant cet ordre dans chaque manche. Lorsqu'une des paires marque la première 5 points dans la dernière manche possible d'une partie, la paire qui reçoit doit changer l'ordre de réception.
- 14.1.3 Dans une partie de double, opposant A, B à X, Y, les deux seuls ordres de jeu possibles sont A-X-B-Y-A-.. et A-Y-B-X-A-.. mais ces séquences peuvent débiter par n'importe lequel des joueurs, dépendant des choix intervenus au début de chaque manche. Il est recommandé à l'arbitre de noter l'ordre de jeu au début de la partie et le nom du premier serveur au début de chaque manche, de telle sorte qu'en cas d'erreurs survenant en cours de partie, celles-ci peuvent être corrigées en se référant à l'ordre de début.
- 14.1.4 Si un double est composé de 2 joueurs en fauteuil à cause d'un handicap physique, le serveur fait en premier le service, le receveur renvoie la balle, mais ensuite n'importe lequel des joueurs de la paire handicapée peut retourner la balle. Cependant si une quelconque partie du fauteuil empiète sur le prolongement de la ligne, l'arbitre doit donner le point à la paire opposée. Ce règlement s'applique aussi quand une paire mixte (un joueur debout et un joueur en fauteuil) joue. N'importe lequel des 2 joueurs peut renvoyer la balle (après le service et le premier renvoi), mais chaque joueur doit rester derrière sa moitié de table. Aucune partie du fauteuil ne peut franchir le prolongement imaginaire de la ligne médiane et le joueur debout ne peut pas mettre son pied dans le camp du joueur en fauteuil.

14.2 Erreurs

- 14.2.1 La correction d'erreurs dans l'ordre de service, dans l'ordre de jeu ou d'erreurs de camp est basée sur deux principes. Premièrement, dès qu'une erreur est constatée le jeu doit être arrêté et reprendre dans l'ordre de service ou dans l'ordre de jeu corrects ou avec les joueurs dans le camp qui convient. Deuxièmement, tous les points marqués pendant que l'erreur existait restent acquis comme s'il n'y avait pas eu d'erreur. Si une erreur est constatée au cours d'un échange l'arbitre doit immédiatement annoncer "échange à rejouer" et ne pas attendre que la balle ne soit plus en jeu.
- 14.2.2 Le score atteint à ce moment détermine généralement qui doit servir et qui doit recevoir mais si, en double, la paire qui aurait dû servir en premier dans une manche ne l'a pas fait, l'arbitre est dans l'impossibilité de déterminer lequel des deux joueurs de la paire en question aurait servi le premier. Dans pareil cas il doit immédiatement demander à cette paire de désigner son premier serveur et il sait alors déterminer l'ordre dans lequel le jeu doit reprendre.

15 REGLE D'ACCELERATION

15.1 Principe

- 15.1.1 La "règle d'accélération" est la procédure prévue par les lois pour éviter des parties de durée anormalement longue qui peuvent résulter du jeu négatif adopté par les deux joueurs ou les deux paires. Sauf si 18 points au total ont été marqués, la règle d'accélération est mise en application automatiquement après 10 minutes de jeu dans cette manche ou, à la demande des deux joueurs ou des deux paires, à tout moment antérieur.

- 15.1.2 Lorsque la règle d'accélération est en application, le serveur ou la paire au service dispose de 13 coups, service inclus, pour marquer le point. Si le relanceur ou la paire qui reçoit effectuent 13 renvois corrects, le relanceur ou la paire qui reçoit gagnent le point. La manche est gagnée, comme en jeu normal, par le joueur ou la paire qui marque en premier lieu 11 points ou, si le score atteint 10-10, par le joueur ou la paire qui en premier lieu creuse un écart de 2 points.
- 15.1.3 L'ordre de service, au cours de chaque manche, est le même qu'au cours d'une manche normale, mais le service change après chaque point au lieu de changer tous les 2 points. Au début de chaque manche, le premier serveur et, en double, le premier relanceur, sont déterminés par l'ordre établi au début de la partie même si les mêmes joueurs ont servi ou reçu à la fin de la manche précédente.

15.2 Procédure

- 15.2.1 Lorsque la limite de temps est atteinte et que 18 point ne sont pas marqués, le chronométreur doit annoncer à voix haute "Time" ou "Temps". L'arbitre doit alors, si nécessaire, déclarer que l'échange est à rejouer et annoncer aux joueurs que le restant de la partie se déroulera conformément à la règle d'accélération. Si la balle était en jeu lorsque la limite de temps a été atteinte, le serveur suivant est le joueur qui a servi lors de l'échange interrompu si, par contre, la balle n'était pas en jeu, le serveur suivant sera le joueur qui était à la réception au cours de l'échange immédiatement précédent.
- 15.2.2 Ensuite, dans chaque échange, le compteur de coups doit compter à haute voix de "un" à "treize" les renvois du joueur ou de la paire qui reçoit, y compris le retour de service. L'annonce doit s'effectuer dès que le relanceur a frappé la balle et ne doit pas être différée jusqu'au moment où le renvoi est jugé correct ou que la balle n'est plus en jeu. Si le 13e renvoi est correct l'arbitre doit annoncer "Stop" et attribuer un point au relanceur.

16 CONSEILS AUX JOUEURS

- 16.1 Un joueur peut recevoir des conseils pendant les intervalles entre les manches ou pendant toute autre suspension de jeu autorisée, mais non entre la fin de la période d'adaptation aux conditions de jeu et le début d'une partie, lors des interruptions de jeu pour s'éponger ou lorsque lui ou son adversaire vont récupérer la balle.
- 16.2 Dans une rencontre par équipes, un joueur peut recevoir des conseils de n'importe quelle personne autorisée à être sur le banc, mais dans une épreuve individuelle il ne peut recevoir de conseils que d'une seule personne, dont le nom doit être communiqué à l'arbitre avant le début de la partie. Toutefois lorsqu'une paire de double est composée de joueurs de Fédérations différentes, chacun de ces joueurs peut désigner un conseiller. Ces conseillers sont alors considérés comme formant un tout en ce qui concerne les règlements en matière de conseils. Un avertissement simple s'applique aux deux conseillers, et si l'un ou l'autre d'entre eux donne des conseils après qu'un avertissement ait été donné soit à l'un, soit à l'autre, tous deux doivent être exclus de l'aire de jeu.
- 16.3 Lorsque quelqu'un tente de donner des conseils de manière illicite, l'arbitre doit tout d'abord lui donner un avertissement en brandissant une carte jaune de telle manière qu'elle soit clairement visible de tous ceux qui pourraient être concernés, mais il n'est, par contre, pas nécessaire qu'il quitte sa chaise pour ce faire. Lors d'une rencontre par équipes, un tel avertissement s'adresse à tous ceux qui se trouvent sur le "banc de l'équipe". Si, au cours de cette même rencontre, n'importe qui donne à nouveau des conseils de manière illicite, l'arbitre doit brandir un carton rouge et exclure le contrevenant de l'aire de jeu. Le conseiller qui a été exclu de l'aire de jeu pour avoir donné illicitement des conseils ne peut être remplacé par un autre conseiller.
- 16.4 Un conseiller qui a été exclu doit s'éloigner suffisamment loin de l'aire de jeu de sorte qu'il ne puisse pas influencer le jeu. Dans une partie individuelle, il ne peut pas reprendre place avant que la partie ne soit terminée. Dans une rencontre par équipes il ne peut pas revenir avant la fin de cette rencontre, sauf pour y jouer, auquel cas il ne peut revenir que pour la durée de la ou des parties qu'il doit disputer. S'il refuse de s'en aller ou s'il revient avant d'en avoir le droit, l'arbitre doit interrompre le jeu et en référer au juge-arbitre.
- 16.5 Il se peut que des tentatives soient faites pour donner des conseils pendant le jeu, en criant vers le joueur, mais l'arbitre doit veiller à faire la distinction entre les conseils et les encouragements. Des conseils ne doivent pas nécessairement être oraux et souvent des signaux manuels sont utilisés. Ce genre de conseil est difficile à déceler, de même que des conseils donnés dans une langue non familière à l'arbitre, mais les arbitres doivent être à l'affût de toute tentative non licite et intervenir promptement.
- 16.6 La réglementation relative aux comportements, prévoit la possibilité d'utiliser la procédure des points de pénalité pour gérer les situations où des conseils sont donnés de manière illicite, mais cette façon de procéder doit être limitée à des cas où il est évident que c'est le joueur qui a sollicité les conseils. Il ne

serait pas équitable de pénaliser un joueur pour le seul motif qu'il a reçu des conseils qu'il n'a pas sollicités et qu'il ne désirait peut-être pas recevoir et, dans la majeure partie des cas, il est préférable de s'en prendre directement au conseiller en infraction.

- 16.7 Il arrive souvent que l'arbitre adjoint soit mieux placé que l'arbitre pour constater que des conseils sont donnés de manière illicite. Dans de tels cas, il peut donner un avertissement informel entre deux échanges, peut-être par un signe de la main, mais l'arbitre est le seul à pouvoir donner un avertissement formel. Si le conseiller persiste à donner des conseils de façon illicite après que l'arbitre adjoint lui ait donné un avertissement informel, l'arbitre adjoint doit attirer immédiatement l'attention de l'arbitre, si nécessaire en interrompant le jeu en criant "Stop" et en levant la main.

17 COMPORTEMENTS

17.1 Responsabilité de l'arbitre

- 17.1.1 Des comportements délibérément déloyaux ou offensants ne sont pas monnaie courante en tennis de table et sont généralement le fait d'une petite minorité de joueurs et de coachs, mais les effets de tels comportements peuvent être extrêmement préjudiciables et des écarts en ce domaine constituent souvent pour l'arbitre une matière difficile à gérer. Etant donné que les comportements inconvenants peuvent se présenter sous des aspects très variés il est malaisé d'établir des règles précises dans ce domaine. Fixer des normes adéquates et les appliquer est davantage une question de jugement et de sens commun qu'une décision de fait.
- 17.1.2 L'arbitre doit être prêt à réagir immédiatement à la moindre indication que le comportement d'un joueur ou d'un coach est de nature à être déloyal vis-à-vis du ou des joueurs adverses, à offenser les spectateurs ou à jeter le discrédit sur le tennis de table. S'il tolère les premiers écarts de comportement, si bénins qu'ils paraissent, sans même un regard de désapprobation vers le coupable, il lui sera ensuite beaucoup plus difficile de faire régner le bon ordre si ces écarts deviennent plus continus ou plus graves.
- 17.1.3 Il doit néanmoins éviter de réagir de manière excessive à ce qui pourrait n'être qu'une manifestation non intentionnelle de comportement malséant, car ceci pourrait provoquer le ressentiment ou l'animosité du joueur concerné et saper l'autorité de l'arbitre. Lorsqu'il intervient en cette matière, l'arbitre doit toujours essayer de le faire de manière à ne pas envenimer les choses, soit en attirant l'attention sans nécessité sur un incident qui serait passé presque inaperçu ou en paraissant prendre un joueur ou un coach pour victime.
- 17.1.4 Un exemple de comportement pouvant justifier une action de l'arbitre peut être le fait de crier pendant le jeu, que ce soit de dépit ou de joie mais, en décidant comment intervenir, l'arbitre doit prendre en considération l'environnement dans lequel cela se produit. Si le niveau général de bruit est tellement élevé que les cris du joueur sont à peine perceptibles, il est plus indiqué de ne pas interrompre le jeu mais d'attendre jusqu'à la fin de l'échange avant d'admonester le joueur coupable.
- 17.1.5 Le fait pour un joueur ou pour un coach de manquer grossièrement de respect à un officiel de match, généralement pour faire montre de leur désapprobation au sujet d'une décision prise par cet officiel, constitue un autre exemple de comportement inconvenant. Ceci peut se manifester par des protestations répétées, par la modification du score affiché ou même par des menaces à l'égard des officiels. De tels comportements portent atteinte à l'image du tennis de table et à l'autorité des officiels de match, et il faut s'y opposer fermement.
- 17.1.6 Lorsqu'un comportement inconvenant se produit l'arbitre doit décider si l'offense est suffisamment grave pour qu'il doive suspendre le jeu et en faire part immédiatement au juge-arbitre. Quoique cette option soit toujours possible et doive être prise chaque fois que cela s'avère nécessaire, elle ne s'impose que rarement à la première manifestation d'un comportement inconvenant et dans la plupart des cas, la première intervention de l'arbitre se limite à donner un avertissement au joueur concerné.
- 17.1.7 L'arbitre adjoint est souvent dans une meilleure position que l'arbitre pour voir ces mauvais comportements. Si cela arrive l'arbitre adjoint doit attirer l'attention de l'arbitre sur cette situation et si besoin dire "stop" en levant son bras. L'arbitre prendra à ce moment la décision adéquate.

