


L'arbitrage en tennis de table est souvent délaissé au profit du jeu, ce laxisme donne lieu à des situations et comportements anti-sportifs. Il est essentiel, et cela dès le plus jeune âge, d'avoir en tête les règles du jeu du tennis de table, et de les appliquer.


Pour arbitrer un match de tennis de table, l'arbitre doit avoir en sa possession :

- Un jeton ;
- 3 cartons jaunes + 3 cartons rouges + 2 cartons blancs ;
- Une balle ;
- La feuille de match et un crayon ;
- Un chronomètre (ou à minima montre ou téléphone) pour décompter le temps (adaptation, période entre chaque manche, temps mort) ;
- Une pige pour vérifier la hauteur du filet ;
- Un chiffon (pour essuyer d'éventuelle trace sur la table) ;
- Une paire de ciseaux (pour faire rectifier les revêtements d'un joueur).

En entrant dans l'aire de jeu, l'arbitre doit vérifier :

<ul style="list-style-type: none"> • Si les séparations sont correctement en place ; • Si rien ne traîne dans l'aire de jeu ; • Si le filet est tendu et à la bonne hauteur (grâce à la pige) ; • Si aucune grosse poussière ou trace ne souille la table ; • Si le marqueur est complet et le laisser sans chiffre. 	<p>En arrivant dans l'aire de jeu</p> 
---	---

Dès que les joueurs arrivent à la table, l'arbitre vérifie :

<ul style="list-style-type: none"> • Si les joueurs sont en tenue réglementaire (pas de survêtements) ; • Leur raquette, une plaque noire et l'autre de couleur, et ne doivent ni dépasser du bois, ni être trop petites et doivent être marquées du sigle ITTF (agrément) et être homologuées au moment de la partie. <p>Il peut aussi rappeler aux joueurs qu'il sera attentif au respect de la régularité des services, au comportement des joueurs, aux mots grossiers, (<i>prévention gratuite pour éviter d'avoir à mettre des cartons</i>) l'arbitre met alors les 2 petits zéros des manches du marqueur (seulement ceux-là)</p>	<p>A l'entrée des 2 joueurs</p> 
--	---


Choix initial du serveur.

L'arbitre effectue le tirage au sort, un joueur choisit la couleur du jeton, l'arbitre le lance, le gagnant du tirage a 3 choix :

- 1er choix : je choisis de **servir**, donc mon adversaire **relance** et **il peut choisir le côté**
- 2ème choix : je choisis de **relancer**, donc mon adversaire **sert** et **il peut choisir le côté**
- 3ème choix : je choisis le **côté**, donc mon adversaire **peut soit servir, soit relancer**

Nota : L'arbitre note sur la feuille de match le côté du joueur qui a gagné le service (Gauche ou Droite dans la case service).

Période d'adaptation (et non d'échauffement).

<p>Le tirage au sort étant fait, l'arbitre annonce aux 2 joueurs qu'ils ont 2 minutes d'adaptation en leur donnant la balle et la partie débute à ce moment précis il n'y a donc plus de conseil possible de l'entraîneur.</p> <p>Au bout d'une minute, signaler le temps restant aux joueurs.</p> <p>A la fin des deux minutes : L'arbitre annonce: «1ère manche, joueur X, 0/0» et mets en même temps les 2 gros zéros des points.</p> <p>Pendant la partie, et à chaque point, l'arbitre annonce à voix haute le score, en donnant celui du serveur en premier.</p>	<p>A la fin de la période d'adaptation</p> 
---	--

Ordre du service.

Il y a changement de service tous les 2 points.

La manche est gagnée lorsqu'il y a 11 points avec 2 points d'écart. Il faut gagner 3 manches pour gagner une partie au meilleur des 5 manches, ou gagner 4 manches pour une partie se jouant au meilleur des 7 manches.

Si le score est à 10/10, il y a changement de service tous les points jusqu'à ce qu'il y ait 2 points d'écart. A la manche décisive (la belle), dès qu'un joueur ou une paire arrive à 5 points, les joueurs changent de côté (pour donner l'égalité des chances). L'arbitre change les scores, **mais ne tourne pas le marqueur.**

S'il y a erreur dans l'ordre du service, on garde le score acquis, et on redonne la balle au bon serveur.

