

K.B.T.T.B. – F.R.B.T.T.

REGLES DU JEU

Table des Matières

CHAPITRE 1 CHAMP D'APPLICATION EN BELGIQUE	3
CHAPITRE 2: LES RÈGLES DU TENNIS DE TABLE –	4
2.1 - LA TABLE	4
2.2 - LE FILET ET SES ACCESSOIRES	4
2.3 - LA BALLE	4
2.4 - LA RAQUETTE	5
2.5 - DÉFINITIONS	5
2.6 - LE SERVICE	6
2.7 - LE RENVOI.....	7
2.8 - L'ORDRE DE JEU	7
2.9 - BALLE À REMETTRE	7
2.10 - UN POINT.....	8
2.11 – Un set.....	9
2.12 - UNE PARTIE	9
2.13 - L'ORDRE DE SERVICE, DE LA RÉCEPTION ET DES CAMPS	9
2.14 - ERREUR DANS L'ORDRE DE SERVICE, DE RÉCEPTION OU DE CAMP	10
2.15 - LA RÈGLE D'ACCÉLÉRATION.....	10
CHAPITRE 3 RÈGLEMENTS POUR LES COMPÉTITIONS PLACÉES SOUS L'ÉGIDE DE LA FRBTT	12
.....	12
3.2 - ÉQUIPEMENT.....	12
3.2.1 - Agrément et autorisation	12
.....	12
.....	12
3.2.4 Contrôle de palette	12
.....	13
3.3 - LES OFFICIELS RESPONSABLES DE LA COMPÉTITION	13
3.3.1 - Le Juge-Arbitre	13
3.3.2 - L'arbitre et ses auxiliaires.....	14

3.3.3 - Appels.....	15
3.4 - LA CONDUITE D'UNE PARTIE.....	16
3.4.1 - Indication du score.....	16
3.4.2 - Équipement.....	17
3.4.3 - Adaptation aux conditions de jeu.....	18
3.4.4 - Interruptions de jeu.....	18
3.5 - DISCIPLINE.....	20
3.5.1 - Conseils aux joueurs.....	20
3.5.2 - Comportement des joueurs et des conseillers.....	20

CHAPITRE 1 CHAMP D'APPLICATION EN BELGIQUE

En ce qui concerne les règles du Handbook de l'ITTF, le Conseil Nationale a décidé:

1. Chapitre 2 est d'application pour tous les interclubs, tournois et autres matches organisés par l'asbl F.R.B.T.T. ou placées sous son égide.
2. les articles du chapitre 3 mentionnés ci-dessous sont d'application pour tous les interclubs, tournois et autres matches organisés par l'asbl F.R.B.T.T. ou placées sous son égide. Les articles du chapitre 3 qui ne sont pas repris ne sont pas d'application.

CHAPITRE 2: LES RÈGLES DU TENNIS DE TABLE –

2.1 - LA TABLE

2.1.1 - La partie supérieure de la table, rectangulaire, qui mesure 2,74 m de long et 1,525 m de large et qui se trouve dans un plan horizontal à 76 cm au-dessus du sol, s'appelle la surface de jeu.

2.1.2 - La surface de jeu ne comprend pas les faces verticales du plateau de la table.

2.1.3 - La surface de jeu peut être faite de n'importe quelle matière et doit permettre un rebond uniforme d'environ 23 cm lorsqu'on laisse tomber une balle réglementaire sur cette surface d'une hauteur de 30 cm au-dessus d'elle.

2.1.4 - La surface de jeu doit être de couleur uniformément foncée et mate ; elle est limitée en ses quatre côtés par une bande blanche de 2 cm de large. Les bandes blanches situées sur les longueurs de la surface de jeu s'appellent "lignes latérales" et celles situées sur les largeurs s'appellent "lignes de fond".

2.1.5 - La surface de jeu est divisée en deux "camps" égaux par un filet vertical parallèle aux lignes de fond et doit être continue sur la surface totale de chaque camp.

2.1.6 - Pour les parties de doubles, chaque camp est divisé en deux "demi-camps" égaux par une "ligne centrale" blanche, large de 3 mm, parallèle aux lignes latérales ; la ligne centrale doit être considérée comme faisant partie intégrante de chaque demi-camp droit.

2.2 - LE FILET ET SES ACCESSOIRES

2.2.1 - Par filet et ses accessoires, il faut comprendre le filet proprement dit, sa suspension et les poteaux de suspension, y compris les attaches qui le fixent à la table.

2.2.2 - Le filet est suspendu par une cordelette tendue attachée à chacune de ses extrémités à un poteau vertical de 15,25 cm de hauteur, écarté de 15,25 cm à l'extérieur de la ligne latérale.

2.2.3 - La partie supérieure du filet se trouve à une hauteur uniforme de 15,25 cm au-dessus de la surface de jeu.

2.2.4 - Le bas du filet doit être sur toute sa longueur aussi près que possible de la surface de jeu et les extrémités latérales du filet doivent être aussi près que possible des poteaux le supportant.

2.3 - LA BALLE

2.3.1 - La balle est sphérique et son diamètre est de 40 mm.

2.3.2 - La balle pèse 2,7 g.

2.3.3 - La balle doit être faite de celluloid ou d'une matière plastique analogue. Elle doit être blanche ou orange et mate.

2.4 - LA RAQUETTE

2.4.1 - La raquette peut être de n'importe quels poids, forme et dimensions, mais la palette doit être plate et rigide.

2.4.2 - Au moins 85% de l'épaisseur totale de la palette doit être en bois naturel ; une couche de matière adhésive à l'intérieur de la palette - entre les plis - peut être renforcée par une matière fibreuse telle que fibre de carbone, fibre de verre ou papier comprimé mais elle ne peut pas dépasser 7,5% de l'épaisseur totale, avec un maximum de 0,35 mm.

2.4.3 - Une face de la palette utilisée pour frapper la balle doit être recouverte soit de caoutchouc ordinaire à picots avec les picots vers l'extérieur, ayant une épaisseur totale, matière adhésive comprise, ne dépassant pas 2,0 mm, soit de caoutchouc "sandwich", avec les picots vers l'intérieur ou vers l'extérieur, ayant une épaisseur totale, matière adhésive comprise, ne dépassant pas 4,0 mm.