17.2 Avertissements

- 17.2.1 Sauf si l'incident est tellement déloyal ou intolérable qu'une action formelle ne peut être évitée, un avertissement oral discret et informel ou même un signe de la main devraient suffire pour faire comprendre au joueur ou au coach que leur comportement est inacceptable. Autant que possible, ceci devrait se faire sans interrompre le cours du jeu, en mettant à profit la première interruption normale telle que la fin de l'échange ou même la fin de la manche.
- 17.2.2 Toutefois, si l'arbitre a des raisons de croire que le joueur adverse peut avoir été perturbé ou que le comportement en question est de nature à offenser les spectateurs ou à porter préjudice au tennis de table, il doit immédiatement annoncer "échange à rejouer", et, en brandissant la carte jaune, donner un

avertissement formel au joueur lui signalant que toute récidive de comportement non admissible entraînerait l'application de points de pénalité.

- 17.2.3 Lorsqu'un avertissement formel a été donné un témoin jaune doit être placé à proximité du marqueur du côté des points du joueur qui a reçu cet avertissement. De même si un joueur est pénalisé d'un carton jaune + rouge les deux cartons doivent être mis sur le marqueur si l'espace le permet. Si l'arbitre et son adjoint utilisent chacun un marqueur les cartons doivent être placés uniquement sur le marqueur de l'adjoint. Un tel avertissement reste valable pour le restant de la partie ou, lors d'une compétition par équipes, pour le restant de la rencontre et des infractions ultérieures auront pour conséquence l'application de points de pénalité.
- 17.2.4 Il y a lieu de rappeler que, dès qu'un avertissement formel a été donné, toute infraction ultérieure doit être automatiquement sanctionnée par l'attribution de points de pénalité. Lorsqu'elle est justifiée, l'arbitre ne devrait pas avoir peur d'appliquer cette procédure, mais s'il donne trop facilement un avertissement formel il peut avoir à pénaliser un joueur à un moment critique d'une partie pour une offense qui peut paraître relativement bénigne à de nombreuses personnes.

17.3 Points de pénalité

- 17.3.1 Si au cours d'une même partie un joueur qui a déjà reçu un avertissement formel récidive, l'arbitre doit lui infliger 1 point de pénalité et, lors d'une nouvelle récidive, 2 points de pénalité, chaque fois en brandissant à la fois un carton jaune et un carton rouge afin d'indiquer clairement la nature de son intervention. Si ce même joueur continue à se méconduire après que l'arbitre lui ait infligé ces sanctions, ce dernier doit interrompre le jeu immédiatement et faire rapport au juge-arbitre.
- 17.3.2 Lorsque l'arbitre inflige un point de pénalité, le juge-arbitre doit en être informé dès que possible, sans pour autant retarder la reprise du jeu, afin de lui permettre, s'il le désire, de se rendre près de l'aire de jeu de façon à être immédiatement disponible en cas d'incidents ultérieurs. Si le juge-arbitre ou son adjoint ne se trouvent pas à un endroit d'où il leur est possible de voir que des cartons sont brandis d'autres signaux peuvent être convenus à l'avance ou ils peuvent être avertis par l'intermédiaire d'un messenger.
- 17.3.3 Des points de pénalité peuvent parfois être infligés après qu'une manche soit terminée ou il se peut que 2 points de pénalité soient infligés à un joueur alors qu'un seul point suffit à son adversaire pour gagner la manche. Si une telle situation n'a pas pour conséquence la fin de la partie, tout point "inutilisé" est transféré vers la manche suivante de cette partie, de telle sorte que cette manche débute par un score de 0-1 ou de 0-2 en faveur de l'adversaire du coupable, mais si la partie est terminée de tels points doivent être négligés. Dans le cas de points de pénalité, le serveur est celui qui devait servir dans la séquence établie au début de la partie.
- 17.3.4 Dans une rencontre par équipes, les avertissements et les points de pénalité sont reportés aux parties ultérieures de la même rencontre. Une paire de double est considérée comme ayant encouru la plus haute des sanctions infligée à l'un ou l'autre des joueurs qui la composent; donc si au cours d'une partie précédente, l'un des joueurs s'est vu infliger un avertissement et l'autre un point de pénalité, la première infraction commise par l'un d'entre eux au cours de ce double donnera lieu à 2 points de pénalité. Par contre, un avertissement ou 1 ou 2 points de pénalité infligés au cours d'un double, s'appliquent à la paire mais ne sont reportés à la partie ultérieure qu'en ce qui concerne le joueur ayant commis l'infraction. L'exemple ci-dessous illustre ce point.
- Dans une rencontre par équipe avec 4 simples et un double, les joueurs A et B jouent en double. Dans leur premiers simples de la rencontre A avait reçu un carton jaune et B avait été pénalisé d'un point. Dans la 2^{ème} manche du double A casse volontairement la balle en marchant dessus. L'arbitre doit donner 2 points de pénalités à la paire AB. Dans leurs prochains simples, chaque joueur "partira" avec un point de pénalité.
- 17.3.5 Dans une rencontre par équipes, il est donc nécessaire de noter les avertissements et les points de pénalité de sorte qu'ils puissent être reportés à des parties ultérieures et il est conseillé de procéder de la même manière lors des épreuves individuelles. Ceci doit permettre au juge-arbitre de prendre en compte la persistance du mauvais comportement d'un joueur, lorsque, par exemple, il a à décider s'il y a lieu de disqualifier ce joueur. Ceci peut se faire sous forme d'une annotation sur la feuille d'arbitrage, spécifiant qui a reçu un avertissement ou s'est vu infliger 1 ou 2 points de pénalité et à quel moment de la partie, avec une courte description de l'infraction. Cet enregistrement des avertissements devrait aussi être appliqué pour les conseillers dans des situations similaires.
- 17.3.6 Il n'est manifestement pas possible d'infliger des points de pénalité à un coach et il ne serait pas équitable de les infliger à un joueur au nom duquel ce coach a pu protester. Si, après avoir reçu un avertissement formel, un coach continue à se méconduire il faut lui montrer un carton rouge et l'exclure de l'aire de jeu jusqu'à la fin de la partie ou, dans une rencontre par équipes, jusqu'à la fin de cette rencontre. Lorsqu'une telle sanction a été prise, l'arbitre doit faire rapport de l'incident au juge arbitre.

17.4 Responsabilité du juge-arbitre

- 17.4.1 En fonction de l'importance de l'infraction le juge-arbitre peut disqualifier un joueur pour une partie, pour une rencontre, pour une épreuve ou pour toute la compétition. Cette décision est de son ressort mais lorsqu'il lui est signalé qu'un joueur continue à se méconduire après s'être vu infliger 2 points de pénalité, on peut normalement s'attendre à ce qu'il disqualifie le joueur en question, en lui montrant un carton rouge. Dans des cas particulièrement graves, il doit également établir un rapport à l'intention de la Fédération à laquelle appartient le joueur.
- 17.4.2 Généralement, c'est par l'intermédiaire de l'arbitre que le juge-arbitre est informé de l'existence de comportements inconvenants, mais il arrive qu'il soit à même de les constater directement et d'intervenir avant même que l'arbitre n'ait attiré son attention ou fait appel à lui. Il peut également anticiper des problèmes latents en s'arrangeant, par exemple, pour suivre au moins partiellement la partie auquel prend part un joueur qui a reçu précédemment un avertissement ou a été pénalisé en raison de son comportement inconvenant, ceci afin de s'assurer qu'un tel comportement ne se reproduise plus.
- 17.4.3 Même lorsqu'il n'y a pas eu d'incident, les réactions des spectateurs permettent souvent de s'apercevoir que le déroulement d'une partie est perturbé par la manière dont un ou des joueurs s'y comportent. En suivant cette partie, le juge-arbitre peut arriver à la conclusion que l'arbitre n'a plus le contrôle de son déroulement et, dans une telle situation, il doit intervenir lui-même, soit en disant à l'arbitre ce qu'il y a lieu de faire, soit en traitant directement avec le joueur dont le comportement est inconvenant.

18 MANIERE DE DIRIGER LES PARTIES

18.1 Annonce du score

- 18.1.1 L'arbitre doit annoncer le score clairement, en veillant à ce que le ton de sa voix ne puisse suggérer aucune partialité en faveur d'un joueur ou d'une paire, mais une légère emphase dans l'annonce du nombre de points qui a été modifié suite à l'issue de l'échange n'est pas malvenue. Lorsqu'il fait usage d'un micro l'arbitre peut être amené à devoir ajuster le niveau de sa voix et il doit se souvenir que certaines remarques non destinées au public peuvent devenir audibles.
- 18.1.2 Normalement le score doit être annoncé dès que l'échange est terminé et l'arbitre ne doit pas attendre jusqu'au moment où il estime que les joueurs sont prêts à reprendre le jeu. Toutefois, en cas d'applaudissements nourris ou lorsqu'un des joueurs est allé récupérer la balle au fond de l'aire de jeu, il peut préférer différer légèrement l'annonce du score jusqu'au moment où il estime que les deux joueurs ou les deux paires sont en mesure de l'entendre.
- 18.1.3 L'arbitre doit citer d'abord le nombre de points marqués par le joueur ou par la paire qui doit servir dans l'échange suivant et ensuite le nombre de points marqués par le joueur ou par la paire adverse. Lors d'un changement de service l'annonce du score peut être suivie par celle du nom du prochain serveur; au début d'une manche la même procédure peut être appliquée ou bien le nom du serveur peut être annoncé en premier lieu. L'arbitre a toutefois l'obligation de pointer la main vers le nouveau serveur.
- 18.1.4 L'arbitre a le libre choix d'annoncer ou non le nom des joueurs mais, s'il décide de le faire, il doit en vérifier la prononciation correcte avant le début de la partie.
- 18.1.5 Lorsque les deux joueurs ou les deux paires ont tous deux marqués disons 4 points, le score peut être annoncé soit par "quatre-quatre" ou par "quatre partout". Au début d'une manche l'arbitre doit annoncer "Service Dupont, 0-0" de manière à éviter que les joueurs n'entament le jeu avant que l'annonce ne soit complète. Lorsqu'un échange est à rejouer l'arbitre doit répéter le score existant, de manière à confirmer qu'aucun point n'a été marqué.
- 18.1.6 Dans une rencontre par équipes, le nom de la Fédération peut être utilisé au lieu ou en complément des noms des joueurs. L'arbitre est toutefois tenu de pointer la main vers le serveur suivant. Ainsi lors d'une rencontre opposant la France à la Pologne, les annonces initiales pourraient être "Au service pour la Pologne, Kinski, zéro-zéro". Dans une partie de cette rencontre, le score doit être annoncé sous la forme de "6-4, France"; et l'annonce à la fin de cette partie doit être "Manche pour la Pologne 11-6, la Pologne gagne 3 – 0 la Pologne mène par une victoire à zéro".
- 18.1.7 Dans une compétition internationale l'annonce du score et, lorsque la règle d'accélération est en application, l'annonce des renvois du relanceur doivent normalement se faire en anglais, mais une autre langue peut être utilisée avec l'accord de l'arbitre et des deux joueurs ou des deux paires. Les autres annonces doivent se faire en anglais sauf s'il est évident qu'une autre langue est plus acceptable pour les spectateurs.
- 18.1.8 Voir l'Annexe F pour les Procédures dans l'Espace des Compétitions.

18.2 Signaux manuels

- 18.2.1 En plus de l'annonce verbale du score il est recommandé à l'arbitre de faire usage de signaux manuels pour indiquer certaines de ses décisions, particulièrement lorsque le niveau du bruit rend difficile la perception de l'annonce du score. Même lorsqu'un arbitre diffère son annonce pour permettre aux applaudissements de

s'éteindre ou pour attendre le retour d'un joueur qui est allé récupérer la balle, un signal rapide permettra de mettre les marqueurs à jour sans qu'il faille attendre l'annonce du score.

- 18.2.2 Lors d'un changement de service, l'arbitre doit pointer la main en direction du nouveau serveur. Il peut par ailleurs 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 l'avant-bras soit vertical et le bras horizontal. Lorsque l'arbitre déclare un échange à rejouer ou désire différer la reprise du jeu il doit lever une main au-dessus de sa tête. En vue d'attirer l'attention de l'arbitre, l'arbitre adjoint doit utiliser le même signal quand il prend une décision qui est de son ressort. Les signaux manuels doivent être clairs et fermes mais ne doivent pas être inutilement ostentatoires ou agressifs.
- 18.2.3 Voir l'Annexe E pour les exemples de signaux manuels corrects et les annonces recommandées pour l'arbitre et l'assistant durant une partie

18.3 Chronométrage

- 18.3.1 Le chronométrateur doit chronométrer le temps de la période d'adaptation aux conditions de jeu, des intervalles entre les manches ainsi que de toute interruption de jeu autorisée. Au cours d'une manche, le chronomètre doit être arrêté lors de chaque interruption significative du jeu et enclenché à nouveau dès le début du nouvel échange. Les arrêts de jeu lorsque les joueurs vont s'éponger ou lors du changement de camp dans la dernière manche possible d'une partie ou, encore, le temps nécessaire pour récupérer une balle sortie de l'aire de jeu constituent des exemples de ce type d'interruptions. La récupération d'une balle se trouvant dans l'aire de jeu ne constitue pas une raison pour arrêter le chronomètre.