En simple: après chaque manche le premier serveur devient relanceur.

En double: on sert toujours à droite et en diagonale dans le demi-camp droit du relanceur.

A la manche décisive (belle), on tourne en changeant de côté, on change l'ordre des relanceurs, mais pas celui des serveurs.

IMPORTANT EN DOUBLE:

A chaque manche, la paire au service peut choisir son serveur, le relanceur change de celui de la manche précédente. L'arbitrage se fait debout pour bien observer si le service est croisé.

Règles du service

Un service correct doit respecter les points suivants :

- La balle doit être posée dans la paume de la main ouverte, pouce écarté (pour éviter les effets de la balle) ;
- La balle doit être visible par l'adversaire dès que la balle quitte la main jusqu'au moment où elle touche la raquette, rien ne doit venir se mettre en opposition entre la balle et l'adversaire.
- Juste avant de lancer la balle, celle-ci, ainsi que la raquette doivent se situer au-dessus du niveau de la table et en arrière de la ligne de fond ;
- La balle doit être lancée verticalement (vers le haut) d'au moins 16 centimètres au minimum (environ la hauteur du filet) ;
- La balle doit être touchée dans sa phase descendante.

Nota : Si le joueur tape du pied au service, il appartient à l'arbitre de juger s'il doit considérer que c'est de l'anti-jeu ou pas.

Sanctions au service.

- Si le joueur ne respecte pas les points ci-dessus (aucun doute possible), l'arbitre arrête le jeu et donne le point à son adversaire ;
- S'il y a un doute de la part de l'arbitre, il arrête le jeu et avertit le joueur oralement : s'il continue, il perd le point comme pour le cas précédent.

Balle à remettre au service.

Lors d'un service correct si la balle touche le filet.

LE JEU.

Il doit être continu (pas de perte de temps volontaire).

Après la 1ère manche :

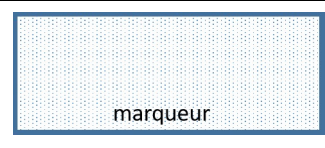
L'arbitre note le score et arrête le chronomètre pour reprendre la minute entre les deux manches, il garde la balle et surveille que les joueurs ne sortent pas de l'aire de jeu et laissent les raquettes sur la table (l'entraîneur peut alors conseiller le joueur). Juste avant le début de la 2ème manche, l'arbitre met les « 2 gros zéros » et le « petit 1 » de la manche du côté de celui qui l'a gagnée. (Le score de la manche qui vient de se terminer reste en place pendant la minute de pause).

S'il y a manche décisive (belle) :

Dès qu'un joueur a atteint 5 points, les joueurs tournent, l'arbitre change le score du marqueur (sans le tourner) et il demande aux joueurs d'attendre qu'il soit prêt au cas où ces derniers reprendraient le jeu avant le nouvel affichage.

A la fin de la partie :

- L'arbitre serre la main des joueurs qui viennent vers lui ;
- Sur la feuille de partie l'arbitre note (lisiblement) le score et le nom du vainqueur et il signe la feuille de partie ;
- Avant de quitter l'aire de jeu l'arbitre s'assure de remettre le marqueur sans chiffres et vérifie que rien ne traîne dans l'aire de jeu.

**Arrêts autorisés :**

- Entre chaque manche, 1 minute de repos ;
- Au changement de service, tous les 6 points (quelques secondes pour s'essuyer) par contre, la crampe due à une mauvaise condition physique n'entraîne pas d'arrêts, le joueur doit prendre un temps mort, sinon il sera averti par un carton jaune ;
- Par équipes, 5 minutes de repos entre deux parties ;
- En cas de blessure, l'arbitre averti le juge arbitre qui peut accorder jusqu'à 10 minutes de repos au maximum. Si il y a saignement, faire enlever toute trace de sang situées dans l'aire de jeu avant la reprise de la partie ;
- Le temps mort (carton blanc) la gestuelle un T avec les mains, demandé par le joueur ou l'entraîneur. Tout temps mort demandé est pris. Un seul temps mort par joueur (1 fois et 1 minute maxi par partie).
- Pendant ce temps mort on peut boire, s'essuyer, être conseillé...dans une limite autorisée de 3 m autour de l'aire de jeu (NB : si le demandeur du temps mort revient à la table avant la fin de la minute, l'autre joueur doit également revenir à la table).