2.4.3.1 - Le caoutchouc ordinaire à picots est du caoutchouc non cellulaire, naturel ou synthétique, avec des picots répartis uniformément sur sa surface à raison de 10 à 30 picots par cm².

2.4.3.2 - Le caoutchouc "sandwich" est constitué d'une couche unique de caoutchouc cellulaire recouverte d'une couche unique extérieure de caoutchouc ordinaire à picots, l'épaisseur du caoutchouc à picots ne dépassant pas 2,0 mm.

2.4.4 - Le revêtement doit s'étendre jusqu'aux bords de la palette, sans les dépasser, mais la partie la plus proche du manche et tenue par les doigts peut être laissée à nu ou être recouverte d'une matière quelconque.

2.4.5 - La palette, ainsi que toute couche à l'intérieur de cette palette, et toute couche de revêtement ou de matière adhésive sur une face utilisée pour frapper la balle, doivent être d'un seul tenant et d'une épaisseur uniforme.

2.4.6 - La surface du revêtement d'une face de la palette ainsi qu'une face de la palette laissée non recouverte doivent être mates, une face étant rouge vif et l'autre noire.

2.4.7 - Le revêtement de la raquette doit être utilisé sans aucun traitement physique, chimique ou autre.

2.4.7.1. De légères anomalies dans l'uniformité de la couleur et du caractère complet du revêtement qui ont été causées par décoloration, ou par l'usure, ou par dommages accidentels, peuvent être écartées, à condition qu'ils ne modifient pas significativement les propriétés de la surface

2.4.8 - Avant d'utiliser une raquette pour la première fois dans une partie, et s'il doit en changer durant celle-ci, tout joueur doit la montrer à son adversaire et à l'arbitre qui auront ainsi la possibilité de l'examiner.

2.5 - DÉFINITIONS

2.5.1 - Un "échange" est la période durant laquelle la balle est en jeu.

2.5.2 - La "balle est en jeu" à partir du dernier moment où, au cours de l'exécution du service, elle repose immobile sur la paume de la main libre avant d'être intentionnellement lancée vers le haut, jusqu'au moment où l'échange se termine par une décision d'échange à rejouer ou par un point.

2.5.3 - Une "balle à remettre" est un échange dont le résultat n'est pas compté.

2.5.4 - Un "point" est un échange dont le résultat est compté.

2.5.5 - La "main" de la raquette est la main qui tient la raquette.

2.5.6 - La "main libre" est la main qui ne tient pas la raquette. Le bras libre est le bras de la main libre.

2.5.7 - Un joueur "frappe la balle" s'il la touche avec sa raquette, tenue dans la main, ou avec la main de la raquette, au-dessous du poignet.

Un renvoi effectué seulement avec la main ayant lâché la raquette n'est pas "régulier" car ce n'est plus "la main de la raquette". Un renvoi effectué avec la raquette seule, après qu'elle ait échappé de la main ou ait été lancée par cette dernière, n'est, de même, pas "régulier", car la raquette n'est pas tenue. Un joueur peut faire passer sa raquette d'une main à l'autre pendant un échange.

2.5.8 - Obstruction : un joueur "fait obstruction" à la balle si, après qu'elle ait été frappée en dernier par son adversaire et alors qu'elle est toujours en jeu, lui-même ou toute chose qu'il porte ou tient touche cette balle soit pendant qu'elle se déplace vers la surface de jeu et qu'elle n'a pas encore franchi sa ligne de fond, soit au-dessus de la surface de jeu avant qu'elle n'ait touché son camp.

2.5.9 - Le "serveur" est le joueur qui doit frapper la balle le premier dans un échange.

2.5.10 - Le "relanceur" est le joueur qui doit frapper la balle le second dans un échange.

2.5.11 - "L'arbitre" est la personne désignée pour diriger une partie.

2.5.12 - "L'arbitre adjoint" est la personne désignée pour assister l'arbitre dans la prise de certaines décisions.

2.5.13 - Par "toute chose que porte ou tient un joueur", on entend, à l'exception de la balle, toute chose qu'il portait ou tenait au début de l'échange.

2.5.14 - La "ligne de fond" est considérée comme s'étendant à l'infini à ses deux extrémités.

2.6 - LE SERVICE

2.6.1 - Au début de l'exécution du service, et jusqu'à ce qu'elle soit lancée, la balle doit reposer librement sur la paume de la main libre, immobile et ouverte.

2.6.2 - Le serveur lance alors la balle verticalement vers le haut, seulement avec la main, et sans lui communiquer d'effet, de telle manière qu'elle s'élève d'au moins 16 cm après avoir quitté la paume de la main libre et retombe ensuite sans toucher quoi que ce soit avant d'être frappée.

2.6.3 - Quand la balle redescend du sommet de sa trajectoire, le serveur doit la frapper de telle manière qu'elle touche d'abord son propre camp, et ensuite touche directement le camp du relanceur. En double, la balle doit toucher successivement les demi-camps droits du serveur et du relanceur.

2.6.4 - Depuis le début du service et jusqu'au moment où elle est frappée, la balle doit se trouver au-dessus du niveau de la surface de jeu et derrière la ligne de fond du serveur et elle ne peut être

cachée du relanceur par aucune partie du corps du serveur ou de son partenaire de double ou par quoi que ce soit qu'ils portent ou qu'ils tiennent.

2.6.5 - Dès que la balle a été lancée, le bras libre du serveur doit être retiré de la zone située entre la balle et le filet. La zone entre la balle et le filet est déterminée par la balle, le filet et l'extension du filet vers la haut

2.6.6 - Il incombe au serveur de servir de telle manière que l'arbitre, ou l'arbitre adjoint, soit convaincu qu'il respecte toutes les conditions d'un service régulier.

2.6.6.1 - Si l'arbitre, ou l'arbitre adjoint, a des doutes quant à la correction de l'exécution d'un service, il peut, la première fois que cela se produit au cours d'une partie, annoncer : "échange à rejouer" (let) et avertir le joueur de l'obligation qui lui incombe.