18.4 Explications

- 18.4.1 L'arbitre n'a généralement pas à expliquer ses décisions et il doit éviter les annonces superflues. Lorsque, par exemple, un joueur sert la balle dans le filet il est évident qu'il n'a pas exécuté un service valable et il n'y a aucun besoin d'annoncer "Faute". Par contre, si l'issue d'un échange est décidée d'une manière qui ne met pas automatiquement fin au jeu ou qui peut ne pas être évidente, une brève explication peut être donnée, en utilisant des signaux manuels et/ou l'un des termes usuels repris à la liste ci-dessous.
- 18.4.2 Les termes explicatifs recommandés sont les suivants :
- | | |
|---|---------------------|
| Service faux | "faute" |
| filet touché par le joueur, ses vêtements ou sa raquette | "filet touché" |
| surface de jeu déplacée | "table déplacée" |
| main libre touchant la surface de jeu | "main sur la table" |
| joueur ayant fait obstacle à la balle | "obstruction" |
| balle ayant rebondi deux fois dans le même camp | "double " |
| balle délibérément frappée deux fois par le même joueur | "double frappe" |
| en double, balle frappée par le joueur erroné | "joueur erroné" |
| au service en double, balle touchant un mauvais demi-camp | "mauvais côté" |
- 18.4.3 Si nécessaire, une explication complémentaire peut être donnée, par exemple, lorsqu'un service a été jugé comme non réglementaire et que le joueur ne semble pas réaliser quel point du règlement il n'a pas respecté. Des problèmes d'ordre linguistique peuvent souvent être surmontés en utilisant des signes, comme par exemple en indiquant le bord de la surface de jeu si un joueur ne semble pas s'être aperçu que la balle l'a touché ou en faisant une démonstration de la partie de l'exécution du service pour lequel le joueur a été pénalisé.

19 MARQUEURS

- 19.1 Le score est généralement affiché sur un ou plusieurs marqueurs. L'utilisation correcte des marqueurs constitue un élément important dans la présentation d'une partie et l'arbitre doit s'assurer que les officiels chargés de les faire fonctionner sont au courant de la manière dont ils doivent s'acquitter de leur tâche. Les opérateurs doivent attendre l'annonce ou le signal de l'arbitre avant de modifier le score et ne doivent jamais anticiper des décisions qu'ils n'ont pas le pouvoir de prendre.
- 19.2 La plupart des marqueurs comportent deux jeux de grands chiffres pour indiquer le nombre de points et deux jeux de chiffres plus petits pour indiquer le score des manches. A condition d'être utilisés convenablement, ces marqueurs peuvent fournir un grand nombre d'informations intéressantes. Avant le début d'une partie, les indicateurs des manches doivent être laissés "à blanc" et, on ne doit afficher les petits 0-0 que quand les 2 joueurs ou paires arrivent dans l'aire de jeu informant de la sorte les personnes en charge de l'évolution de la compétition.
- 19.3 Avant le début de chaque manche, les indicateurs de points doivent être remis "à blanc" et non indiquer "0-0". Ce score ne doit être affiché qu'au moment où il est annoncé par l'arbitre en vue d'indiquer le début de la manche. Dans l'intérêt des spectateurs, il faut, à la fin d'une manche, laisser affichés les points du score

final de cette manche jusque juste avant le début de la manche suivante, avant de les ramener en position “à blanc”.

- 19.4 En aucun cas, le résultat d’une manche ne doit être affiché simultanément aux indicateurs des points et à ceux des manches. Le score des manches ne doit pas être modifié avant que le score des points n’ait été remis à blanc, de telle sorte que, par exemple, quelques moments avant le début de la 4e manche d’une partie les indicateurs doivent afficher un score d’une manche pour chaque joueur et un score de 11 points à 7, mais non 2-1 et 11-7.
- 19.5 Les marqueurs sont généralement placés devant l’arbitre ou devant l’arbitre adjoint, ou devant chacun d’entre eux, face aux joueurs, et dans cette position il est souvent difficile pour les spectateurs installés dans le prolongement de la table de voir le score. Lorsqu’il en est ainsi, il est conseillé à l’opérateur, pour autant que le marqueur soit suffisamment maniable, de le tourner de 45° vers sa gauche et/ou sa droite lors d’intervalles tels que les arrêts pour s’essuyer ou quand ils reviennent pour servir après être allés au fond de l’aire de jeu pour chercher la balle si l’arbitre adjoint pense que c’est nécessaire il peut soulever le marqueur pendant la rotation
- 19.6 La plupart des marqueurs mécaniques peuvent afficher des scores allant jusqu’à environ 30 et il est extrêmement rare que le score dans une manche dépasse cette limite. Si ce score est atteint, une possibilité consiste à remettre les marqueurs à 0-0 mais cela peut prêter à confusion pour certains spectateurs lorsqu’ils voient changer de serveur après chaque point et il est généralement préférable de remettre les marqueurs à 10-10, un score auquel on s’attend à voir le service alterner après chaque point.
- 19.7 Voir Annexe A pour l’utilisation correcte du marqueur

20 CONCLUSION

- 20.1 Qu’ils aient à officier seuls ou qu’ils fassent partie d’une équipe, la tâche des officiels du match peut être difficile et exigeante. Ils doivent être intègres sans faire preuve d’indulgence, fermes sans être trop formalistes et pleins d’assurance sans être ostentatoires. Pour la plupart d’entre eux, ces qualités ne s’acquièrent qu’au travers d’une longue expérience et l’objectif du présent ouvrage est de les aider en ce sens en apportant quelque assistance à tous ceux qui cherchent à améliorer leur compétence en tant qu’officiels de match.

Annexe A – Procédures recommandées pour les officiels

- 1 Avant d’aller vers l’aire de jeu, vérifiez que vous avez tous les "outils" nécessaires, tels que pige, jeton, balles, fiche de partie, stylo, balles, chronomètre et cartons de couleurs. Assurez-vous que vous avez compris la façon dont il faut remplir la fiche de partie
- 2 Si possible, avant d’entrer dans l’aire de jeu soyez sûr que les joueurs d’une équipe où les paires d’une même association sont vêtus de façon identique et que les joueurs opposés ou les paires opposées ont des maillots de couleur clairement différentes, rapporter au JA toute non-conformité ou en cas de doutes sur la tenue ou les raquettes
- 3 A l’arrivée dans l’aire de jeu, vérifiez que la table et les séparations sont bien disposées et que le filet est bien réglé en hauteur et en tension. Si vous devez utiliser un micro, vérifiez qu’il marche correctement, et que vous saurez bien l’utiliser avec le bon niveau de voix
- 4 Laisser le marqueur sur la position blanc- c’est-à-dire de telle façon que l’on ne voit aucun point (figure 1). Pour une rencontre par équipe assurez-vous que l’indicateur des parties et des pays est bien positionné. Quand les deux joueurs ou les deux paires arrivent dans l’aire de jeu, mettez les indicateurs de manches à 0-0 (figure 2)

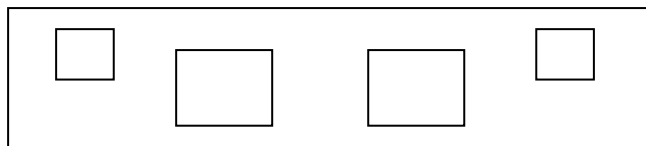


Figure 1: Avant l’arrivée des joueurs

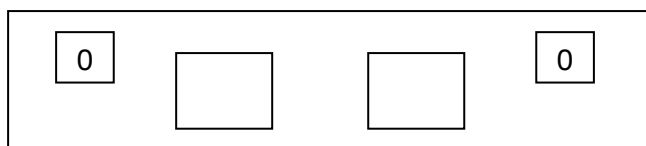
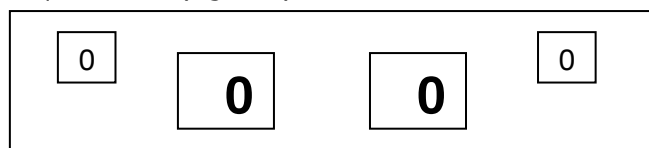


Figure 2: Quand les joueurs arrivent

- 5 Si cela n'a pas pu être fait avant, vérifiez que ce sont les bons joueurs qui sont dans l'aire de jeu et qu'ils ont leur bon numéro de dossard ou leur nom écrit dans le dos, vérifiez aussi que les raquettes sont conformes. Si vous faites ces contrôles ultérieurement et que ce sont les mauvais joueurs ou que les raquettes ne sont pas légales vous aurez perdu inutilement du temps.
- 6 Faites le tirage au sort, pour le service et le côté en vous servant d'un jeton bicolore, en face des 2 joueurs ou paires, assurez vous de ce qu'ils ont dit. Ne laissez pas le jeton tomber sur la table ni de préférence sur le sol
- 7 Quand les joueurs ou les paires auront fait leur choix, notez sur la fiche de partie qui sera le premier serveur et en double le premier receveur. Sauf, si vous êtes certain de bien savoir prononcer leurs noms, demandez leur comment ils veulent que leurs noms soient prononcés
- 8 Dans une partie de simple, demandez les noms de chaque conseiller. Dans une rencontre par équipe vérifiez que le nombre et la qualité des personnes sur le banc est conforme aux décisions communiquées par le J.A et que toutes les personnes qui y sont, sont autorisées
- 9 Donnez aux joueurs une balle que vous avez prise au hasard parmi celles choisies avant la partie, ou si ils n'ont pas fait de choix parmi la boîte de balles qui vous a été fournie pour la compétition
- 10 Chronométrez le temps de la période d'adaptation et **rappelez les joueurs de la fin de celle-ci**. Soyez sûr qu'ils ne reçoivent pas de conseils et ne font rien pour retarder le début de la partie à la fin de la période d'adaptation
- 11 Avant que le jeu ne commence, assurez-vous que les serviettes sont bien dans les emplacements prévus et ne sont pas sur les séparations. Tous les autres effets tels que survêtements et sacs, doivent être placés en dehors de l'aire de jeu.
- 12 Quand les joueurs sont prêts, pointez et annoncez le premier serveur, dites "zéro-zéro". Dans une rencontre par équipe, vous pouvez utiliser soit le nom du joueur soit le nom de son pays ou les deux. Mettez le marqueur à 0-0 (Figure 3)



4 Figure 3: début de la partie à 0-0

- 13 Démarrez le chronomètre dès que le premier joueur sert, arrêtez-le et remettez-le en marche après chaque arrêt substantiel de jeu comme le temps pour aller s'éponger ou récupérer la balle à l'extérieur de l'aire de jeu. Annoncez "temps" si la manche dure 10 minutes sauf si la règle d'accélération est déjà en fonction ou que 18 points ont été marqués
- 14 A la fin de chaque échange annoncez la marque avec les gestes appropriés dès que possible en indiquant le nouveau score, ou en répétant l'ancien score après une balle à remettre (let). S'il doit y avoir changement de serveur, pointez la main vers le nouveau serveur. Ne changez pas la marque tant que l'arbitre n' a pas fait le geste ou l'annonce du point. (figure4)

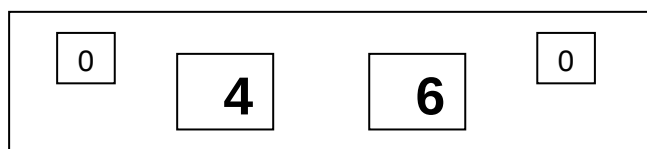


Figure 4 : A 4-6 dans la première manche

- 15 Découragez les joueurs de perdre du temps comme tourner en rond entre les échanges ou en faisant rebondir un grand nombre de fois la balle avant de servir ou des discussions longues entre les partenaires d'un double.
- 16 Durant la partie, assurez-vous que les joueurs ne reçoivent pas de conseils oralement ou par geste. La première fois, avertissez quiconque conseille illégalement, si l'infraction se répète, faites partir le conseiller loin de l'aire de jeu jusqu'à la fin de la partie pour un simple ou jusqu'à la fin de la rencontre pour une rencontre par équipes.
- 17 A la fin de la manche, annoncez le score, annoncez le vainqueur et l'état actuel du résultat, ensuite inscrivez le résultat sur la fiche de partie. Laissez le marqueur avec les points inscrits,

sans changer les points "manche" (figure 5). Soyez attentif et regardez bien s'il n'y a pas de mauvais comportement suivant la fin d'une manche

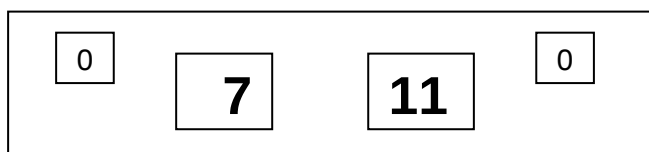


Figure 5 : à la fin de la première manche

- 18 Si nécessaire, rappelez aux joueurs qu'ils doivent laisser leur raquette sur la table entre les manches sauf si vous leur donnez l'autorisation de l'emporter avec eux. S'ils sont partis avec, rappelez-vous que vous devrez l'inspecter à nouveau avant le début de la manche. Cependant, si la raquette est strappée sur la main du joueur, autorisez le joueur à partir avec.
- 19 A la fin de chaque manche, ou pendant les interruptions autorisées, ramassez la balle et gardez-la avec vous. Si vous avez un adjoint, c'est lui qui ira ramasser la balle et vous la donnera. Vérifiez que les séparations sont bien alignées. Chronométrez la durée de l'arrêt entre les manches ainsi que les autres arrêts autorisés, et rappelez les joueurs, dès la fin du temps autorisé.
- 20 Pendant les arrêts ne vous promenez pas dans l'aire de jeu en parlant avec les autres officiels. Restez sur votre chaise, sauf si vous devez aller chercher la balle ou réaligner les séparations.
- 21 Juste avant que les joueurs reviennent pour la manche suivante, mettez les points à 0-0 et mettez le point manche du bon côté du marqueur (figure 6). Rappelez-vous que vous avez, peut-être, à changer les cartons jaune rouge ou blanc de côté. Affichez 0-0 points, quand l'arbitre annonce le premier score (Figure 7)

