

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 partie.
- 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 (quand les 2 joueurs ou paires sont présents dans l'aire de jeu)



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."

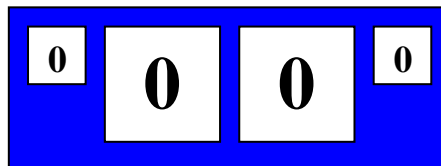
il met le chronomètre en marche, et dès les deux minutes écoulées annonce :
"TEMPS"

Les joueurs ne peuvent pas recevoir de conseils après la période d'adaptation

4- Lorsque les joueurs sont prêts, au début de chaque manche, il annonce d'abord la manche puis le nom du serveur suivi de la marque initiale (0-0).

"1^{ère} manche, UNTEL, 0 – 0."
pendant l'annonce, l'arbitre tend le bras vers le serveur

il affiche les deux zéros désignant les points.



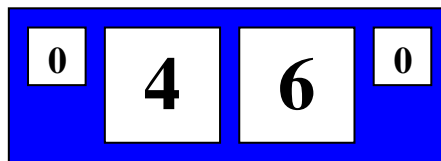
5- Il annonce la marque dès que la balle n'est plus en jeu, ceci afin de permettre à l'arbitre-adjoint d'afficher la marque.
Il annonce en premier lieu le nombre de points marqués par le joueur qui doit servir lors de l'échange suivant, suivi par le nombre de points du joueur adverse.

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 " Côté "

- au-dessous de la surface de jeu
- 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 le score puis la manche suivie du nom du gagnant

ex : "11-07 Première manche, MACHIN"
pendant l'annonce, l'arbitre tend le bras vers le vainqueur

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

9- Quand les 2 joueurs reviennent 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 de la manche :
ex : 12 – 10 cinquième manche UNTEL
- il annonce le résultat final
ex : "UNTEL, gagne 3 manches à 2."
pendant l'annonce, l'arbitre tend le bras vers le vainqueur
- 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.

Remarque :

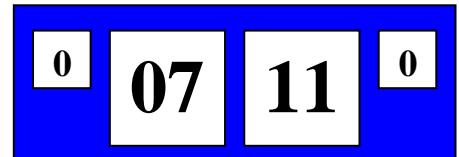
si la position du marqueur empêche une bonne lisibilité du score par le public ou les conseillers, il faut faire tourner le marqueur à 45° à gauche ou à droite à des moments convenables au cours de la partie (quand les joueurs s'épongent, quand ils récupèrent la balle au fond de l'aire de jeu...)

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 des 2 joueurs à la table

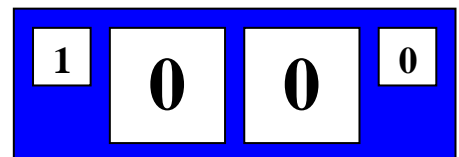


A la fin du temps réglementaire, il annonce « Temps »

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

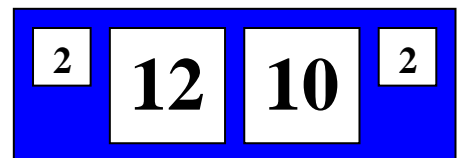


il affiche les deux zéros désignant les points



il met aussitôt le chronomètre en marche.

il a affiché :



il laisse quelques instants, le résultat sur le marqueur.

il remet le marqueur "à blanc".



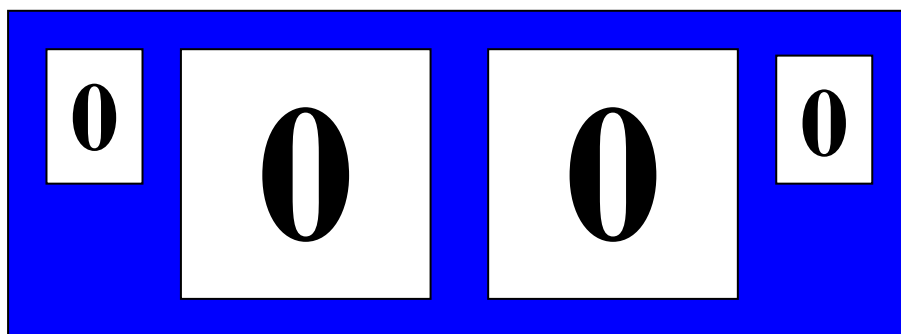
Avant l'arrivée des joueurs :