2.6.7 - Lorsqu'il l'estime justifié, l'arbitre peut, à titre exceptionnel, pour l'exécution du service, autoriser un joueur, en raison d'une incapacité physique avérée, à déroger à un ou plusieurs points de la réglementation relative au service.

2.7 - LE RENVOI

2.7.1 - La balle, ayant été servie ou renvoyée, doit être frappée de telle façon qu'elle touche le camp de l'adversaire soit directement, soit après avoir touché le filet ou ses accessoires.

2.8 - L'ORDRE DE JEU

2.8.1 - En simple, le serveur effectue d'abord un service régulier, puis le relanceur effectue un renvoi régulier et après cela serveur et relanceur effectuent alternativement un renvoi régulier.

2.8.2 - En double, le serveur effectue d'abord un service correct, puis le relanceur effectue un renvoi régulier, après quoi le partenaire du serveur effectue un renvoi régulier ; ensuite, le partenaire du relanceur effectue un renvoi régulier et, après cela, chaque joueur, à tour de rôle et dans l'ordre décrit ci-dessus, effectue un renvoi régulier.

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

2.9 - BALLE À REMETTRE

2.9.1 - L'échange est à rejouer :

2.9.1.1 - si, au cours de l'exécution du service, la balle touche le filet ou ses accessoires, et pour autant que le service soit correct par ailleurs ou qu'il ait été fait obstruction à la balle par le relanceur ou par son partenaire ;

2.9.1.2 - si le service est exécuté alors que le relanceur ou la paire qui doit recevoir ce service n'est pas prêt, à condition que ni le relanceur ni son partenaire n'aient tenté de frapper la balle ;

2.9.1.3 - si le fait de ne pas exécuter un service ou un renvoi correct, ou de ne pas se conformer aux règles de quelque autre manière est dû à un incident indépendant de la volonté du joueur ;

2.9.1.4 - si le jeu est interrompu par l'arbitre ou par l'arbitre adjoint ;

2.9.1.5 - lorsque le receveur est en fauteuil suite à une incapacité physique et que, lors de l'exécution d'un service et pour autant que ce service soit réglementaire par ailleurs, la balle :

2.9.1.5.1 - retourne dans la direction du filet après avoir touché la surface de jeu du camp du receveur ;

2.9.1.5.2 - s'immobilise dans le camp du receveur ;

2.9.1.5.3 - dans une partie de simple, franchit l'une des lignes latérales du camp du receveur après avoir touché ce camp.

2.9.2 - Le jeu peut être interrompu :

2.9.2.1 - pour corriger une erreur dans l'ordre de service ou de réception, ou une erreur de camp ;

2.9.2.2 - pour mettre en application la règle d'accélération ;

2.9.2.3 - pour donner un avertissement à un joueur ou le pénaliser ;

2.9.2.4 - parce que les conditions de jeu ont été perturbées d'une façon qui, dans l'opinion de l'arbitre, est de nature à influencer sur le résultat de l'échange.

2.10 - UN POINT

2.10.1 - A moins que l'échange ne soit à remettre, un joueur marque un point :

2.10.1.1 - si son adversaire n'effectue pas un service régulier ;

2.10.1.2 - si son adversaire n'effectue pas un renvoi régulier ;

2.10.1.3 - si, après qu'il ait effectué un service ou un renvoi régulier et avant d'être frappée par son adversaire, la balle touche n'importe quoi d'autre que le filet ou ses accessoires ;

2.10.1.4 - si, après qu'elle a été frappée en dernier par son adversaire, la balle franchit sa ligne de fond sans avoir touché son camp ;

2.10.1.5 - si, après qu'elle a été frappée en dernier par son adversaire, la balle passe à travers le filet, ou entre le filet et le poteau, ou entre le filet et la surface de jeu ;

2.10.1.6 - si son adversaire fait obstruction à la balle ;

2.10.1.7 - si son adversaire frappe délibérément la balle deux fois consécutivement ;

2.10.1.8 - si son adversaire frappe la balle avec une face de la palette dont la surface est contraire aux règles ;

2.10.1.9 - si son adversaire, ou ce qu'il porte ou tient, déplace la surface de jeu, au cours d'un échange ;

2.10.1.10 - si son adversaire, ou ce qu'il porte ou tient, touche le filet ou ses supports, au cours d'un échange ;

2.10.1.11 - si la main libre de son adversaire touche la surface de jeu ;

2.10.1.12 - si, en double, l'un de ses adversaires frappe la balle en dehors de la séquence établie par le premier serveur et le premier relanceur ;

2.10.1.13 - ainsi qu'il est prévu par la règle d'accélération (2.15.4).

2.10.1.14 - si les deux joueurs ou paires sont en fauteuil suite à un handicap physique, et :

2.10.1.14.1 - son adversaire ne maintient pas le contact du siège ou du coussin avec la face arrière d'une de ses cuisses, au moment où il frappe la balle,

2.10.1.14.2 - son adversaire touche la table avec l'une de ses mains avant de frapper la balle ;

2.10.1.14.3 - le pied de son adversaire ou son repose-pied touche le sol pendant l'échange;

2.10.1.15 - ainsi qu'il est prévu par l'ordre de jeu (2.8.3)

2.11 – Un set

2.11.1 – Un set est gagné par le joueur ou par la paire marquant le premier 11 points. Toutefois si les deux joueurs ou les deux paires ont marqué l'un et l'autre 10 points, le set est gagné par le joueur ou par la paire qui, par la suite, marque en premier deux points de plus que le joueur ou la paire adverse.

2.12 - UNE PARTIE

2.12.1 - Une partie met en présence 2 joueurs ou 2 paires en double. Elle se dispute au meilleur des 5 ou des 7 manches ou, exceptionnellement, de n'importe quel autre nombre impair de manches.

2.13 - L'ORDRE DE SERVICE, DE LA RÉCEPTION ET DES CAMPS

2.13.1 - Le droit de choisir l'ordre initial du service, de la réception ou du camp est déterminé par tirage au sort et le vainqueur de ce tirage au sort peut choisir, soit de servir, soit de recevoir le premier - l'adversaire pouvant choisir le camp- soit de débiter dans l'un ou l'autre camp - l'adversaire pouvant choisir de servir ou de relancer le premier.