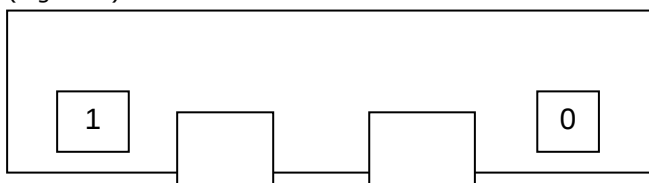


Figure 6 : Juste avant le début de la 2^{ème} manche

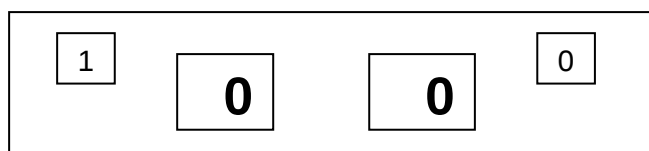


Figure 7 : à 0-0 dans la 2^{ème} manche

- 22 A la fin de la partie, annoncez le résultat, et dans une rencontre par équipe le nouveau score. Remplissez la fiche de partie et demandez aux joueurs (dans une partie individuelle) ou aux capitaines (dans une rencontre par équipe) de la signer si c'est prévu. Laissez le marqueur tel quel (figure 8)

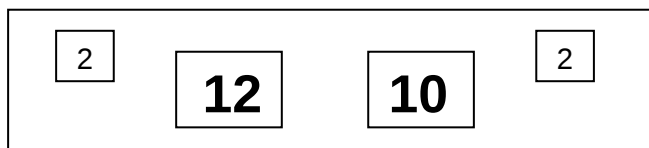


Figure 8 : à la fin de la partie

- 23 Ramenez la fiche de partie promptement à l'officiel désigné. Avant de quitter l'aire de jeu, récupérez la balle et ce qui peut traîner tel que serviette, ou objet qui ont pu être oubliés. Si nécessaire collecter les raquettes pour un contrôle après match. Remettez le marqueur à blanc (figure 1).
- 24 Finalement, soyez sûr que vous connaissez et appliquez les procédures additionnelles ou les méthodes spéciales de présentation qui ont été agréées pour cette compétition en particulier. Si vous avez un doute, consultez le juge-arbitre.

Annexe B – Directives Pour les Arbitres qui officient aux Compétitions pour un titre mondial et aux Compétitions reconnues par l'ITTF

(Révision 2012)

Définitions

Les compétitions pour un titre mondial incluent – mais ne se limitent pas – aux jeux Olympiques d'été, les jeux Para-olympiques d'été, les championnats du monde par équipes, les championnats du monde individuels, Les championnats du monde junior, les championnats du monde para-olympiques, la coupe du monde messieurs, la coupe du monde dames, la coupe du monde par équipes ainsi que les autres épreuves désignées par le comité exécutif de l'ITTF

Les Compétitions reconnues par l'ITTF incluent toutes les compétitions publiées sur le calendrier édité par l'ITTF quand un Délégué technique (TD) ou un Manager de compétition (**CM**) est désigné et appointé par l'ITTF

HOTE – Comité d'organisation hôte, Association Hôte

URC – Le comité des arbitres et juge-arbitres, le président du comité, et tous les autres officiels désignés par l'URC.

IR (International Referee)- Juge Arbitre international certifié.

NR (National Referee(s)) –Personnes qui ont passé avec succès le diplôme de JA de leur pays ou bien le ITTF certified National Referee's Course.

IU (ITTF certified International Umpire) - Arbitre international

NU (National Umpire(s)) –Personnes qui ont passé avec succès le diplôme de AN de leur pays ou bien le ITTF certified National Umpire's Course.

Officiels : ceci inclus les JA, les arbitres, les contrôleurs de raquette, les évaluateurs, les entraîneurs, les coordinateurs de JA et d'arbitres

Nombre de Juge-arbitres

Le nombre de juge-arbitre doit être = Nombre de salles x 2 + 1

Un JA de plus peut être demandé si une salle contient plus de 12 tables. Si ceci est jugé acceptable 4 JA pourraient être désignés pour une salle de moins de 12 tables, spécialement si l'épreuve dure 4 jours ou plus

Nombre d'arbitres

Pour les titres mondiaux : nombre d'arbitres minimum = nombre de tables x 4 + 4

Compétitions ITTF : nombre d'arbitres minimum = nombre de tables x 3.5 + 4

Dans les compétitions où il y a des contrôles de raquettes, le centre de contrôle doit être inclus, comme une table de plus, pour déterminer le nombre d'arbitres nécessaire

Nomination, Acceptation et Déclinaison des officiels

Toutes les nominations de JA et d'arbitres doivent soit être acceptées ou refusées par leur association. L'âge ne doit pas être un critère pour la sélection des JA et des arbitres

Juge-arbitres et juge-arbitres adjoints

<i>Sujet</i>	<i>Compétition de titre mondial</i>	<i>Compétitions reconnues par l'ITTF</i>
Juge-arbitre	Doit être IR	Doit être IR
Juge-arbitre adjoint	Doit être IR	Il doit y avoir au moins la moitié de IR et pas plus d'un NR.
Sélection des JA	Par l'URC en coopération avec l'hôte.	Par l'hôte en coopération avec l'URC pour tous les IR Par l'hôte pour un NR
Langage	Le JA et tous les adjoints doivent être capables de communiquer en anglais.	Le JA et tous les adjoints doivent être capable de communiquer en anglais ou en une autre langue qui est commune aux joueurs, arbitres juge-arbitres et Hôte. Il est de la responsabilité de l'hôte de s'assurer qu'un interprète est disponible au cas où le JA ou les adjoints ne seraient pas capables de communiquer en anglais
Equipe de Juge-arbitres	Au moins 2 tiers des JA doivent être d'une autre association que l'association organisatrice	Au moins 1 tiers des JA doivent être d'une autre association que l'association organisatrice
JUGE ARBITRE	L'URC désignera un JA très qualifié et ayant une expérience en tant que JA dans d'autres épreuves majeures. Pour assurer la neutralité dans tous les domaines de la compétition, le JAI ne sera pas de l'association organisatrice. Cependant si le pays organisateur a un JAI de qualité exceptionnelle cela pourra être pris en compte	L'hôte désigne un JAI qualifié et expérimenté de son pays S'il n'y a pas de JAI qualifié et expérimenté dans le pays, le pays organisateur désignera un JAI qualifié et expérimenté de son continent S'il n'y a pas de JAI qualifié et expérimenté dans le continent, l'URC désignera un JAI d'un autre continent.

Juge-arbitres adjoints	L'URC désignera le nombre d'adjoints qualifiés et expérimentés requis pour la compétition en s'assurant que, le JAI, ou un des adjoints, soit du pays organisateur et qu'un adjoint soit du pays du prochain organisateur, s'il est connu	Le premier JAI adjoint doit être un JAI d'un pays autre que le pays organisateur. L'URC informera le pays organisateur sur le JAI recommandé au moins 4 mois avant la compétition. Le second JA adjoint doit être JAI ou JAN du pays organisateur ou un JAI d'une autre association. Les autres JA Adjoints peuvent être JAI de n'importe quel continent.
------------------------	--	--

Arbitres et arbitres adjoints

Sujet	Titres mondiaux	Compétitions reconnues par l' ITTF
Arbitres	Jeux olympiques: Tous les arbitres et arbitres adjoints requis pour la compétition doivent être AI Blue Badge.. Autres compétitions mondiales et jeux paralympiques Au moins 75% du nombre total des arbitres requis pour la compétition doivent être AI. Des arbitres nationaux peuvent être "utilisés" pour les premiers niveaux de la compétition (de préférence comme adjoints) et ne pourront pas être désignés pour les quarts de finales, demi-finales et finales.	Au moins la moitié du nombre total des arbitres requis pour la compétition doivent être AI.

Arbitres Internationaux étrangers	Jeux Olympiques: ▪ Il devrait y avoir seulement un AI par pays, avec la possibilité de maximum 1/6 du total des arbitres du pays organisateur. Championnat du monde seniors et Juniors : ▪ Au moins 50% des arbitres doivent être d'un autre pays que le pays organisateur. ▪ La proportion des AI par continent est basée sur le ratio de la répartition des membres de l'ITTF, répartition pour les championnats du monde et des équipes participantes au championnat du monde juniors. Jeux para-olympiques et championnats du monde handicapés Au moins 50% des arbitres doivent être d'une association autre que le pays organisateur. Compétition pour les autres titres mondiaux. ▪ Au moins 30% des arbitres doivent être d'une association différente du pays organisateur, représentant au moins 5 pays en incluant au moins 3 AI de continents autre que celui du pays organisateur. Si le nombre total d'arbitres ne supporte pas cette répartition, une distribution proportionnelle d'AI qualifiés en se basant sur une représentation géographique sera suggérée par l'URC.	Au moins 25% des arbitres doivent être d'un pays autre que le pays organisateur et représenter au moins 5 associations différentes.
--	---	--

Invitation et sélection des arbitres	L'URC invitera chaque pays à désigner un AI correspondant à certaines exigences et aux critères internes à l'association concernée. L'URC sélectionnera tous les arbitres étrangers en coopération avec le pays organisateur et définira les critères qui doivent être respectés pour que l'arbitre soit accepté. Les désignations de l'URC seront basées sur un mélange de différents niveaux d'arbitres BB, AI formés récemment, AI qui ont besoin d'évaluations, ainsi qu'en tenant compte du genre et la répartition géographique, et pour les épreuves juniors, en tenant compte spécialement des arbitres récemment qualifiés. L'organisateur désignera tous les AI et AN en définissant avec l'URC les critères que chaque arbitre doit remplir pour être accepté.	L'organisateur sélectionnera les pays qu'il souhaite inviter avec des critères nécessaires pour que l'arbitre soit accepté sans toutefois spécifier les noms des arbitres L'organisateur invitera tous les AN en définissant tous les critères qu'ils doivent remplir pour être acceptés.. L'URC a l'option de désigner un quart du nombre total des arbitres étrangers de façon à fournir une opportunité d'entraînement et d'évaluation aux AI sélectionnés dans le respect des objectifs globaux de la FITT tels que la diversité géographique au niveau mondial. L'URC informera l'organisateur des associations ciblées au moins 2 mois avant la mise en œuvre de cette option.
Hospitalité	Tous les officiels visiteurs doivent se voir fournir la gratuité de l'hébergement, des repas et du transport local sur les mêmes bases et le même standard que les joueurs étrangers et une indemnité de 25\$ ou son équivalent pour chaque jour de compétition. Les vacations doivent être payées aux arbitres, le deuxième jour de la compétition. L'organisateur payera le coût le plus bas raisonnablement en classe "économique" avion, pour le JA et ses adjoints.	L'organisateur définit tous les critères de sélection pour les arbitres étrangers hospitalité et vacation, et doit inclure ces données dans la lettre d'invitation aux pays invités. Toute omission dans le standard d'hospitalité qui sera offerte indique que le niveau d'hospitalité sera égal- ou meilleur – que celui des compétitions mondiales. Tous les officiels de match se verront octroyé une indemnité d'US \$ 20 ou son équivalent pour chaque jour de compétition. L'indemnité devra être versée le 2ème jour de la compétition.

Autres officiels	L'URC désignera un JA Coordinateur et un AI Coordinateur pour l'encadrement des officiels de match et la procédure de la compétition L'URC peut inviter des formateurs certifiés par l'ITTF pour faire une formation et évaluer les procédures avant et pendant la compétition. sauf pour les Jeux Olympiques. Le nombre total de formateurs et évaluateurs n'excédera pas 1/6ème du nombre total des arbitres travaillant sur la compétition arrondi au nombre supérieur. L'organisateur fournira un bureau / place de travail avec un ordinateur et un accès internet au Formateur-instructeur de l'URC près des aires de jeu L'organisateur fournira l'hospitalité sur les mêmes bases que pour les arbitres étrangers.	L'organisateur peut demander à l'URC de fournir un formateur certifié ITTF pour faire une formation et évaluer les procédures avant et pendant la compétition. L'organisateur fournira un bureau / place de travail avec un ordinateur et un accès internet au Formateur-instructeur de l'URC près des aires de jeu L'organisateur fournira l'hospitalité sur les mêmes bases que pour les arbitres étrangers.
Procédures	L'organisateur mettra en œuvre les procédures courantes comme définies dans le "ITTF Handbook for Match Officials".	L'organisateur mettra en œuvre les procédures courantes comme définies dans le "ITTF Handbook for Match Officials".
Durée du travail	Les arbitres ne pourront pas arbitrer plus de 8 heures par jour et devront avoir une pause d'au moins 20 minutes chaque 3 heures de travail. Pour les championnats du monde chaque arbitre étranger aura droit à une journée de repos.	Les arbitres ne pourront pas arbitrer plus de 8 heures par jour et devront avoir une pause d'au moins 20 minutes chaque 3 heures de travail.
Uniforme des arbitres	Les arbitres d'un même pays doivent être habillés de façon identique ou bien porter la tenue recommandée par l'ITTF	
Remerciements	Les noms et pays des officiels seront inclus dans le programme officiel. Dans les parties finales, les noms des arbitres de chaque partie seront annoncés.	
Vestiaires pour les officiels	L'organisateur fournira un local adapté et sécurisé près des aires de jeu pour tous les officiels afin d'y conserver leurs affaires personnelles quand ils sont en service.	