Nota : Un joueur désirant se rendre aux toilettes pendant le temps de repos entre deux manches ou un temps mort, doit y être autorisé par l'arbitre. Après une interruption de jeu, l'arbitre doit annoncer à nouveau le score.

Balles à remettre en jeu :

- Si 2 balles se trouvent dans l'aire de jeu ;
- Si la balle se casse ou la raquette se brise (**accidentellement**), l'arbitre ordonne le changement et on refait un ou deux échanges non comptabilisé ;
- Lorsqu'un bruit très fort retentit dans la salle, lors d'un flash, si le filet casse ou que les séparations tombent etc... Toute situation qui peut perturber les joueurs.

Nota : L'arbitre doit lever la main de suite et annoncer « LET » pour arrêter le jeu.

Balles qui touchent le bord de table :

- La balle est bonne si elle touche le haut de la table (on le voit car la balle dévie un peu de sa trajectoire) ;
- La balle est mauvaise si elle touche le côté sans dévier, toujours à l'appréciation de l'arbitre, qui reste le seul juge. (si l'arbitre doute il peut faire rejouer la balle).

La tenue vestimentaire.

La tenue exigée comporte un short ou jupe (les genoux doivent être visibles en totalité) et un maillot ou chemisette (identique pour tous les joueurs d'une équipe) ;

Les joueurs ne sont pas autorisés à jouer avec un maillot à dominance blanc, ni avec un short blanc.

Points perdus lorsque :

- La balle ne touche pas le ½ camp adverse ;
- Quand il y a obstruction sur la surface du jeu, (sur la table) ;
- Quand il se produit des cris ou paroles de la part d'un joueur ;
- Si un joueur pose la main libre sur la table (celle qui ne tient pas la raquette) ;
- Si un joueur déplace la table ;
- Si un joueur touche le filet ;
- Si la balle est envoyée par la raquette seule (lâchée). Pour marquer un point, il faut que la raquette soit tenue en main.

Nota : La balle doit être renvoyée par la raquette, ou la main qui tient la raquette.

Problèmes de comportement des joueurs.

En cas de comportement antisportif (coup de pied, coup ou jet de raquette sur la table ou une séparation, langage malhonnête ou cri excessif) : L'arbitre sanctionne le joueur et donne un carton jaune avec avertissement oral, s'il continue, l'arbitre lui donne un carton jaune + rouge avec une pénalité d'1 point, s'il continue, un deuxième carton jaune + rouge avec pénalité de 2 points (L'arbitre met deux points à l'adversaire) ; s'il persiste, l'arbitre le signale au juge arbitre qui lui attribue un carton rouge avec PARTIE perdue et exclusion du joueur.

Récapitulatif de l'usage des cartons :

- 1ère faute = carton jaune ;
- 2ème faute = carton jaune + carton rouge = 1 point perdu (mis à l'adversaire) ;
- 3ème faute = carton jaune + carton rouge = 2 points perdus (mis à l'adversaire) ;
- 4ème faute = carton rouge, l'arbitre va voir le juge arbitre qui donne partie perdue et exclusion du joueur.

Raquette cassée ou endommagée.

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.

Conseils lors d'une partie.

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

Les joueurs peuvent recevoir des conseils à tout moment sauf pendant les échanges, à condition que cela n'affecte pas la continuité du jeu.

Si une personne autorisée donne des conseils illégalement, l'arbitre doit brandir un carton jaune pour l'avertir qu'une autre faute de même nature entraînera son éviction de l'aire de jeu.

Si, après qu'un avertissement a été donné, quiconque, dans la même rencontre par équipes 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.