2.13.2 - Lorsqu'un joueur ou une paire aura choisi de servir ou de recevoir en premier, ou de débiter dans l'un ou l'autre camp, l'autre joueur ou l'autre paire pourra faire l'autre choix.

2.13.3 - Chaque fois que 2 points ont été marqués, le joueur ou la paire qui recevait devient le joueur ou la paire qui sert et ainsi de suite jusqu'à la fin du set, à moins que les deux joueurs ou les deux paires aient chacun marqué 10 points, ou que la règle d'accélération soit en application, auxquels cas le changement de serveur s'effectuera après chaque point.

2.13.4 - En double, dans chaque set d'une partie, la paire ayant à servir en premier décide lequel de ses deux joueurs servira effectivement le premier et, dans le premier set d'une partie, la paire qui reçoit décide alors lequel de ses joueurs reçoit en premier ; dans les sets suivants de la partie, le

premier serveur ayant été désigné, le premier relanceur sera le joueur qui servait sur lui dans le set précédent.

2.13.5 - En double, lors de chaque changement de service, le relanceur précédent devient le serveur, et le partenaire du serveur précédent devient le relanceur.

2.13.6 - Le joueur ou la paire qui a servi en premier dans un set reçoit en premier dans le set suivant de la partie et, dans le dernier set possible d'une partie de doubles, la paire qui reçoit change l'ordre de réception au moment où l'une ou l'autre des paires a, la première, marqué 5 points.

2.13.7 - Le joueur ou la paire qui, dans une partie, entame un set dans un camp, commence le set suivante dans l'autre camp. Dans le dernier set possible d'une partie, les joueurs ou les paires changent de camp dès que l'un ou l'autre des joueurs ou des paires a marqué le premier 5 points.

2.14 - ERREUR DANS L'ORDRE DE SERVICE, DE RÉCEPTION OU DE CAMP

2.14.1 - Si un joueur sert ou reçoit en dehors de son tour, le jeu est interrompu de la même manière par l'arbitre dès que l'erreur est constatée, et reprend avec au service et à la réception les joueurs qui auraient dû servir et recevoir en fonction du score atteint, conformément à la séquence établie au début de la partie, et, en double, dans l'ordre de service choisi par la paire qui avait le droit de servir en premier dans le set au cours de laquelle l'erreur a été constatée.

2.14.2 - Si les joueurs n'ont pas changé de camp quand ils auraient dû le faire, l'arbitre doit interrompre le jeu dès que l'erreur est constatée, et le jeu reprend avec les joueurs dans le camp où ils auraient dû se trouver en fonction du score atteint, conformément à la séquence établie au début de la partie.

2.14.3 - En toutes circonstances, tous les points marqués avant qu'une erreur ne soit constatée restent acquis.

2.15 - LA RÈGLE D'ACCÉLÉRATION

2.15.1 - Sauf comme prévu en 2.15.2, la règle d'accélération entre en application après 10 minutes de jeu dans un set ou à n'importe quel moment à la demande des deux joueurs ou paires.

2.15.2 - La règle d'accélération ne peut pas être introduite dans un set si au moins 18 points ont été marqués

2.15.3 - Si la balle est en jeu quand la limite de temps (10 min) est atteinte et que la règle d'accélération doit être mise en application, le jeu doit être interrompu par l'arbitre et le jeu reprendra avec au service le serveur de l'échange interrompu. Si la balle n'est pas en jeu au moment de la mise en place de la règle d'accélération, le jeu reprendra avec au service le receveur de l'échange précédent.

2.15.4 - Ensuite, chaque joueur servira pour 1 point jusqu'à la fin du set, et si le receveur ou la paire recevant effectue 13 renvois corrects dans l'échange le receveur marque le point.

2.15.5 - L'introduction de la règle d'accélération ne changera pas l'ordre des serveurs et receveurs dans la partie, comme défini en 2.13.6.

2.15.6 - Une fois que la règle d'accélération est introduite elle reste en application jusqu'à la fin de la partie.

CHAPITRE 3 RÈGLEMENTS POUR LES COMPÉTITIONS PLACÉES SOUS L'ÉGIDE DE LA FRBT

...

3.2 - ÉQUIPEMENT

3.2.1 - Agrément et autorisation

3.2.1.3 - Le revêtement d'une face de la palette utilisée pour frapper la balle doit être attaché à la palette, de façon à ce que le logo ITTF, le numéro ITTF (s'il existe) et la marque soient clairement visibles sur la partie la plus proche du manche.

...

...

3.2.4 Contrôle de palette

3.2.4.1 Il est la responsabilité de chaque joueur de s'assurer que les caoutchoucs seront fixés sur sa palette avec une colle qui ne contient aucune substance volatile nuisible

3.2.4.2 Un centre de contrôle de palette sera établi aux organisations sélectionnées par le CAN

3.2.4.2.1 Le contrôle de la palette permettra de tester les palettes, selon les politiques et procédures établies par le CAN, pour s'assurer que toutes les palettes sont conformes aux règlements, y compris, mais non limitatif, l'épaisseur et la planéité des caoutchoucs et la présence de substances volatiles nuisibles

3.2.4.2.2 Le contrôle de la palette peut être effectuée selon une sélection aléatoire, après un match, mais seulement si le joueur n'a pas présenté volontairement sa palette pour un test au préalable

3.2.4.2.3 Une palette qui a échoué au test au préalable, ne peut pas être utilisée, mais elle peut être remplacée par une autre raquette qui est soit offert pour un test au préalable, soit obligatoirement testé après le match. Si la palette ne passe pas le test après le match, le joueur fautif sera soumis à des sanctions

3.2.4.2.4 Tous les joueurs ont le droit de présenter leur palette(s) volontairement pour le faire tester au préalable, sans pénalités.

3.2.4.3 Après quatre échecs accumulés sur tout aspect du contrôle de la palette dans une période de quatre ans, le joueur peut compléter l'événement, mais le dossier du joueur sera automatiquement transférés à l'autorité disciplinaire compétente, pour une suspension de maximum 12 mois.