Afin de suivre les objectifs de l'ITTF, des dispositions spéciales seront mises en places pour le choix de féminines dans les fonctions de JA et d'arbitres pour les championnats du monde, les JO et les compétitions handi.

L'URC peut avoir le pouvoir discrétionnaire de renoncer à certaines de ces exigences pour les compétitions de l'ITTF junior.

L'URC, en accord avec le département des compétitions, a le pouvoir discrétionnaire de passer outre n'importe laquelle de ces directives dans des circonstances exceptionnelles

Annexe C – Qualifications des arbitres.

L'ITTF ne prescrit aucun standard ou tests pour la qualification des arbitres et JA au niveau national, cependant, le comité des arbitres et JA de l'ITTF en coordination avec le comité des règles ITTF fournit un degré de convergence et un point focal pour les échanges d'informations et d'idées entre nations.

La plupart des pays ont 2 ou 3 niveaux de qualification, avec au plus bas niveau un niveau géographique peu étendu, ce peut être arbitre de club, arbitre départemental, arbitre régional, arbitre provincial. et le niveau le plus haut est souvent appelé Arbitre national.

C'est à chaque pays de définir et de construire son propre système d'apprentissage pour ses arbitres et de les préparer pour le niveau international. Les programmes doivent contenir une partie pratique ainsi qu'une partie théorique (lois et règlements) .

Les candidats à l'examen d'arbitre international (IU) doivent être titulaires du plus haut niveau de leur pays depuis, au moins 2 ans. Ils doivent aussi avoir un niveau basique de compréhension en anglais afin de pouvoir converser avec les joueurs et les coaches et les autres officiels avant d'être acceptés à entrer dans le processus de formation IU

La qualification d'IU a été introduite en 1973, avec pour objectif de fournir un niveau international "minimum" pour la qualification internationale des IU de chaque pays. La qualification IU n'avait pas pour but de se substituer à une formation bien pensée et un programme national de qualification

L'examen d'IU proprement dit consiste en 50 questions, avec 4 possibles options parmi lesquelles il doit choisir la bonne réponse. Le candidat doit sélectionner la réponse correcte dans un temps défini, sans se servir des documents, ni d'aide de qui que ce soit. Les questions sont soit factuelles (lois et règlements), soit font référence à une situation spécifique (procédure). C'est pour cela qu'il est important que la formation des arbitres inclut aussi bien les aspects pratiques que théoriques

La qualification en tant qu'IU demande une grande compréhension des lois et règlements, plusieurs années de pratique "à la table", confiance en soit en tant qu'officiel et connaissance élémentaire de conversation en anglais pour communiquer avec les joueurs, coaches et autres officiels.

Une fois qualifié, un IU peut augmenter ses performances en profitant des opportunités d'officier à l'étranger.

L'exposition fréquente et répétitive à tous les niveaux des compétitions internationales est l'élément le plus important pour se construire une expérience et la confiance en tant qu'IU actif.

In 2002, L'ITTF a fait le premier pas dans la construction d'un haut niveau de qualification d'IU. Au travers de la participation à la formation avancée d'arbitre (AUT) faite dans certaines compétitions ITTF. Et de passer au niveau "avancé" supervisé par l'ITTF par un examen écrit, complété de plusieurs évaluations par différents évaluateurs dans différentes compétitions ainsi qu'un examen oral, un IU peut se qualifier au niveau suivant de "Blue Badge".

Chaque année sur des compétitions ITTF choisies, des formateurs et évaluateurs qualifiés conduisent des stages et font des évaluations sur les IU officiant sur ces compétitions. Les stages AUT sont conçus pour enseigner une méthode uniforme de la performance de tous les IU. Le processus d'évaluation, avec un feedback immédiat à chaque arbitre, est destiné à aider les arbitres dans leur perfectionnement et la standardisation de leurs compétences vers un haut niveau de performance uniforme.

Le procédé d'évaluation des arbitres ITTF n'est pas un système passe/manque ou un système graduel, mais plutôt une mesure objective des tâches ciblées à accomplir avant, pendant et après chaque partie. La négligence d'une tâche désignée n'est pas un erreur, mais plutôt doit être prise comme une

opportunité à améliorer sa performance pour la prochaine fois. Au fil du temps avec des évaluations répétées et les feedback, la qualité et les standards d'arbitrage seront atteints et maintenus à un très haut niveau.

Les arbitres qui atteignent et maintiennent leur "blue badge" au travers d'activités régulières et d'évaluations auront une plus grande opportunité d'être désignés par l'URC pour représenter leur pays aux compétitions mondiales ITTF.

L'excellence, la consistance et la confiance en tant qu'officiel viennent seulement avec l'expérience et la pensée qu'il ne faut jamais arrêter d'apprendre. Des performances consistantes chez chaque IU dans le respect des langues et des différences culturelles est l'objectif premier de ce processus de qualification des arbitres ITTF.

Progression des arbitres et AUT (Advanced Umpires Training)

Introduction

Depuis le début de la certification des arbitres internationaux (IU) en 1973, l'ITTF a qualifié plus de 5000 IU. Cela a entraîné un standard minimum pour les arbitres de tous les pays, qui ont différentes méthodes de formation sans standard uniforme de performance.

Depuis 2002, la commission ITTF des arbitres et des juges-arbitres (URC) a fait un pas important vers l'un de ses objectifs majeurs: "élever le niveau, la qualité et la cohérence des arbitres de toutes les fédérations".

Ceci a été fait en créant deux niveaux de certification des IU, exprimé par la couleur des badges, nommés Badge blanc et badge bleu. Ces badges existent uniquement en nom et sur le papier, Les IU continuent de porter le pin's couleur cuivre fourni par l'ITTF.

Badge blanc (white badge)

Tous les IU actuels sont considérés comme arbitres qualifiés badge blanc. L'URC développe des facilités de préparation, et peut-être que la procédure de l'examen sera adaptée. Dans un futur proche, il y aura des conditions additionnelles pour maintenir son statut d'"actif", tel que la sécurisation des connaissances des règles.

Badge bleu (Blue Badge)

Les arbitres qui ont d'excellentes performances et qui ont de l'ambition peuvent essayer d'obtenir la qualification de Badge Bleu. Cette qualification a été et sera un facteur croissant pour la sélection des arbitres .

Comment se qualifier en tant que badge bleu.

Pré-requis:

- Etre un arbitre badge blanc actif depuis au moins 2 ans.
- Se conformer aux codes de conduite et d'habillement de l'URC
- Suivre le stage AUT;
- Passer l'examen écrit **Examen avancé sur les règles (en anglais ARE)**;
- Avoir, au moins, 4 évaluations personnelles durant l'exécution de l'arbitrage avec "meets expectations", dans chacune des catégories définies (avec un minimum de 2 compétitions et d'un minimum de 3 évaluateurs différents).
- Passer un entretien oral pour démontrer ses compétences à communiquer en anglais avec les joueurs et les officiels pendant les tournois

L'examen consiste en 60 questions à choix multiples, dont 15 sont obligatoirement en anglais ,les autres 45 questions sont disponibles après traduction en 8 autres langues: Français, Allemand, Espagnol, Russe, Chinois, Japonais, Coréen et Arabe. Ceci pour s'assurer que les candidats ont une bonne connaissance de l'application des lois et règlements, ainsi qu'un niveau raisonnable en anglais requis pour les compétitions majeures de l'ITTF..

Autres exigence

- L'arbitre doit avoir participé en tant qu'IU à au moins 2 compétitions internationales;
- Les 4 "meets expectations" devraient être obtenus dans un minimum de 2 compétitions avec un minimum de 3 évaluateurs différents.
- Après l'obtention du premier "meets expectations" les 3 suivants doivent être obtenus en 7 évaluations.
- Aucune évaluation ne peut être faite par un évaluateur du même pays que l'arbitre.
- Après avoir obtenu son 4ème "meets expectation", le candidat aura un maximum de 12 mois pour faire son interview en Anglais

- Si le candidat échoue à son interview en anglais, il aura un maximum de 2 ans pour le repasser.
- Le processus de Blue Badge doit être fini dans un délai de 5 ans ou moins à partir du moment où le candidat a passé l'examen avancé sur les règles ARE.
- Les candidats qui ne passent pas l'interview dans le temps prévu ou qui n'ont pas fini leur processus dans les 5 ans, retournent au niveau "white badge" et doivent refaire toute la procédure pour l'obtention du Blue Badge.
- Pour les évaluations faites en 2006 et après, un "meets expectation" ne pourra compter qu'après avoir passé l'examen écrit.
- Une évaluation ne peut compter que si l'arbitre fait partie des équipes régulières d'arbitres, travaillant effectivement tous les jours, mais pas des officiels qui officient uniquement dans l'intention d'avoir une évaluation.
- Tous les "meets expectation" sont considérées comme conditionnels, ils seront uniquement confirmés après une observation continue et plus poussée tout au long de la compétition. Toute performance "pauvre" ou inconsistante pourra entraîner l'annulation d'un résultat positif, le formateur le notifiera à l'arbitre.
- Après avoir obtenu son premier "meets expectation", le fait d'avoir un "does not meet" (pas un near) annule un "meets expectation".
- Si un candidat "blue-Badge n'est pas présent à la réunion des arbitres "Referee's briefing" il ne sera pas évalué durant la compétition, sauf si son absence est due à une raison valable, ceci à la discrétion de l'évaluateur..

Comment maintenir son statut de Blue Badge.

Exigences:

- Dans une période de 3 années calendaires avoir au moins 3 évaluations réelles avec 3 "meets expectations" dans chacune des catégories définies.
- Suivre le processus de re-certification "white badge", dès que la re-certification sera en place.
- Les 3 "meets expectations" devront être obtenus dans un minimum de 2 compétitions et d'au moins 2 évaluateurs différents.
- Pas d'évaluations de la part d'un évaluateur de son propre pays.
- Après avoir passé l'interview, un nouveau "meets expectations" comptera pour la période de 3 ans à venir pour le maintien de la qualification "Blue Badge", mais un "meets expectations" obtenue entre le 4ème et l'interview ne sera pas comptabilisé.
- Les arbitres Blue Badge qui ne seront pas en conformité avec ces exigences avant le 31 décembre de chaque année, seront qualifiés comme "white badge" pour l'année suivante.

Les "Blue Badge" formés qui auront perdu leur statut pourront regagner le "Blue Badge" en obtenant 4 "meets expectations " en 2 années calendaires successives.

Cours de formation avancé pour les arbitres (AUT)

La formation "AUT" est normalement programmée un jour avant le début de plusieurs compétitions approuvées par l'ITTF. Les "White Badge" qui officient dans cette compétition sont invités à suivre le stage

L'URC annoncera le programme de ces stages "AUT" sur le site de l'ITTF, des arbitres n'officiant pas sur cette compétition sont aussi les bienvenus pour suivre le stage et passer l'examen.

Cette formation est basée sur le principe " j'entends et j'oublie, je vois et je me rappelle, je fais et je comprends". Cela demande un haut degré de participation active

Résumé global des sujets abordés:

- Introduction d'activité;
- Code de conduite et exigence vestimentaire;
- Standards pour le service et les comportements,
- Gestuelle et procédures (field of play procedures);
- Evaluations;
- Problèmes épineux;
- Examen écrit.

Le cours ne couvre pas les sujets traités dans l'examen ARE . Les participants doivent avoir une très forte connaissance des règles et connaître les récents changements de celles-ci. L'examen et l'interview ne peuvent pas être passés à nouveau dans un délai de moins de 12 mois depuis le dernier essai, et pas plus de 2 fois dans une période de 5 ans.

Suivre le stage AUT et passer l'examen ARE sont des pré-requis pour ceux qui veulent devenir Blue Badge. L'ARE peut être passé avant ou après l'AUT. L'ARE est un examen supervisé par un superviseur désigné par l'URC.

Les formateurs

Les formateurs du stage "AUT" sont des Arbitres/Juges-arbitres expérimentés qui sont désignés par leurs Fédérations Continentales respectives ou bien identifiés par l'URC, durant les formations. Tous les formateurs sont spécialement entraînés avec des remises à jours régulières, de même qu'une présence standard aux compétitions majeures de l'ITTF.

