

PROCÉDURE à SUIVRE au cours des parties :

L'ARBITRE :

DÉCIDE du RÉSULTAT de chaque ÉCHANGE.

Avant de venir dans l'aire de jeu:

- il doit prendre la feuille de parties, (les panneaux avec le nom des joueurs).
- il procède avec les joueurs au choix des balles à l'endroit prévu.

1- Dès l'entrée dans l'aire de jeu, l'arbitre-adjoint vérifie la table, la hauteur et la tension du filet et les entourages.

Le marqueur est dit : "**à blanc**". (aucun numéro de marqué)



2- Dès l'entrée des joueurs dans l'aire de jeu :

- il vérifie : - la tenue, le numéro de dossard des joueurs.
- les raquettes. (voir la liste des revêtements)
- il fait le tirage au sort pour le choix initial.
- il note sur la feuille de partie : - le premier serveur (le côté)
- le premier relanceur (double)
- il se fait indiquer les conseillers. (épreuve individuelle)
- il vérifie le nombre de personnes sur le " banc de l'équipe."

il affiche les deux zéros désignant les manches.



3- Les joueurs à la table, il s'assure que les serviettes éponges sont dans les paniers adéquats, donne la balle et annonce :

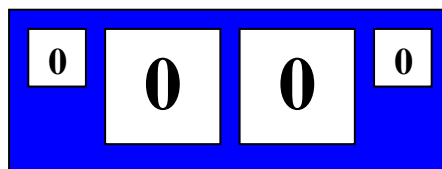
"2 minutes d'adaptation."

il met le chronomètre en marche, et les deux minutes écoulées annonce :
"TEMPS"

Les joueurs ne peuvent plus recevoir de conseils avant la fin de la manche ou avant un temps mort.

4- Lorsque les joueurs sont prêts, au début de chaque manche, il annonce d'abord la manche, le nom du serveur suivi de la marque initiale (0-0).
"1^{ère} manche, UNTEL, 0 – 0."

il affiche les deux zéros désignant les points.



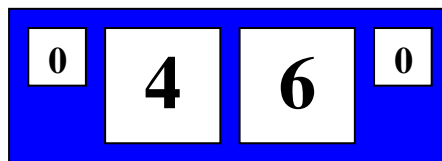
5- Il annonce la marque dès que la balle n'est plus en jeu, ceci afin de permettre à l'arbitre-adjoint d'afficher la marque.
Il annonce en premier lieu le nombre de points marqués par le joueur qui doit servir lors de l'échange suivant, suivi par le nombre de points du joueur adverse.

Pour déterminer la durée du jeu, met le chronomètre en marche.
il arrête le chronomètre et le remet en marche pour toute interruption de jeu.

6- Quand les joueurs ont le même nombre de points, il doit annoncer :
ex : "Quatre - Quatre"

il modifie aussitôt la nouvelle marque, mais il doit veiller à :
ne pas anticiper les décisions de l'arbitre.

7- A chaque changement de service, il annonce la marque et **montre le nouveau serveur.**



Lorsqu'un échange est à rejouer, il annonce : "**Balle à remettre**", et répète ensuite la marque avant que l'échange suivant ne commence, de manière à indiquer qu'aucun point n'a été marqué.

Pour chacune des interruptions de jeu suivantes, il faut arrêter le chronomètre :
- si une balle pénètre dans l'aire de jeu.
- si une personne étrangère à la partie entre dans l'aire de jeu.
- si la balle se brise, un dommage accidentel (rupture du filet).

En plus de l'annonce de la marque, l'arbitre utilisera des signes de la main :

- au changement de service, il tend la main vers le joueur qui va servir.
- quand l'échange est à remettre ou pour retarder la reprise du jeu, il lève la main au-dessus de la tête.
- dès qu'une balle étrangère entre dans l'aire de jeu, lever le bras pour arrêter l'échange.
- dès que l'échange est terminé, lever l'avant bras du côté du joueur qui a marqué le point.