3.2.4.3.1 Le joueur suspendu est mis au courant par écrit de la suspension.

3.2.4.3.2 Le joueur peut interjeter appel conformément à la réglementation respective de la VTTL ou AF.

3.2.4.4 Le CNS tient un registre de tous les échecs de contrôle de la palette à partir du 1er Septembre, 2015

3.2.4.5 Une zone bien ventilée doit être prévu pour fixer les revêtements sur les palettes, et la colle liquide sera utilisé nulle part ailleurs dans les installations de l'événement. «Installations» désigne la partie de l'immeuble utilisée pour le tennis de table et ses activités, et l'espace public.

...

3.3 - LES OFFICIELS RESPONSABLES DE LA COMPÉTITION

3.3.1 - Le Juge-Arbitre

3.3.1.1 - Pour toute épreuve n la commission compétente désigne un juge arbitre. Son identité, ainsi que l'emplacement où il se trouve, doivent être communiqués aux participants et, le cas échéant, aux capitaines d'équipes.

3.3.1.2 - Le juge-arbitre est responsable de :

3.3.1.2.1 - l'élaboration des tableaux ;

3.3.1.2.2 - la programmation des parties en fonction de l'horaire retenu et des tables disponibles ;

3.3.1.2.3 - la désignation des officiels (arbitres et arbitres adjoints) ;

3.3.1.2.4 - la tenue, avant le début de la compétition, d'une réunion d'information pour les arbitres ;

3.3.1.2.5 - le contrôle de la qualification des joueurs ;

3.3.1.2.6 - la décision de suspendre le jeu, lorsqu'un incident accidentel se produit ;

3.3.1.2.7 - la décision de permettre aux joueurs de quitter l'aire de jeu pendant une partie ;

3.3.1.2.8 - la décision de prolonger les périodes réglementaires d'adaptation aux conditions de jeu ;

3.3.1.2.9 - la décision de permettre à des joueurs de porter des survêtements au cours d'une partie ;

3.3.1.2.10 - les décisions relatives à toute question d'interprétation des règles ou des règlements, y compris la conformité des tenues de jeu, des équipements et des conditions de jeu ;

3.3.1.2.11 - la décision de permettre aux joueurs d'échanger des balles durant les interruptions de jeu exceptionnelles et de la table où ils peuvent le faire ;

3.3.1.2.12 - la prise de mesures disciplinaires en cas de comportement inconvenant ou d'autres infractions aux règlements.

3.3.1.3 - Lorsque certaines fonctions du juge-arbitre sont déléguées à d'autres personnes, les responsabilités spécifiques ainsi que les emplacements où se trouvent chacune de ces personnes doivent être communiqués aux participants et, le cas échéant, aux capitaines d'équipes.

3.3.1.4 - Le juge-arbitre, ou un remplaçant responsable désigné pour en exercer l'autorité pendant son absence, doit être présent à tout moment durant le déroulement des compétitions.

3.3.1.5 - Lorsqu'il estime qu'il est opportun d'agir ainsi, le juge-arbitre peut, à tout moment, procéder au remplacement d'un officiel d'une partie par un autre, mais en aucun cas il ne peut modifier une décision déjà prise par l'officiel remplacé, sur une question de fait relevant de sa compétence.

3.3.1.6 - Les joueurs se trouvent sous la juridiction du juge-arbitre à partir du moment où ils accèdent à la salle de compétition jusqu'au moment où ils la quittent.

3.3.2 - L'arbitre et ses auxiliaires

3.3.2.1 - Chaque partie doit être dirigée par un arbitre et éventuellement par un arbitre adjoint.

3.3.2.2 - L'arbitre est assis ou se tient debout dans le prolongement du filet tandis que l'arbitre adjoint est assis en face de lui de l'autre côté de la table.

3.3.2.3 - L'arbitre a pour mission :

3.3.2.3.1 - de vérifier la conformité de l'équipement et des conditions de jeu, et a aussi l'obligation de signaler tout manquement en cette matière au juge-arbitre ;

3.3.2.3.2 - de prendre une balle au hasard comme prévu aux points 3.4.2.1.1 et 3.4.2.1.2 ;

3.3.2.3.3 - d'effectuer le tirage au sort pour le choix du service, de la réception et du camp ;

3.3.2.3.4 - de décider s'il y a lieu de permettre à un joueur, en raison d'une incapacité physique, de déroger à une des règles particulières fixées pour l'exécution d'un service correct ;

3.3.2.3.5 - de surveiller l'ordre du service, de la réception et des camps et de corriger toute erreur en ce domaine ;

3.3.2.3.6 - de décider si un échange se termine par l'attribution d'un point ou s'il est à rejouer ;

3.3.2.3.7 - de l'annonce de la marque, conformément à la procédure spécifiée ;

3.3.2.3.8 - de la mise en application de la règle d'accélération au moment requis ;

3.3.2.3.9 - d'assurer la continuité du jeu ;

3.3.2.3.10 - de prendre les mesures qui s'imposent en cas d'infraction aux règlements en matière de conseils aux joueurs ou de comportement répréhensible ;

3.3.2.3.11 - de déterminer par tirage au sort quel joueur, quelle paire ou quelle équipe doivent changer de chemisette lorsque les joueurs ou les équipes opposés l'un à l'autre portent des chemisettes similaires et ne parviennent pas à décider de commun accord lequel ou laquelle d'entre eux vont changer de chemisette.

3.3.2.3.12 - veiller à ce que seules les personnes autorisées sont présentes dans l'air de jeu.

3.3.2.4 - L'arbitre adjoint :

3.3.2.4.1 - décide si la balle en jeu touche ou non l'arête de la surface de jeu du côté de la table le plus proche de lui ;

3.3.2.4.2 - informe l'arbitre des infractions qu'il constate en matière de conseils et de comportements.