Coût pour les Participants

Le droit d'inscription au stage est de 40 US\$, qui inclut la participation au stage, l'examen écrit et les évaluations sur la compétition ainsi que les évaluations futures dans d'autres tournois. Cependant si un candidat échoue à l'examen écrit, il n'aura pas d'évaluations sur les compétitions jusqu'à ce qu'il ait à nouveau passé l'examen. Le montant d'une inscription séparée devra être payée pour l'ARE

Les participants auront aussi à leur charge les dépenses personnelles (tel que hébergement et restauration) pour leur arrivée anticipée.

Coûts pour les organisateurs

Pour les compétitions sélectionnées par l'URC, l'ITTF prendra en charge les coûts suivants

- Frais de transport et indemnités de formation pour les formateurs désignés;
- Le matériel nécessaire au stage et à l'examen.

L'organisateur prendra en charge

- L'hospitalité (hébergement, repas et déplacements locaux) + l'indemnité journalière pour les formateurs
- Les transferts de l'aéroport et tous les autres déplacements sur le site,
- La logistique du stage – salle de cours, équipement tel que ordinateur, projecteur, écran, tableau blanc, tableaux à feuilles mobiles (paper-board) etc;
- Des boissons durant les pauses seront appréciées.

Pour une prise en charge de la part ITTF, un minimum de 12 et un maximum de 25 candidats, d'au moins trois pays différents seront exigés, 2 formateurs seront désignés pour le stage "AUT" et les évaluations, des formateurs supplémentaires seront nécessaires s'il y a plus de 25 stagiaires.

Autres considérations spéciales.

L'URC peut aussi envoyer des formateurs pour des compétitions spécifiques à la demande des organisateurs qui acceptent de couvrir tous les frais de la formation ainsi que les déplacements et les indemnités de formations.

La priorité sera donnée aux régions et aux groupes spéciaux (tel que sport au féminin) ou les programmes de formation "Blue Badge" sont moins développés. Les exigences peuvent aussi être assouplies (par exemple moins de participants ou de pays) à la discrétion de l'URC.

Une attention particulière sera portée pour envoyer des évaluateurs, là où il n'y a pas d'"AUT", si les organisateurs acceptent de prendre en charge les frais de l'évaluateur.

Contact Pour les organisateurs qui veulent organiser des stage "AUT" ou avoir des formateurs/évaluateurs sur leur tournoi, contacter s'il vous plait le Président de l'URC.

Annexe D – Code de conduite des officiels de match

- 1** Les officiels de match, surtout quand ils sont en uniforme, sont les ambassadeurs de notre sport, de l'ITTF et de leur pays. Dans les compétitions internationales, ils sont les invités de l'association organisatrice et ils doivent respecter leurs traditions et leurs coutumes sociales. Le guide suivant, qui n'est pas exhaustif, est supposé être un aide-mémoire sur les aspects de conduite auxquels il faut apporter une attention particulière.

2 LES OFFICIELS DE MATCH DEVRAIENT

- 2.1 Etudier et être sûr d'avoir bien compris toutes les règles applicables, leur rôle et les procédures pour la compétition dans laquelle ils officient;
- 2.2 Être en bonne condition physique, avec une vue normale ou corrigée et une bonne audition;
- 2.3 Être dans l'uniforme approprié et maintenir une bonne apparence et une hygiène personnelle;
- 2.4 Être rapide pour toutes les désignations;
- 2.5 Maintenir une stricte impartialité et éviter toute relation avec les joueurs et les entraîneurs qui pourrait faire douter de leur impartialité;
- 2.6 Rapporter toutes les questions non liées à leurs fonctions au JA ou à tout autre officiel de la compétition;
- 2.7 Chaque fois que possible, d'éviter toute activité en tête-à-tête non accompagnés et non observée, en particulier avec des personnes de moins de 18 ans;
- 2.8 S'assurer que leurs décisions et actions contribuent à un environnement sain
- 2.9 S'assurer que leurs décisions et actions contribuent à un environnement sans harcèlement
- 2.10 Toujours se conduire eux-mêmes, d'une façon professionnelle et étique, respecter l'autorité et les intérêts du JA, de l'organisateur, des autres officiels de la compétition, des joueurs et du public.

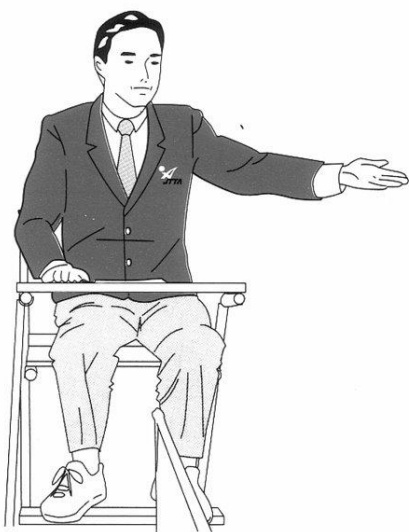
3 LES OFFICIELS DE MATCH NE DEVRAIENT PAS

- 3.1 Discuter des incidents ou autres questions en relation avec leur travail, avec les joueurs, les spectateurs et les médias, mais en référer au JA et au comité d'organisation de la compétition.
- 3.2 Accepter des cadeaux personnels des joueurs, coaches ou équipes. Les cadeaux offerts par l'organisation à tous les officiels peuvent être acceptés.
- 3.3 Consommer des boissons alcoolisées ou prendre des drogues ou médicaments qui pourraient diminuer leurs performances avant leur partie le jour où ils officient
- 3.4 Critiquer publiquement les autres officiels ou jeter le discrédit sur le sport, **incluant les médias sociaux**
- 3.5 Tolérer des comportement nuisibles ou abusifs, mais les reporter au Président de l'URC quand le problème n'est pas résolu à la satisfactions des parties concernées

- 3.6 Considérant le niveau élevé de professionnalisme et de conduite requis des joueurs, l'ITTF requiert un haut niveau de professionnalisme et de conduite de ses officiels comme de tous les autres officiels qui participent aux compétitions validées et reconnues par l'ITTF. Les officiels ITTF qui ne respecteraient pas ces recommandations peuvent être soumis à une procédure officielle de discipline.

Veuillez vous référer au IFFT Handbook pour les polices adoptées en relation avec l'anti harcèlement et les jeux illégaux et la corruption. L'URC se réserve le droit de faire une action si un officiel dévie de ce code de conduite

Annexe E – Gestuelle et annonces recommandées



1. Prochain serveur



2. Let



3. Point

Quand vous faites la gestuelle, assurez-vous que les gestes sont bien séparés. Par exemple ne pas indiquer un point avec un bras et en même temps indiquer le prochain serveur

	A	B	C	D	E
1	SITUATION	SIGNAL DE L'ARBITRE	ANNONCE DE L'ARBITRE	SIGNAL DE L'ARBITRE ADJOINT	ANNONCE DE L'ARBITRE ADJOINT
2	Début de partie	Pointer, avec la main ouverte, le premier serveur. ¹	"service X, 0-0" (ou autre annonce agréée)	Rien	Rien
3	Changement de service	Pointer, avec la main ouverte, le prochain serveur. ¹	Rien	Rien	Rien
4	Reprise du jeu après un arrêt autorisé	Pointer, avec la main ouverte, le prochain serveur ¹	Répéter le score	Rien	Rien
5	Point	Lever le bras du côté du gagnant du point de telle façon que le bras soit horizontal et que l'avant-bras soit vertical, avec la main fermée ³	Nouveau score	Rien	Rien
6	Service touchant le filet	Dès que la balle touche le camp du relanceur ou le demi bon camp en double, lever le bras ² , pointer vers le filet si nécessaire	"Let" et répéter le score précédent	Dès que la balle touche le camp du relanceur ou le demi bon camp en double, lever le bras ² , pointer vers le filet si nécessaire	Rien
7	Service illégal	Lever le bras du côté du receveur de telle façon que le bras soit horizontal et que l'avant-bras soit vertical, avec la main fermée ³	"Faute" et nouveau score	Lever le bras au dessus de la tête ²	"Faute" et prévenir l'arbitre si nécessaire
8	En double, au service, la balle frappe dans le mauvais demi-camp	Indiquer le point pour le receveur ³ , pointer son doigt vers la ligne centrale si nécessaire	"Faute" et nouveau score	Rien	Rien
9	Service faux (par exemple balle ne touchant pas la table) .	Indiquer le point pour le receveur ³	Nouveau score	Rien	Rien
10a	Service douteux décidé par l'arbitre (1ère occasion dans la partie)	Lever le bras au dessus de la tête ²	"Let" avertir le serveur et répéter le score	rien	rien
10b	Service douteux décidé par l'adjoint (1ère occasion dans la partie)	Lever le bras au dessus de la tête ²	" Let" répéter le score	Lever le bras au dessus de la tête ²	"Stop" et avertir le joueur et l'arbitre qui dira let
11a	Service douteux (autres occasions par le même joueur ou la même paire)	Indiquer le point pour le receveur ³	"Faute" et nouveau score	rien ²	"rien

11b	Service douteux par l'arbitre adjoint (autres occasions par le même joueur ou la même paire)	Indiquer le point pour le receveur ³	nouveau score	Lever le bras au dessus de la tête ²	"Faute" et avertir l'arbitre qui dira le nouveau score
12	Interruption de jeu (par exemple balle pénétrant dans l'aire de jeu)	Lever le bras au dessus de la tête ²	"Let" et répéter le score précédent	Lever le bras au dessus de la tête ²	"Stop"
13	Erreur de l'ordre des serveurs, receveur ou de côté durant un échange	Lever le bras au dessus de la tête ²	"Let", corriger l'ordre et répéter le score	Rien	Rien
14	Conseil durant le jeu, 1 ^{ère} fois	Lever le bras au dessus de la tête ² montrer un carton jaune au conseiller, sans quitter sa chaise	"Let", si la balle est en jeu, avertir le conseiller et répéter le score précédent	Lever le bras au dessus de la tête ²	"Stop" et informer l'arbitre.
15	Conseil durant le jeu, fois suivantes	Lever le bras au dessus de la tête ² montrer un carton rouge à l'offenseur, sans quitter sa chaise	"Let", jeu si la balle est en jeu, envoyer le conseiller hors des abords de l'aire de jeu et répéter le score	Lever le bras au dessus de la tête ²	"Stop" et informer l'arbitre.
16	Obstruction par un joueur	Indiquer le point pour le vainqueur ³	Nouveau score	Lever le bras au dessus de la tête ²	"Stop" et informer l'arbitre.
17	Toute autre infraction qui ne stoppe pas automatiquement le jeu	Lever le bras au dessus de la tête ²	"Stop" et nouveau score	Rien	Rien
18	Balle sur l'arrête du côté le plus près de l'adjoint.	Indiquer le point pour le gagnant de l'échange ³	Nouveau score	Pointer vers l'arête si nécessaire	"Arête"
19	Balle sur arête en tout autre endroit	Indiquer le point pour le 3 gagnant de l'échange Pointer vers l'arête, si nécessaire	Nouveau score	Rien	Rien
20	A la fin de l'échange, la balle touche le côté de la table du côté le plus près de l'Arbitre adjoint.	Indiquer le point pour le 3 gagnant de l'échange	Nouveau score	Lever le bras au dessus de la tête ²	"Côté" (side)
21a	Fin du temps pour la période d'adaptation si l'assistant arbitre est le chronométrateur	rien	rien	Lever le bras au dessus de la tête	"Temps" (time)
21b	Fin du temps pour la période d'adaptation si l'arbitre est le chronométrateur	Lever le bras au dessus de la tête	Temps (time)	rien	rien
22	Limite de Temps si le chronomètre est tenu par	Lever le bras au dessus de la tête ² , après le signal et l'annonce de	"Let" si nécessaire annoncer que la règle d'accélération va être	Lever le bras au dessus de la tête ²	"Temps" (time)

	l'adjoint	l'adjoint	appliqué et répéter le score,		
23	Limite de temps (si l'arbitre est le chronométrateur)	Lever le bras au dessus de la tête ²	"temps" et annoncer que la règle d'accélération va être appliquée, répéter le score,	Rien	Rien
24	Demande de temps mort	Lever le bras au dessus de la tête ² en montrant un carton blanc du côté du demandeur jusqu'à ce que l'adjoint ait placé le signe du Time out (Temps mort) sur la table	"Time out "ou "Temps mort"	Placer le signe du temps mort (ou carton blanc) du côté du demandeur. Rester debout à côté de la table de l'adjoint jusqu'à la fin du temps ou le retour du demandeur.	Rien
25	Demande du temps mort (s'il n'y a pas d'adjoint)	Lever le bras au dessus de la tête ² en montrant un carton blanc du côté du demandeur.	Temps mort (Time-out)		
26	Fin du temps mort (si l'assistant est chronométrateur)	Quand les joueurs reviennent pointer avec la main ouverte vers le prochain serveur ¹	Répéter le score	Enlever le signal du TM (ou carton blanc) de dessus la table et placer le carton blanc sur le marqueur	Temps ("Time") si les joueurs ne sont pas revenus
27	Fin du temps mort (si l'arbitre est chronométrateur)	Quand les joueurs reviennent pointer avec la main ouverte vers le prochain serveur ¹	" Temps ("Time") si les joueurs ne sont pas revenus répéter le score	Enlever le signal du TM (ou carton blanc) de dessus la table et placer le carton blanc sur le marqueur	Rien
28	Mauvais comportement (1ère occasion)	Brandir un carton jaune vers le coupable sans se lever de sa chaise.	"Let" si la balle est en jeu, donner un avertissement au coupable et répéter le score	Lever le bras au dessus de la tête ² Placer le carton jaune sur le marqueur	"Stop" et informer l'arbitre.
29	Mauvais comportement (2ème ou 3ème occasion)	Brandir un carton jaune + un carton rouge vers le coupable sans se lever de sa chaise .donner le point au vainqueur du point	"Let", si la balle est en jeu, nouveau score après avoir donné le ou les points de pénalité.	Lever le bras au dessus de la tête ² Placer les cartons jaune + rouge sur le marqueur	"Stop" et informer l'arbitre.
30	Fin de manche	Pointer la main vers le vainqueur	Annonce du score et de la fin de manche	Rien	Rien
31	Fin de partie	Pointer la main vers le vainqueur	Annonce du score et de la fin de partie	Rien	Rien

Quand la balle touche le filet au service, l'arbitre doit attendre de voir si la balle touche le bon camp (ou demi-camp) du receveur et faire l'annonce appropriée, plutôt que d'introduire un autre signe ou parole avant que l'échange soit fini car, cela pourrait interférer sur le jeu.