Quand l'arbitre a mis fin à un échange par une décision qui peut ne pas avoir été perçue par les joueurs ou par les spectateurs, il doit donner une brève explication aux joueurs en faisant usage des termes ci-après :

- | | |
|--|-----------------------|
| - Mauvais service | " Faute " |
| - Conditions de jeu perturbées | " Stop " |
| - Obstruction de la balle par un joueur | " Obstruction " |
| - Main libre ayant touché la surface de jeu | " Main sur la table " |
| - Balle ayant touché le bord de la table au-dessous de la surface de jeu | " Côté " |
| - Balle rebondissant deux fois dans le même camp | " Double rebond " |
| - Balle frappée deux fois par le même joueur | " Touchée deux fois " |

8- A la fin de chaque manche :

il annonce la manche suivie du nom du gagnant

ex : "11-07 Première manche, MACHIN"

- il rappelle aux joueurs, si nécessaire, qu'ils doivent laisser leur raquette sur la table.
- il inscrit le résultat sur la feuille de parties.

9- Dès qu'un des joueurs revient à la table :

10- A l'annonce de l'arbitre :

" 2ème manche, UNTEL, 0-0 "

11- A la fin de la partie :

- il annonce le résultat final :
ex : "UNTEL, gagne 3 manches à 2."
- il remplit la feuille de partie en entourant le nom du vainqueur et la signe.

12- En sortant de l'aire de jeu :

- il va au plus vite ramener la feuille de partie à la table du JA.

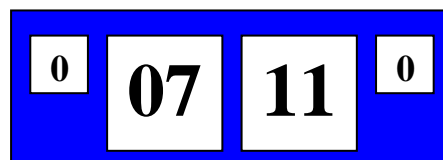
- si un joueur se blesse.
- s'il y a une baisse d'intensité lumineuse.
- changement de côté dans la dernière manche possible.
- pour aller chercher une balle hors de l'aire de jeu
- pour s'éponger, pour essuyer ses lunettes.
- rajuster un vêtement ou une chaussure.

il doit signaler la fin de la durée de jeu réglementaire, en annonçant "TEMPS", avant la mise en application de la règle d'accélération.

il enclenche le chronomètre pour une minute.

il va récupérer la balle et la donne à l'arbitre.

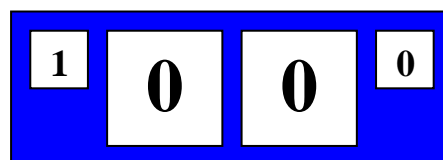
il doit laisser le score affiché au profit des spectateurs jusqu'à l'arrivée d'un joueur à la table (ou jusque 50 secondes)



il met les points « à blanc » puis indique le point manche

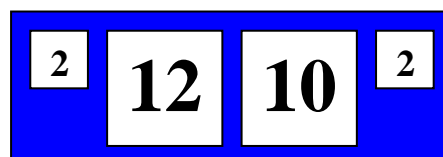


il affiche les deux zéros désignant les points



il n'oublie pas de mettre le chronomètre en marche.

il a affiché :

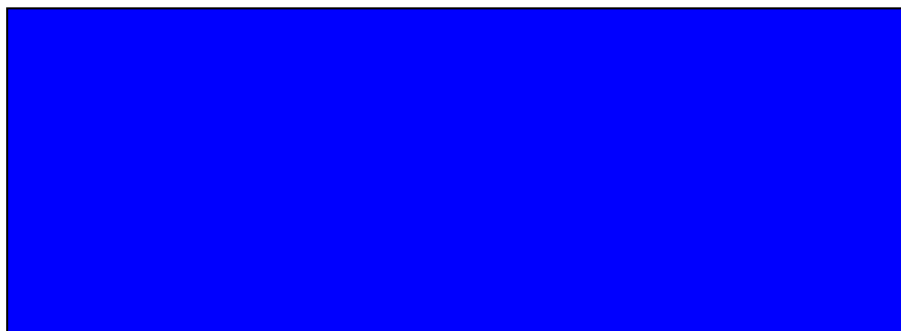


il laisse quelques instants, le résultat sur le marqueur.

il remet le marqueur "à blanc".