3.3.2.5 - L'arbitre et l'arbitre adjoint peuvent l'un et l'autre :

3.3.2.5.1 - décider que l'exécution d'un service n'est pas réglementaire ;

3.3.2.5.2 - décider qu'au cours de l'exécution d'un service réglementaire par ailleurs, la balle a touché le filet ou ses accessoires en les franchissant ou en les contournant ;

3.3.2.5.3 - décider si un joueur a fait obstruction à la balle ;

3.3.2.5.4 - décider que les conditions de jeu sont perturbées d'une manière telle que l'issue d'un échange pourrait en être influencée ;

3.3.2.5.5 - chronométrer la durée de la période d'adaptation aux conditions de jeu, le temps de jeu et les temps d'arrêts autorisés.

3.3.2.6 - Lorsque la règle d'accélération est mise en application, le décompte des renvois du joueur ou de la paire qui relance est assuré soit par l'arbitre adjoint, soit par un officiel distinct.

3.3.2.7 - Une décision prise en application des dispositions des points 3.3.2.5-6, soit par l'arbitre adjoint, soit par le compteur de renvois ne peut pas être déjugée par l'arbitre.

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

3.3.3 - Appels

3.3.3.1 - Aucun accord entre les joueurs, dans une épreuve individuelle, ou entre les capitaines d'équipes, dans une épreuve par équipes, ne peut modifier une décision relative à une question de fait prise par un officiel responsable d'une partie, ni une décision prise par le juge-arbitre responsable sur une question d'interprétation d'une règle ou prise par le Comité directeur responsable sur toute autre question relative à la conduite d'une compétition.

3.3.3.2 - Aucun appel ne peut être interjeté auprès du juge-arbitre contre une décision prise sur une question de fait par un officiel responsable d'une partie, ou auprès du Comité directeur contre une décision prise par le juge-arbitre responsable sur une question d'interprétation d'une règle.

3.3.3.3 - En matière d'interprétation des règles ou des règlements, un appel contre une décision d'un officiel responsable de la partie peut être interjeté auprès du juge-arbitre; dans ce cas, la décision que prend le juge-arbitre est définitive.

3.3.3.4 - Lorsqu'il s'agit d'une question relative à la conduite d'une compétition ou d'une partie et que cette question n'est couverte ni par les règles ni par les règlements, un appel contre une décision du juge-arbitre peut être interjeté auprès du jury d'appel de la compétition ; dans ce cas, la décision que prend ce jury est définitive.

3.3.3.5 - Dans une épreuve individuelle, seul un joueur participant à une partie au cours de laquelle l'incident s'est produit peut interjeter appel ; dans une épreuve par équipes, seul le capitaine d'une

équipe participant à la rencontre par équipes au cours de laquelle l'incident s'est produit peut interjeter appel.

3.4 - LA CONDUITE D'UNE PARTIE

3.4.1 - Indication du score

3.4.1.1 - L'arbitre annonce le score dès que la balle cesse d'être en jeu à la fin d'un échange ou aussitôt qu'il peut le faire par la suite.

3.4.1.1.1 - Lors de l'annonce du score durant un set, l'arbitre annonce d'abord le nombre de points marqués par le joueur ou par la paire qui doit servir lors de l'échange suivant, et ensuite le nombre de points marqués par les joueurs ou par la paire adverse.

3.4.1.1.2 - Au début de chaque set, ainsi qu'au moment où doit s'effectuer un changement de serveur, l'arbitre doit pointer la main vers le prochain serveur et peut également faire suivre l'annonce du score par le nom de ce serveur.

3.4.1.1.3 - A la fin de chaque set, l'arbitre annonce le nom du joueur ou de la paire gagnante, et ensuite le nombre de points marqués par le joueur ou par la paire gagnante suivi du nombre de points marqués par le joueur ou par la paire perdante.

3.4.1.2 - Pour indiquer ses décisions, l'arbitre peut, en plus de l'annonce du score, utiliser des signaux gestuels.

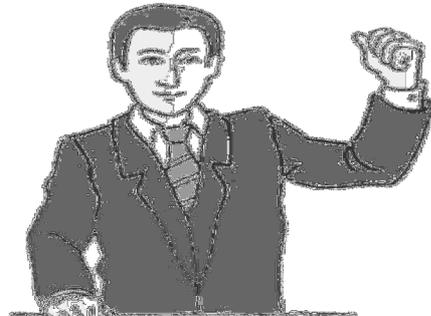
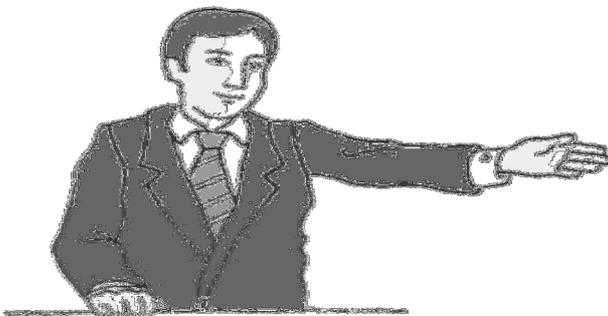
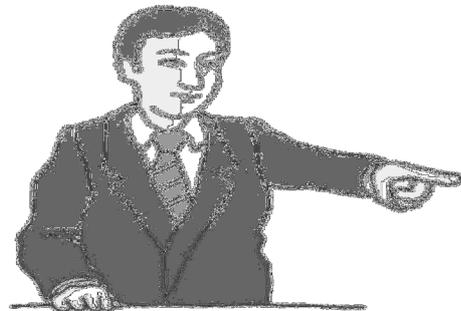
3.4.1.2.1 - Il peut indiquer le gain d'un point par un joueur ou par une paire en élevant le poing fermé le plus proche de ce joueur ou de cette paire, de telle façon que son avant-bras soit vertical et son bras horizontal.

3.4.1.2.2 - Quand, pour une raison quelconque, l'échange est à rejouer, il doit lever la main au-dessus de la tête pour indiquer que l'échange est terminé.

3.4.1.2.2 "Balle à remettre"



3.4.1.2 "la balle touche"



3.4.1.1.2 "Nouveau serveur"

3.4.1.2.1 "Point"

3.4.1.3 - Le score et, quand la règle d'accélération est en application, le nombre de coups, doivent être annoncés en Français, Néerlandais ou dans une langue acceptable pour les deux joueurs ou les deux paires, ainsi que pour l'arbitre.