Si le service est let et que l'arbitre n'arrête pas le jeu, alors l'assistant peut dire « STOP »

Voir le signe approprié dans le diagramme des signes

ANNEXE F – Procédures dans l'aire de jeu (Field of Play Procedures)

INTRODUCTION

Tout ce qui est visible et peut arriver à la vue des spectateurs et des médias (reporters, télévision photographes) est considéré comme "field of play". Dès le moment où l'arbitre ou le J-A entre dans l'aire de jeu, ils doivent se conformer à des procédures et comportements codifiés.

Les actions et performances de chaque arbitre dans l'aire de jeu doivent être uniformes dans tous les aspects – pas simplement dans la conduite de la partie mais aussi, dans leur façon de marcher vers la table qui leur a été assignée, en étant performant dans leur travail pré et post match comme dans leur intervention envers les joueurs, spectateurs et autres officiels dans le "field-of-play"

PRÉPARATIFS AVANT LA PARTIE

Les arbitres doivent se signaler au J-A ou à toute autre personne qui est en charge de l'horaire des arbitres – au moins 30 minutes avant le début de leur heure de travail, pour se préparer et être performant dans leur arbitrage.

L'arbitre est responsable du choix des balles avant la partie, **du contrôle des raquettes** ainsi que de la vérification des tenues **(en incluant les publicités)** et des dossards. Il doit conduire ces vérifications à l'endroit désigné au moins 15 minutes avant le début de la partie.

Environ dix minutes avant le début de chaque partie, l'arbitre doit se tenir prêt avec la fiche de partie et les balles de sa table.

Avant d'entrer dans l'aire de jeu, l'arbitre et son adjoint doivent discuter et se mettre d'accord sur le "qui fait quoi" et la façon dont ils vont faire leur travail. Ils doivent décider qui prendra le temps pour chaque intervalle, adaptation, manche, (normalement l'adjoint) et qui prendra la durée du temps mort (logiquement l'arbitre). Ils doivent tous les deux, être clairs sur la façon dont ils communiqueront pendant la partie sans nécessairement avoir à discuter entre les points et les manches

Juste avant d'entrer dans l'aire de jeu, l'arbitre et l'assistant doivent s'aligner près de l'aire de jeu et marcher comme une équipe. L'arbitre doit être devant, avec, dans sa main gauche, la fiche de partie et les balles.

L'arbitre et son adjoint ne doivent porter rien d'autre dans leurs mains en pénétrant dans l'aire de jeu. Tout ce dont l'arbitre ou son assistant a besoin pour son travail – stylo, chronomètre, pige, cartons rouge/jaunes/blancs, chiffon et jeton – doivent être dans leurs poches, invisibles de l'extérieur et rien ne doit pendre de leur tenue ou autour de leur cou. Leurs effets personnels et sacs doivent être déposés dans le local approprié, en dehors de l'aire de jeu. **La seule exception à cela est les raquettes qui ont été testées et qui sont portées dans l'aire de jeu dans des enveloppes en papier (ou des sacs en papier s'il n'y a pas d'enveloppes disponibles) par l'arbitre ou son adjoint. Elles doivent être portées comme un dossier et pas comme un sac**

Quand l'équipe d'arbitres est prête, ils entrent dans l'aire de jeu en ligne droite, "au pas", l'arbitre devant. Au cours des parties les derniers jours il peut y avoir une arrivée en musique et une présentation des joueurs et des officiels dans l'aire de jeu.

Avec ou sans musique, les arbitres doivent marcher droit, calmement, avec une allure régulière, et des mouvements de bras normaux. L'objectif n'est pas de faire une parade militaire, mais plutôt de donner l'impression qu'une équipe unie est en route pour accomplir le travail assigné.

Il est courant qu'il y ait un défilé des paires d'arbitres se rendant dans leurs aires de jeu respectives. Dans ce cas, les arbitres et adjoints se rendront à la zone de rassemblement désignée. Les équipes d'arbitres défileront vers leurs tables respectives "au pas " en suivant la personne devant eux.

Quand chaque équipe d'officiels aura atteint son aire de jeu, ils tourneront et iront se placer à côté de la chaise de l'arbitre. A leur arrivée dans l'aire de jeu, les arbitres et adjoints restent de chaque côté de la chaise jusqu'à ce que toutes les équipes d'arbitres soient arrivées à leur table.

Un arbitre ne doit jamais enjambrer une séparation. Il doit toujours ouvrir un espace entre 2 séparations, la contourner doucement et refermer derrière lui.

2 ARRIVÉE DANS L'AIRE DE JEU

Il doit y avoir un point d'entrée communiqué aux arbitres pour pénétrer dans l'aire de jeu. Habituellement le point d'entrée dans chaque aire de jeu devrait être un des coins les plus près du côté de la chaise de l'arbitre.

En entrant dans l'aire de jeu, l'équipe d'arbitres marche vers la chaise de l'arbitre. L'arbitre se met du côté le plus éloigné de la chaise d'arbitre. C'est la procédure à mettre en place en l'absence de toute directive du JA. Quand cela est prévu l'annonceur présente les arbitres aux spectateurs et aux médias en disant leurs noms et les pays.

L'arbitre place la fiche de partie et les balles sur la chaise de l'arbitre, puis reste, les pieds joints et les bras sur le côté, à droite (en regardant la table) de la chaise de l'arbitre. De même, l'adjoint se place à gauche de la chaise. Si cela est prévu, l'annonceur présentera les arbitres aux spectateurs et aux médias en indiquant leur nom et leur association.

À l'annonce de leur nom, les officiels doivent faire un petit pas en avant puis un petit pas en arrière pour revenir à la position de départ. Ne pas se retourner vers l'autre côté de la salle, saluer ou faire un signe de la main.

Que l'équipe d'arbitres soit présentée ou pas aux spectateurs, ils doivent rester immobile au moins 5 secondes avant d'accomplir les procédures d'avant partie. L'adjoint suivra les mouvements de l'arbitre de telle façon qu'ils commencent leur "travail" en même temps.

Sous certaines conditions – typiquement lors des phases finales – les joueurs et les arbitres défilent **l'ordre normal est arbitre, joueurs et arbitre adjoint**. Dans ce cas, une paire ou équipe devra se placer près de l'arbitre, l'autre paire ou équipe ou joueur devra se placer du côté de l'arbitre adjoint. Une fois que les arbitres et joueurs ont été présentés, les procédures d'avant partie peuvent commencer.

3 PROCÉDURES D'AVANT PARTIE

Avant le début de la période d'adaptation, l'arbitre devra :

- Faire la vérification des raquettes. Si les raquettes ont été vérifiées avant la partie, ce qui est le cas dans la majorité des tournois, les raquettes sont portées dans l'aire de jeu dans des enveloppes. Sortir les raquettes des enveloppes, et placez les du même côté de la demi-table pour que les joueurs les prennent. Ne pas tendre les enveloppes contenant les raquettes aux joueurs. Pour plus de détails sur la procédure concernant le contrôle des raquettes veuillez vous référer à la page de l'URC sur le site de l'ITTF.
- Vérifier la couleur des maillots, si cela n'a pas été fait pendant le choix des balles.
- Vérifier les dossards et les noms, si cela est demandé par l'organisateur ou le J.A.
- Demander le nom du conseiller pour les simples.
- Faire le tirage au sort avec le jeton pour déterminer le serveur et le côté.
- Dire à l'arbitre adjoint de démarrer le chrono pour la période d'adaptation.
- Remplir la feuille de partie avec les données connues.
- S'asseoir sur sa chaise pendant la période d'adaptation.

Pendant que l'arbitre fait ses procédures, l'arbitre adjoint doit :

- S'assurer que le marqueur est à "blanc". Quand les deux joueurs ou paires sont dans l'aire de jeu, afficher 0-0 manches sur le marqueur.
- Vérifier la hauteur et la tension du filet,
- Vérifier la propreté de la table – enlever tous les débris qui pourraient s'y trouver.
- Vérifier et reprendre l'alignement des séparations,
- Placer les affichages des noms à l'endroit requis, si cela est prévu par l'organisateur ou le J.A.,
- Démarrer le chrono pour la période d'adaptation **dès que les échanges débutent**.
- S'asseoir sur sa chaise pour le reste de la période d'adaptation.

Occasionnellement, il arrive qu'il n'y ait pas de table d'arbitrage ou place pour mettre la fiche de partie. Dans ce cas, il est recommandé à l'arbitre adjoint de remplir la fiche de partie.

4 DÉBUT DE LA PARTIE

Au début de la première manche :

- Quand les 2 minutes sont atteintes, l'assistant lève le bras et dit "temps" (time)
- S'assurer que le serveur a la balle avant de faire l'annonce. Ne pas demander qu'on vous donne la balle avant de faire votre annonce et la rendre après l'annonce ceci n'est pas une bonne présentation
- Quand le serveur est prêt, jeter un regard au receveur pour voir s'il en est de même.
- Annoncer :
 "Keen contre Boll,
 première manche"
Pointer vers le serveur et dire :
 "Service Keen, zéro-zéro"

L'arbitre-adjoint met alors les points à 0 – 0 , démarre son chrono, et la partie commence.

L'arbitre doit faire tous les efforts nécessaires pour bien prononcer les noms des joueurs. S'il n'est pas sûr de la prononciation, demandez aux joueurs pendant que vous contrôlez leurs raquettes.

Dans une rencontre par équipe, on peut remplacer le nom des joueurs par le nom de leur équipe.

5 PROCÉDURES DURANT LA PARTIE

Voir le schéma dans l'annexe E pour l'utilisation de la gestuelle, ainsi que les explications pour savoir quand et comment les utiliser.

Pendant la partie, l'arbitre doit :

- Annoncer la marque d'une voix claire et audible de telle façon qu'une personne assise sur la chaise du coach puisse entendre et comprendre les annonces.
- Prendre le temps ou désigner l'assistant pour chronométrer le temps des manches.
- Surveiller et faire respecter la règle du service
- Surveiller et faire respecter les règles sur le bon comportement.
- Être sûr que les joueurs laissent leur raquette sur la table entre les manches, sauf si elle est "strappée" à leur main.
- Être sûr que le jeu est continu sans prise de temps excessive durant les arrêts pour s'essuyer ou les temps morts.
- Surveiller et faire respecter les règles sur les conseils .Entre les points, et particulièrement au changement de service ou de côté, l'arbitre doit tourner la tête de regarder les 2 coaches. L'arbitre et l'adjoint peuvent décider –avant la partie- que chacun surveillera le coach qui est le plus dans son champ de vision ou bien celui qui est à sa droite.
- Pendant les arrêts autorisés, l'adjoint ramasse la balle et la tend à l'arbitre qui la gardera jusqu'à la fin de l'arrêt.

6 PROCÉDURE DE FIN DE MANCHE

A la fin d'une manche l'arbitre doit :

- Annoncer le score, pointer vers le vainqueur et dire "manche pour Keen"
- Surveiller les joueurs jusqu'à ce qu'ils aient rejoint leur conseiller respectif.
- Inscrire la marque sur la fiche de partie.
- L'arbitre adjoint ramasse la balle et la donne à l'arbitre qui la gardera jusqu'au début de la manche suivante.

7 PROCÉDURE DE DÉBUT DE MANCHE

Au début des autres manches, l'arbitre devra :

- Donner la balle au serveur,

- Quand le serveur est prêt, "jeter un oeil" au receveur pour voir s'il est prêt
- Annoncer :

"Deuxième manche"

- Pointer la main vers le serveur et dire :

"Service Boll, zéro-zéro"

L'adjoint met le score à 0-0, démarre le chrono, et la manche débute.

8 ANNONCES DE FIN DE PARTIE

A la fin de la partie, l'arbitre devra :

Annoncer le score, pointer vers le vainqueur et dire *"Manche et partie pour Keen"*

- *"Keen gagne 4 manches à 3"*

Et dans une rencontre par équipe

"Les Pays Bas mènent par 1 à 0 " ou Pays et Bas et Allemagne 1 partout

9 PROCÉDURE DE FIN DE PARTIE

Après la partie, l'arbitre devra :

- Inscrire le score sur la fiche de partie.
- A la demande du J.A, faire signer les joueurs dans une partie individuelle ou les capitaines dans une rencontre par équipes

L'adjoint remet le marqueur "à blanc", ramasse la balle, les raquettes si nécessaire, et remet l'aire de jeu en état.