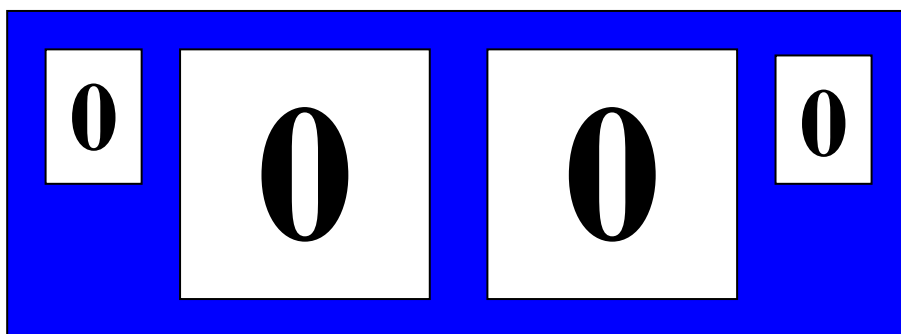
Avant l'arrivée des joueurs.



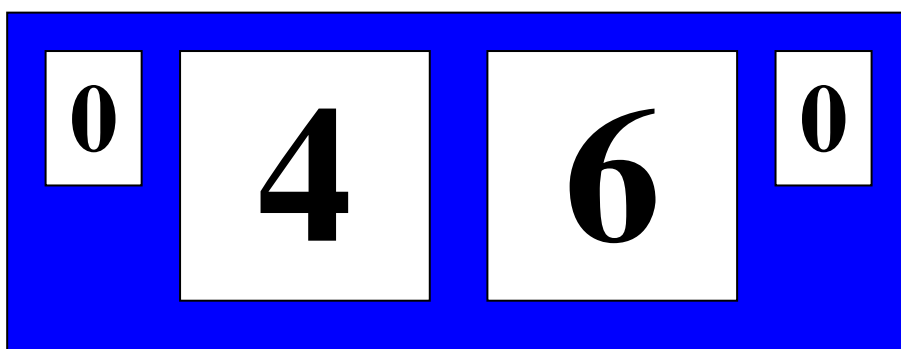
Quand les joueurs arrivent :



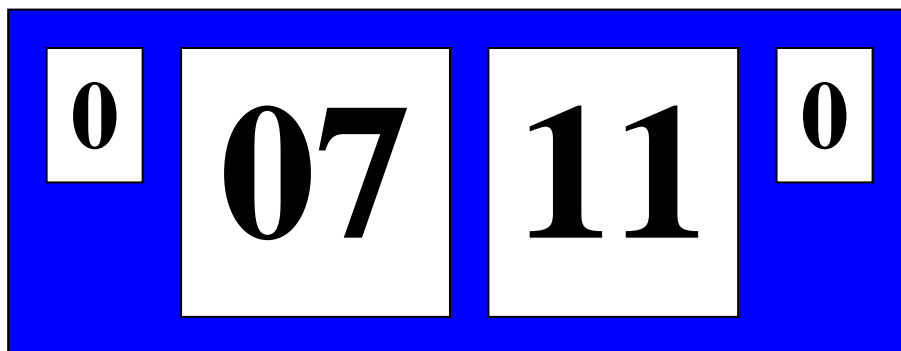
" 1^{ère} manche, UNTEL, 0 - 0 "



A 4 – 6 dans la première manche :



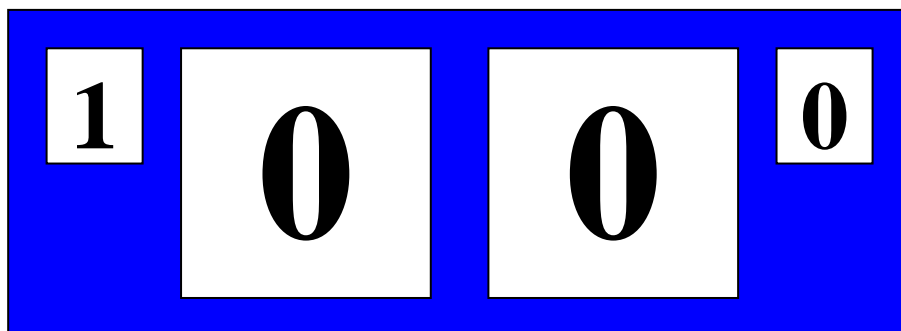
A la fin de la première manche :