Règles pour le handi.

Les règles de la F.F.T.T. s'appliquent, sauf pour les **joueurs en fauteuil roulant**.

RÈGLE DU SERVICE :

En simple, le service doit être joué en direction de la ligne de fond de la $\frac{1}{2}$ table du receveur. Le service sera déclaré à remettre si la balle :

- Sort sur l'un des côtés de la $\frac{1}{2}$ table du receveur ;
- A un effet rétro qui fait revenir la balle vers le filet ;
- S'arrête sur la surface de jeu du receveur.

Cependant si le receveur frappe la balle avant qu'elle n'ait traversé la ligne latérale ou si elle rebondit une 2ème fois sur sa surface de jeu, le service est considéré bon et non à remettre.

NB : Si les arbitres s'aperçoivent que le serveur joue délibérément des services à remettre avant de servir correctement, ceci peut être interprété comme de l'anti-jeu et il pourra être averti.

En double, application des mêmes règles qu'en simple, sauf les particularités suivantes :

Le fauteuil roulant d'un joueur ne devra pas dépasser l'extension imaginaire de la ligne centrale. Si cela arrivait, l'arbitre accorderait un point à l'autre paire.

Après la mise en jeu, la balle est renvoyée indifféremment par l'un ou l'autre des 2 joueurs.

TOUCHER LA SURFACE DE JEU AVEC LA MAIN LIBRE :

Quand la balle est en jeu, un joueur peut utiliser la surface de jeu pour récupérer son équilibre après que le coup ait été joué (la surface de jeu n'aura pas bougé). Par contre, le joueur ne doit pas se servir de sa main libre pour s'aider quand il joue.

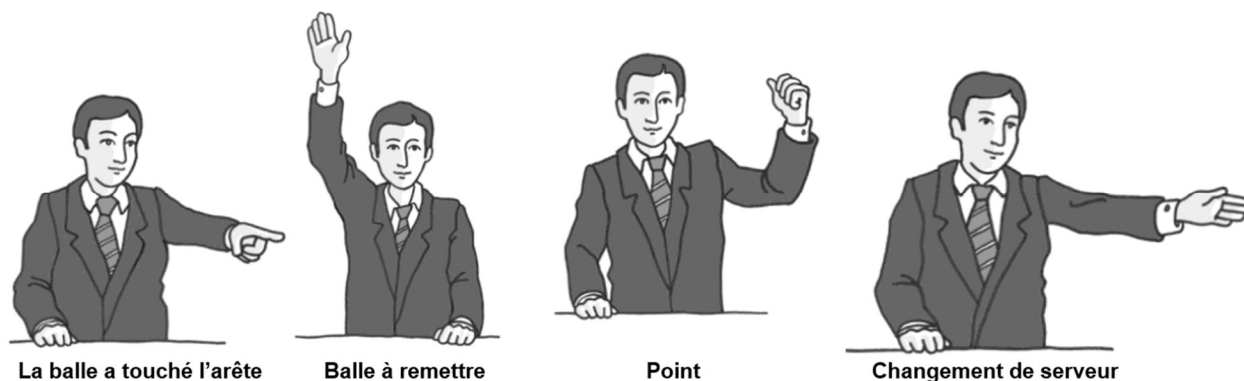
Remarque générale :

Au service, si une infirmité empêche le joueur de servir selon les règles, il en avise l'arbitre et son adversaire avant la rencontre.

Règle d'accélération (cas très particulier)

Si la manche (un set) dure plus de 10 minutes de jeu effectif, et que l'addition des 2 scores est inférieur à 18 (exemple 8/9) on applique la règle d'accélération. Les joueurs servent chacun leur tour, si le relanceur remet 13 fois la balle bonne sur la table, il gagne le point (l'arbitre fait appel à un compteur) A 9/9 ou plus, pas de règle d'accélération. Une fois que la règle de l'accélération est mise en place elle perdure pour le reste de la partie (toutes les manches suivantes de la partie en cours seront jouées avec la règle).

Les bons gestes



La balle a touché l'arête

Balle à remettre

Point

Changement de serveur