10 FIN DE PARTIE – ARBITRES REPARTANT

L'arbitre et l'assistant vont vers la chaise de l'arbitre et se mettent de part et d'autre de la chaise de l'arbitre de telle façon que l'arbitre sorte en premier sans passer devant son assistant.

L'arbitre mène la marche avec la fiche de partie dans la main gauche et l'adjoint le suit – sans musique d'accompagnement.

L'équipe d'arbitres rapporte la fiche de partie, correctement remplie, directement au bureau du JA pour la signature. Le J.A (ou un de ses adjoints désigné) vérifiera la fiche pour voir si elle est entièrement et correctement remplie, signera la fiche et l'enverra à l'enregistrement des résultats.

Les arbitres ne doivent pas s'attarder ou marcher près des aires de jeu, dès que leur travail est terminé. S'ils veulent voir d'autres parties en cours, ils doivent aller dans les tribunes réservées ouvertes aux officiels et spectateurs.

11 RÉSUMÉ

Quand ils sont sur le plateau- pour quelque raison que ce soit – les arbitres, JA et évaluateurs doivent revêtir la tenue prévue, être attentifs à leur environnement, et conscients que leur présence et leurs conversations peuvent affecter le jeu en cours et la perception visuelle des spectateurs ou autres.

Les arbitres doivent s'abstenir de discuter avec les joueurs que ce soit avant, pendant, ou après la partie.

Un arbitre peut répondre à une question d'un joueur pour expliquer une situation, mais il ne doit jamais être l'initiateur de la discussion sur des questions qui n'ont rien à voir avec la partie.

Quand ils sont en tenue, les officiels doivent avoir présent à l'esprit qu'ils représentent leur association et, ce qui est plus important, que leurs actions se répercutent sur tous les autres officiels. Durant les compétitions internationales, tous les arbitres étrangers sont les invités de l'association hôte et doivent respecter leurs traditions et leurs coutumes dans et à l'extérieur de l'espace de jeu

Sous aucun prétextes les arbitres ne doivent discuter avec les spectateurs ou les médias pour relater leur conduite ou la conduite d'autres officiels. Tous ces faits doivent être reportés directement au JA ou au directeur du Tournoi.

Annexe G: Tenue pour les arbitres officiels

Le comité des arbitres et juge-arbitres de l'ITTF (URC) a adopté la tenue suivante ainsi que les combinaisons de couleurs suivantes pour tous les arbitres travaillant sur les Titres mondiaux ITTF.

Les arbitres internationaux qui travaillent sur des compétition ITTF qui ne sont pas des titres mondiaux peuvent revêtir tenue nationale (si il existe) ou bien la tenue ITTF pour les arbitres internationaux .

C'est de la responsabilité de chaque Arbitre International – ou de leur association – de fournir la tenue recommandée de telle sorte qu'ils puissent représenter leur association, lors des titres mondiaux.

L'objectif d'un code sur l'uniforme pour les Arbitres Internationaux ITTF venant de toutes les associations n'est pas de gommer les individualités, les expressions personnelles ou l'identité nationale, mais d'avoir une relative uniformité dans la présentation des officiels pour les spectateurs et la TV.

Tenue Standard pour travail par temps normal/ ou avec climatisation.

	Homme	Dame
Veste / Blazer	veste / blazer de couleur bleu-marine à simple boutonnage -	
Chemise / Blouse	Bleu clair chemise avec col	Bleu clair blouse avec col
Pantalon / Jupe	Pantalon Kaki / Brun ***	Jupe Kaki / Brun
Cravate	Cravate rouge – logo ITTF en option	Foulard rouge - logo ITTF en option
ceinture– si portée	Ceinture noire en cuir avec petite boucle	
Chaussures	Chaussures de sport noires ne marquant pas le sol. Le port de chaussures à talon haut est interdit	
Chaussettes	noires	Bas si nécessaire
Pull over (si temps froid)	sweater bleu foncé sous la veste si la température à l'intérieur ou à l'extérieur de la salle est trop froide	
Badge / Pins	Le badge d'arbitre ITTF / Pins – porté sur le col de la veste à gauche.	
Autre badge / pins (optionnel)	Uniquement un autre badge de son association / pins de taille inférieure au badge ITTF. Porté sur le col droit de la veste. Il ne doit pas y avoir d'autre signe distinctif représentant son club, sa région ou de membre d'une quelconque organisation ni de pins d'une autre compétition.	
Autre marque nationale ou internationale	Quand on est en situation d'arbitre international seul, le badge IU peut être porté même si l'arbitre a d'autres qualifications nationales ou internationales (par exemple, JA International.	
Chapeau ou autre couvre-chef	Aucun, sauf, si approuvé par le JA	
Badge pour le nom	Un badge blanc avec les lettres noires au format Times New Roman en lettres CAPITALES suivi du prénom en lettres minuscules (seule la première lettre est une majuscule). Le badge doit faire 2cm de haut et 8 cm de long, il sera porté sur le côté droit de la veste au même niveau que le pins d'Arbitre International.	

Exemples de badges pour le nom	
Un nom et un prénom	DILLON, Steven
2 prénoms	MOHAMMED, Hassan-Ibrahim
2 noms et 2 prénoms	LIEBANA ANDRES, Juan-Carlos
Un nom et un surnom entre parenthèses	ZHANG, Cheong (Joe)
2 prénoms et un surnom	ZAKI, Mohammed Hassan (MO)
Junior, Senior, III	ZIPPER, José (Jr.)
Noms composés	LAI-FATT, Liu
Nom et prénoms composés	ABDEL-MEGEED, Khaled-Ali

Tenue par temps chaud / sans climatisation

	<i>messieurs</i>	dames
Veste / Blazer	Non	
Shirt / Blouse	Chemisette bleu clair avec col. Pas de T-SHIRTS.	Blouse bleu clair avec col
Pants / Skirt	Pantalon Kaki / Brun	Jupe ou pantalon Kaki / Brun
Cravate	Non	
Ceinture si portée	Ceinture en cuir noire avec petite boucle	
Chaussures	Chaussures de ville ou de sport noires ne marquant pas le sol	
Chaussettes	Chaussettes noires	Bas si nécessaire
Badge / Pins	Badge / Pins d'arbitre international ITTF– porté sur la gauche de la chemisette.	
Autre badge / pins (optionnel)	Uniquement un autre badge de son association de taille inférieure au badge ITTF. Porté sur le col droit de la veste. Il ne doit pas y avoir d'autre signe distinctif représentant son club, sa région ou de membre d'une quelconque organisation ni de pins d'une autre compétition.	
Badge pour le nom	Comme pour le cas précédent, porté sur le côté droit de la chemisette.	

***codes couleurs (http://www.oreilly.com/catalog/wdnut/excerpt/color_names.html) pour Kaki et brun .

Brun

RGB Value – 210,180,140

HEX Value – D2B48C

kaki

RGB Value – 240,230,140

HEX Value – F0E68C

Règles et règlements pour les compétitions Paralympiques

Cette annexe a été ajoutée en vue d'une fusion en suspens entre l'ITTF et l'IPTTC. Elle contient un résumé des grandes variations des lois et des règlements mais aussi des directives pour les arbitres officiant dans une compétition paralympique.

Pour de plus amples informations ces règles peuvent être consultées sur le site de l'ITTF dans la division Para Tennis de Table

Les athlètes handicapés sont séparés en classes, dépendant des lésions et des limitations décrites dans le système de classification. Un panel de classificateurs internationaux est responsable du classement des joueurs

- Classe 1-5 pour les joueurs en fauteuil
- Class 6-10 pour les joueurs debout
- Class 11 pour les joueurs ayant un handicap mental

Plus petit est le numéro de la classe plus important est le handicap.

Après qu'ils aient été classés dans un tournoi international tous les joueurs sont porteur d'une carte de classification internationale (ICC) qui spécifie leur classe et les statuts de la classe. L'ICC contient différentes informations indiquant les limitations physiques des joueurs concernée (par exemple, en ce qui concerne la possibilité de faire un service légal) ou bien les exigences permanentes pour raisons médicales (strapping, bandage, corset, modification de fauteuil).

Si un joueur joue pour la première fois dans un tournoi international et n'a pas de ICC, son pays doit lui fournir une classification temporaire. Il sera ainsi classifié pour le championnat et lui seront assignés une classe et un statut. Au cours du temps, il est parfois nécessaire pour les joueurs, d'être re-classifié en raison d'un handicap qui évolue. Ils sont répertoriés dans une liste communiquée au classificateur désigné, au JA et au comité d'organisation avant le début du tournoi. La classification ou sa révision pour les joueurs concernés est organisée par le classificateur, la veille du début du tournoi et est finalisée, avant que le JA fasse le tirage au sort des individuels par classe, en prenant en compte les changements intervenus dans la classification des joueurs.

Si un joueur a délibérément trompé le classificateur, il peut ne pas être autorisé à jouer par le JA et pourra être sanctionné plus tard par l'ITTF.

FAUTEUILS

Les fauteuils doivent disposer d'au moins deux grandes roues et une petite roue au début de l'échange. Si pour une raison quelconque, durant la partie, n'importe laquelle des roues se disloque et que le fauteuil n'a plus que deux roues, l'échange doit être interrompu et le point sera donné à son adversaire. .

En individuel et dans des compétitions par équipes et par catégories, aucune partie du corps au dessus des genoux ne doit

être liée au fauteuil ce qui pourrait renforcer l'équilibre. Cependant, un joueur ayant besoin d'un attachement sur le fauteuil pour des raisons médicales doit présenter une prescription marquée dans son carnet de classification qui sera pris en compte lors de l'analyse visant à classer les joueurs dans différentes catégories. Dans des compétitions open, l'attachement et d'autres supports sont tolérés.

La hauteur d'un ou d'un maximum de deux coussins est limitée à 15 cm dans des cas où il n'y a pas d'élément supplémentaire sur le fauteuil.

Si un joueur doit utiliser une ceinture (autour du bassin) ou une gaine à cause de son handicap, il doit prouver la nécessité d'utiliser un tel équipement pour qu'un évaluateur officiel puisse le classer pour la première fois ou revoir sa classification. L'autorisation des ceintures et des gaines sera soumise aux conditions suivantes :

- La mention « permanent » doit être inscrite sur le carnet international de classification (ICC) par un évaluateur officiel lors du tournoi international concerné.
- La mention « temporaire »- le joueur doit donner une explication détaillée de son médecin qui doit certifier la durée recommandée du port de la gaine ou du corset. Le certificat doit être daté et signé par le médecin, puis soumis à l'évaluateur officiel du tournoi concerné. Le joueur doit se présenter au juge-arbitre, avant le début de la compétition à laquelle il souhaite participer.

Pour tous supports supplémentaires qu'ils soient attachés au fauteuil ou pas (sauf les coussins), les joueurs doivent demander une classification ou une reclassification. Toute modification du fauteuil, sans autorisation, ni reclassification inscrite par l'ICC sera considérée comme illégale et entraînera une disqualification du joueur.

Les tables doivent permettre l'accès aux fauteuils sans faire obstruction aux jambes du joueur et doivent permettre l'accès à deux fauteuils pour les doubles.

PREPARATION AVANT MATCH

Pour les parties impliquant un joueur en fauteuil, l'arbitre doit aussi vérifier

- Le nombre de roues du fauteuil

- Que les joueurs ne doivent pas avoir leur sac derrière leur fauteuil

- La hauteur du ou des deux coussins

- Que les joueurs sont en survêtement mais pas en jean

- Que le joueur a son nom et les 3 lettres de son association dans le dos de leur maillot

REGLES POUR LES JOUEURS DEBOUTS

Il n'y a pas d'exceptions aux règles du Tennis de Table pour les joueurs handicapés qui jouent debout. Tous les joueurs doivent se conformer aux lois et aux règlements de l'ITTF. Sur le carnet de classification, figurent les limitations d'un joueur à exécuter un service correct.

CONDUITE DE LA PARTIE

Pour un joueur, des temps de récupérations adéquats peuvent être accordés par le JA après consultation du classificateur ou du médecin du tournoi **mais en aucun cas plus de 10 minutes**, dans le cas où un joueur est temporairement incapable de jouer eu égard à la nature ou aux conditions de son handicap

ANNEXE I – Résumé des Lois et règlements qui ont changé depuis 2007.

Les principaux changements intervenus dans les lois et règlements depuis 2011 sont :

LOIS

Le filet doit être attaché à la fixation depuis le haut jusqu'en bas

En double, si un seul des deux joueurs est en fauteuil, après le service est le retour de service, n'importe lequel des deux joueurs peut frapper la balle . Cependant aucun part du fauteuil du joueur en fauteuil, ou du pied du joueur valide ne doit franchir le prolongement imaginaire de la ligne médiane.

REGLEMENTS

Le centre de contrôle des raquettes et le contrôle lui-même ont été modifiés