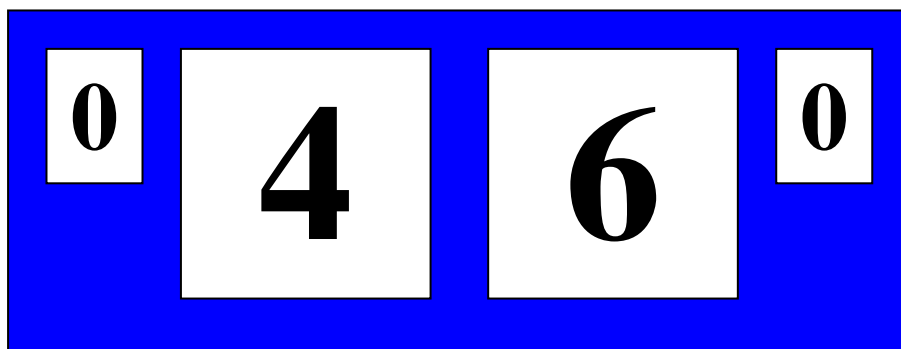
Quand les joueurs sont dans l'aire de jeu :



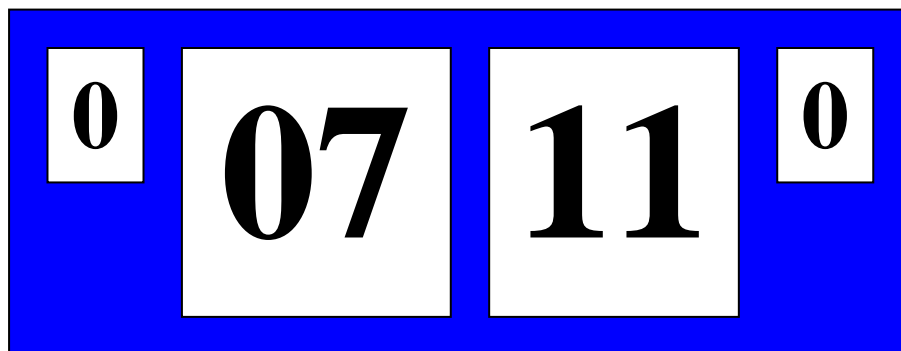
" 1^{ère} manche, UNTEL, 0 - 0 "



A 4 – 6 dans la première manche :



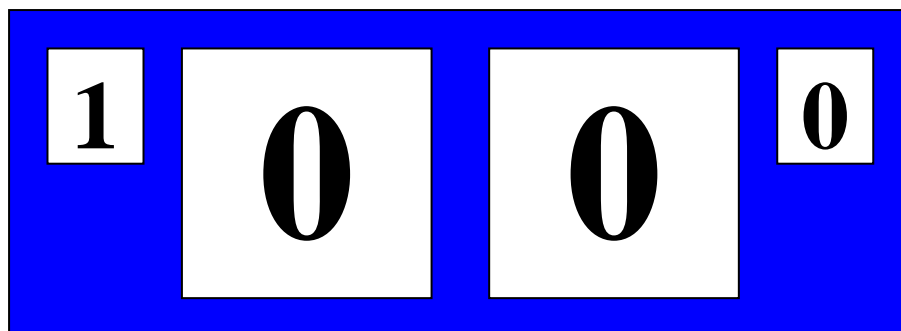
A la fin de la première manche :