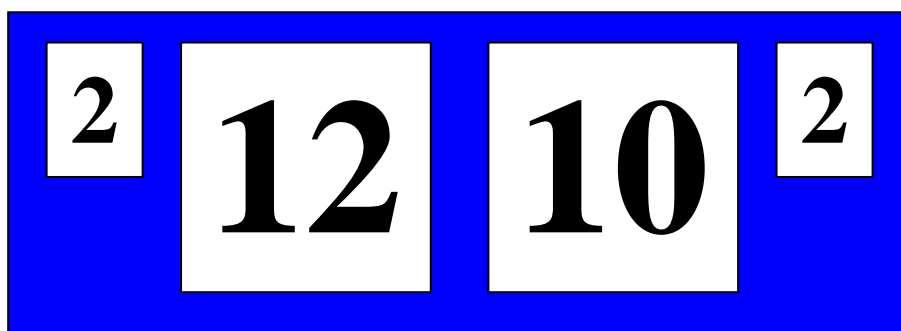
Quand un des joueurs revient à la table :



Début de la deuxième manche :



Fin de la partie :



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

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

AVANT DE VENIR DANS L'AIRE DE JEU

L'ARBITRE
<ul style="list-style-type: none">fait choisir les balless'assure que les joueurs ont bien des tenues de couleurs distinctes entre elles et différentes de celle de la balle

AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE

L'ARBITRE VÉRIFIE	L'ARBITRE ADJOINT VÉRIFIE
<ul style="list-style-type: none">la tenuele dossardla raquettepas de bouteille d'eau dans l'aire de jeu	<ul style="list-style-type: none">que le marqueur est à blancl'alignement des séparationsle filet (hauteur, tension, alignement)la propreté de la table

LE CHRONOMÉTRAGE

L'ARBITRE CHRONOMÈTRE	L'ARBITRE ADJOINT CHRONOMÈTRE
<ul style="list-style-type: none">les temps morts	<ul style="list-style-type: none">la période d'adaptationle temps de jeules temps de repos réglementaires

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

L'ARBITRE	L'ARBITRE ADJOINT
<ul style="list-style-type: none">brandit un carton blanc du côté du joueur qui a demandé le temps mort pour l'accorderchronomètre le temps mortrange le carton blanc dès que l'adjoind a posé le carton blanc sur la table.	<ul style="list-style-type: none">arrête le chronométrage du temps de jeupose un carton blanc sur la table du côté de la demanderécupère la balle et la donne à l'arbitrereste debout à côté du marqueur jusqu'au retour du joueur qui a pris le temps mortmarque la prise du temps mort sur le marqueur

LES SANCTIONS

L'ARBITRE	L'ARBITRE ADJOINT
<ul style="list-style-type: none">brandit un carton jaune vers le joueur sanctionné. (il s'assure que le joueur en prend connaissance)brandit un carton jaune+rouge et annonce le nouveau score	<ul style="list-style-type: none">place un carton ou témoin jaune sur le marqueur du côté du joueur sanctionné. (l'affichage d'un unique carton ou témoin jaune est valable quelque soit le niveau de la sanction)

A LA FIN DE CHAQUE MANCHE

L'ARBITRE	L'ARBITRE ADJOINT
<ul style="list-style-type: none">surveille les joueurs (raquette sur la table, manifestations de mauvaise humeur) jusqu'à ce qu'ils soient près de leur entraîneur	<ul style="list-style-type: none">récupère la balle et la donne à l'arbitreremet le score à blanc puis affiche les manches sur le marqueur dès le retour d'un des joueurs ou au bout de 50 secondes

A LA FIN DE LA PARTIE

L'ARBITRE	L'ARBITRE ADJOINT
<ul style="list-style-type: none">remplit la fiche de partie ou la feuille de rencontre selon les directives du J.A.la rapporte au R.A.	<ul style="list-style-type: none">récupère la ballefait les vérifications matériellesremet le marqueur à blancrapporte le matériel utilisé au R.A.

ATTENTION :

Quand l'équipe est formée par le R.A., il faut se concerter entre arbitre et arbitre-adjoind pour une faire une "check-list" de toutes ces actions.

Réglementairement, c'est l'arbitre qui est responsable de **tout** ce qui se passe dans l'aire de jeu (et à proximité). Il faut, donc, en tant qu'arbitre s'assurer que l'arbitre-adjoind s'acquitte des tâches qui lui ont été confiées et, éventuellement, les lui rappeler.