3.4.1.4 - Le score doit être affiché sur des marqueurs mécaniques ou électriques de manière à être clairement visible des joueurs ainsi que des spectateurs.

3.4.1.5 - Lorsqu'un joueur reçoit un avertissement formel pour comportement inconvenant, un signe distinctif de couleur jaune est placé sur ou près du marqueur, du côté du score du joueur en question.

3.4.2 - Équipement

3.4.2.1 - Les joueurs ne peuvent pas effectuer le choix des balles dans l'aire de jeu.

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

3.4.2.1.2 - Si la balle n'a pas été choisie avant que les joueurs ne se rendent dans l'aire de jeu, ou qu'ils ne se sont pas mis d'accord sur le choix de la balle à utiliser, la partie doit se dérouler avec une

balle prise au hasard par l'arbitre dans une boîte contenant des balles sélectionnées pour la compétition.

3.4.2.1.3 - Si une balle est endommagée au cours d'une partie, elle est remplacée par une autre parmi celles choisies avant le début de la partie, ou, si une telle balle n'est pas disponible, par une balle prise au hasard par l'arbitre dans une boîte contenant des balles sélectionnées pour la compétition.

3.4.2.2 - La revêtement de la raquette doit être utilisée telle qu'elle a été autorisée par l'ITTF, sans avoir subi aucun traitement physique, chimique ou autre, ni aucun changement ou aucune modification soit de ses qualités de jeu, soit en matière de friction, de couleur, de structure, de surface, etc. Ledit revêtement doit passer avec succès tous les paramètres des tests de contrôle de raquettes.

3.4.2.3 - Au cours d'une partie, une raquette peut être remplacée, uniquement si elle a été accidentellement endommagée de telle manière qu'il n'est plus possible de l'utiliser telle quelle ; dans pareil cas, la raquette endommagée doit être immédiatement remplacée par une autre apportée par le joueur près de l'aire de jeu, ou par une raquette qui lui est transmise dans l'aire de jeu.

3.4.2.4 - Sauf autorisation expresse de l'arbitre, les joueurs doivent laisser leurs raquettes sur la table de la partie lors des interruptions de jeu.

3.4.3 - Adaptation aux conditions de jeu

3.4.3.1 - Au cours des deux minutes qui précèdent immédiatement le début d'une partie, les joueurs ont le droit de s'adapter à la table où ils doivent disputer cette partie, mais ils n'ont pas le droit d'échanger des balles durant les intervalles de jeu normaux ; cette période d'adaptation spécifique ne peut être prolongée qu'avec la permission du juge-arbitre.

3.4.3.2 - Au cours d'une interruption de jeu exceptionnelle le juge-arbitre peut, à sa discrétion, autoriser les joueurs à échanger des balles sur n'importe quelle table, y compris la table sur laquelle se déroule la partie.

3.4.3.3 - Les joueurs doivent se voir offrir une possibilité raisonnable d'examiner tout équipement qu'ils vont devoir utiliser et de se familiariser avec cet équipement ; ceci ne leur confère toutefois pas automatiquement le droit d'effectuer plus de quelques échanges avant de reprendre le jeu après le remplacement d'une balle ou d'une raquette.

3.4.4 - Interruptions de jeu

3.4.4.1 - Le jeu doit être continu tout au long d'une partie ; toutefois, chaque joueur a droit à :

3.4.4.1.1 - une interruption de jeu d'une minute maximum entre deux sets successifs d'une partie ;

3.4.4.1.2 - de courtes interruptions de jeu afin de s'éponger à l'issue de chaque série de six points après le début de chaque set et au changement de camp lors du dernier set possible d'une partie.

3.4.4.2 - Au cours de chaque partie, chaque joueur, ou, en double, chaque paire, a droit à un temps mort d'une minute maximum.

3.4.4.2.1 - Dans une épreuve individuelle, le temps mort peut être demandé soit par le joueur ou par la paire, soit par le conseiller désigné avant le début de la partie ; dans une épreuve par équipes, le temps mort peut être demandé soit par le joueur ou la paire, soit par le capitaine d'équipe.

3.4.4.2.2 - Lorsqu'un joueur ou une paire et un conseiller ou un capitaine d'équipe ne sont pas d'accord s'il y a lieu ou non de prendre un temps mort, la décision finale appartient au joueur ou à la paire dans une partie individuelle et au capitaine d'équipe dans une rencontre par équipes.

3.4.4.2.3 - La demande d'un temps mort, qui ne peut intervenir que lorsque la balle n'est pas en jeu, doit être faite en formant le signe "T" avec les mains et ne peut s'effectuer qu'entre deux échanges.

3.4.4.2.4 - Lorsqu'une demande de temps mort a été introduite conformément au règlement, l'arbitre suspend le jeu et brandit un carton blanc de la main se trouvant du côté du joueur ou de la paire qui en fait la demande. Un carton blanc, ou un autre témoin approprié, est placé sur la table dans le camp du joueur ou de la paire en question.

3.4.4.2.5 - Le carton blanc ou le témoin doit être enlevé et le jeu doit reprendre dès que le joueur ou la paire qui a demandé le temps mort est prêt à poursuivre la partie ou, si l'interruption se prolonge, lorsqu'une minute s'est écoulée.

3.4.4.2.6 - Lorsqu'une demande valable de temps mort est effectuée simultanément par l'un et l'autre des deux joueurs ou des deux paires, le jeu doit reprendre dès que les deux joueurs ou les deux paires sont prêts ou, si l'interruption se prolonge, lorsqu'une minute s'est écoulée, et ni l'un ni l'autre des joueurs ou des paires n'aura droit à un autre temps mort au cours de cette même partie.

3.4.4.3 - Il n'y a pas d'intervalle entre les parties d'une rencontre par équipes. Si un joueur est amené à devoir disputer deux parties successives, il a droit à une interruption de cinq minutes entre ces deux parties.