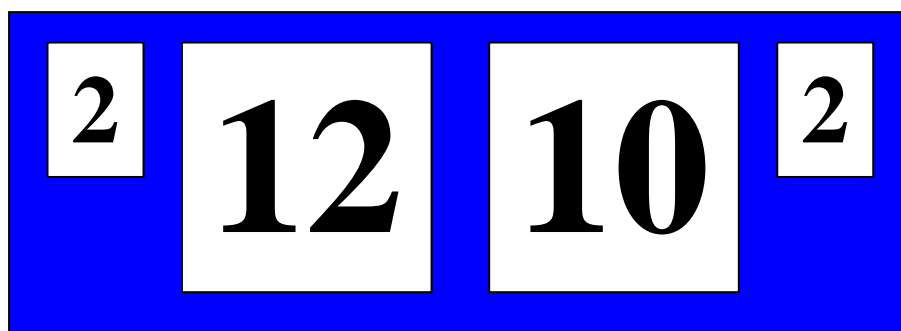
Quand les 2 joueurs reviennent à la table :



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

- Dans la mesure du possible, les joueurs se verront offrir la possibilité de choisir une ou plusieurs balles avant de venir dans l'aire de jeu et la partie se déroulera avec **la balle choisie par les joueurs**
- Si la balle n'a pas été choisie avant que les joueurs ne se rendent dans l'aire de jeu, **ou qu'ils ne se sont pas mis d'accord sur le choix de la balle à utiliser**, la partie doit se dérouler avec une balle prise au hasard par l'arbitre dans une boîte contenant des balles sélectionnées pour la compétition.
- s'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

- la tenue
- le dossard
- la raquette
- pas de bouteille d'eau dans l'aire de jeu

L'ARBITRE ADJOINT VÉRIFIE

- que le marqueur est à blanc
- l'alignement des séparations
- le filet (hauteur, tension, alignement)
- la propreté de la table

LE CHRONOMÉTRAGE

L'ARBITRE CHRONOMÈTRE

- les temps morts

L'ARBITRE ADJOINT CHRONOMÈTRE

- la période d'adaptation
- le temps de jeu
- le temps réglementaire entre les manches

LES TEMPS MORTS

L'ARBITRE

- brandit un carton blanc du côté du joueur qui a demandé le temps mort pour l'accorder
- chronomètre le temps mort
- range le carton blanc dès que l'adjoint a posé le carton blanc sur la table.

L'ARBITRE ADJOINT

- arrête le chronométrage du temps de jeu
- pose un carton blanc sur la table du côté de la demande
- récupère la balle et la donne à l'arbitre
- reste debout à côté du marqueur jusqu'au retour du joueur qui a pris le temps mort
- marque ensuite la prise du temps mort sur le marqueur

LES SANCTIONS

L'ARBITRE

- brandit un carton jaune vers le joueur sanctionné. (il s'assure que le joueur en prend connaissance)
- brandit un carton jaune+rouge vers le joueur de nouveau sanctionné et annonce le nouveau score

L'ARBITRE ADJOINT

- place un carton (ou témoin) jaune sur le marqueur du côté du joueur sanctionné.
- place un carton rouge sur le marqueur à côté du carton jaune

PENDANT LA PARTIE

L'ARBITRE

- Pointer le serveur pendant l'annonce de début de chaque manche
- Pointer le vainqueur pendant l'annonce :
 - de fin de chaque manche
 - de fin de partie

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

L'ARBITRE ADJOINT

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

A LA FIN DE CHAQUE MANCHE

L'ARBITRE

- surveille les joueurs (raquette sur la table, manifestations de mauvaise humeur) jusqu'à ce qu'ils soient près de leur conseiller

L'ARBITRE ADJOINT

- récupère la balle et la donne à l'arbitre
- remet le score à blanc puis affiche les manches sur le marqueur quand les 2 joueurs reviennent ou au bout de (50) secondes
- rappelle les joueurs au bout de la minute : « temps »

A LA FIN DE LA PARTIE

L'ARBITRE

- remplit la fiche de partie ou la feuille de rencontre selon les directives du J.A.

L'ARBITRE ADJOINT

- récupère la balle
- fait les vérifications matérielles

• la rapporte au R.A.	• remet le marqueur à blanc
-----------------------	-----------------------------

Recommandation :

Quand l'équipe est formée par le R.A., il faut se concerter entre arbitre et arbitre-adjoint pour faire la bonne répartition de toutes ces actions.