3.4.4.4 - Le juge-arbitre peut autoriser une suspension de jeu de durée la plus courte possible mais ne pouvant en aucun cas dépasser 10 minutes si, à la suite d'un accident, un joueur est mis dans l'incapacité temporaire de jouer, à condition que dans l'opinion du juge-arbitre cette suspension de jeu ne soit pas de nature à désavantager indûment le joueur ou la paire adverse.

3.4.4.5 - Il ne peut pas être accordé de suspension de jeu si, au début de la partie, l'incapacité existait déjà ou pouvait être raisonnablement escomptée, ou si elle résulte des efforts normaux du jeu ; une incapacité telle qu'une crampe ou un état d'épuisement découlant de l'état physique du joueur au moment de l'incident ne peut justifier une telle suspension, qui ne peut être accordée que pour une incapacité résultant d'un accident, comme par exemple une blessure causée par une chute.

3.4.4.6 - Si quelqu'un saigne dans l'aire de jeu, le jeu doit immédiatement être interrompu et ne pourra reprendre que si la personne en question a reçu le traitement médical adéquat, et que toute trace de sang a été éliminée dans l'aire de jeu.

3.4.4.7 - Sauf autorisation du juge-arbitre, les joueurs doivent se trouver dans ou à proximité de l'aire de jeu pendant toute la durée d'une partie ; pendant les temps d'arrêt entre les sets et les temps morts, ils ne peuvent s'éloigner de plus de 3 m de l'aire de jeu et doivent rester sous la surveillance de l'arbitre.

3.5 - DISCIPLINE

3.5.1 - Conseils aux joueurs

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

3.5.1.2 - Au cours d'une compétition individuelle, un joueur ou une paire ne peut recevoir de conseils que d'une seule personne, désignée à l'avance à l'arbitre ; toutefois, lorsque des joueurs d'une paire de double appartiennent à des associations différentes chacun d'entre eux peut désigner un conseiller mais, en fonction des points 3.5.1 et 3.5.2 ces deux conseillers doivent être considérés comme une seule et même personne ; si une personne non autorisée donne des conseils, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors des abords de l'aire de jeu.

3.5.1.3 - Un joueur ou une paire peut recevoir de conseils à tout moment, sauf pendant les échanges, à condition que le jeu ne soit pas retardé. (3.4.4.1); si une personne autorisée donne des conseils à d'autres moments, l'arbitre brandit un carton jaune et l'avertit que toute infraction ultérieure aura comme conséquence son expulsion hors des abords de l'aire de jeu.

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

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

3.5.1.6 - Si le conseiller qui a été expulsé refuse de quitter les abords de l'aire de jeu ou revient avant la fin de la partie, l'arbitre interrompt le jeu et fait rapport au juge-arbitre.

3.5.1.7 - Cette réglementation concerne uniquement les conseils relatifs au jeu et ne peut empêcher un joueur ou un capitaine, selon le cas, d'interjeter un appel légitime (Art. 3.3.3.) ni entraver une consultation entre un joueur et un représentant en vue d'obtenir une explication au sujet d'une décision de droit.

3.5.2 - Comportement des joueurs et des conseillers

3.5.2.1 - Les joueurs et les conseillers doivent s'abstenir de tout comportement qui pourrait influencer un adversaire de manière déloyale, offenser les spectateurs ou jeter le discrédit sur le tennis de table, tel que notamment utiliser un langage inconvenant ou proférer des insultes, casser volontairement la balle ou l'expédier volontairement hors de l'aire de jeu, donner des coups de pied dans la table ou dans les séparations, ou manquer de respect à l'égard des officiels de la partie.

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

3.5.2.3 - Sauf comme prévu aux points 3.5.2.2 et 3.5.2.5, si un joueur qui a reçu un avertissement récidive dans la même partie individuelle ou dans la même rencontre par équipes, l'arbitre accorde un point à l'adversaire du coupable, et, pour une infraction ultérieure, 2 points, en brandissant à chaque fois à la fois un carton jaune et un carton rouge.

3.5.2.4 - Si un joueur qui s'est vu infliger 3 points de pénalisation dans la même partie individuelle ou dans la même rencontre par équipes continue à se méconduire, l'arbitre interrompt le jeu et fait immédiatement rapport au juge-arbitre.

3.5.2.5 - Si, au cours d'une partie, un joueur change de raquette, l'arbitre interrompt le jeu et fait rapport au juge-arbitre.

3.5.2.6 - Un avertissement ou une pénalisation encourue par l'un quelconque des joueurs d'une paire de double s'applique à la paire dans son ensemble, mais, dans une partie ultérieure d'une même rencontre par équipes, elle ne s'applique pas au joueur non coupable.

Au début d'une partie de double d'une rencontre par équipes, la paire est considérée comme ayant encouru la plus haute des sanctions - avertissement, ou un ou deux points de pénalisation - encourue au cours de la même rencontre par équipes par l'un ou l'autre des joueurs qui la composent.

3.5.2.7 - Sauf comme prévu au point 3.5.2.2, si un conseiller qui a reçu un avertissement récidive dans la même partie individuelle ou dans la même rencontre par équipes, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors des abords de l'aire de jeu jusqu'à la fin de la rencontre par équipes ou, dans une compétition individuelle, jusqu'à la fin de la partie.

3.5.2.8 - En cas de comportement gravement déloyal ou offensant, le juge-arbitre peut, à sa discrétion, disqualifier un joueur pour une partie individuelle, pour une rencontre par équipes, pour une épreuve ou pour toute une compétition, que ce comportement lui ait ou non été signalé par l'arbitre ; dans de pareils cas, le juge-arbitre brandit un carton rouge.

3.5.2.9 - Si un joueur est disqualifié lors de deux parties d'une épreuve par équipes ou d'une épreuve individuelle, il sera automatiquement disqualifié pour le restant de cette épreuve par équipes ou de cette compétition individuelle.

3.5.2.10 - Le juge-arbitre peut disqualifier pour le restant de la compétition quiconque a été exclu deux fois de l'aire de jeu au cours de ladite compétition.

3.5.2.11 - Les cas graves de mauvais comportement feront l'objet d'un rapport à la Commission de discipline de l'échelon considéré.