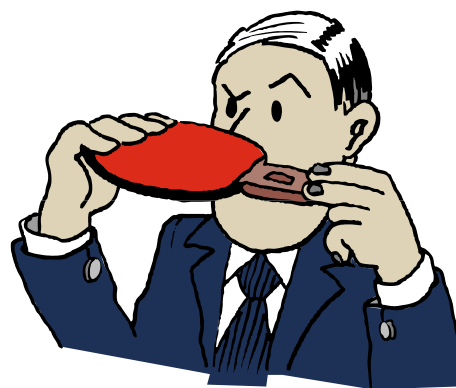
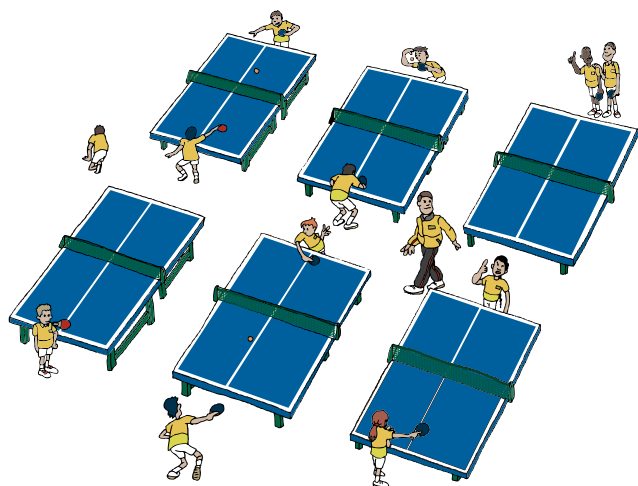
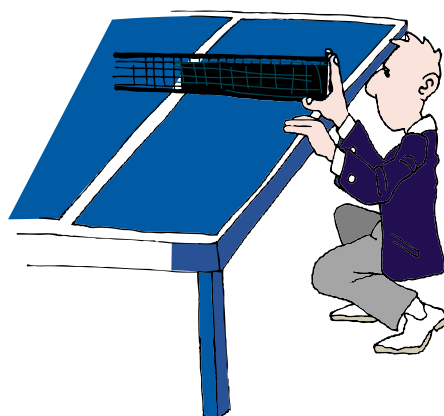




**COMMISSION FÉDÉRALE D'ARBITRAGE
INSTITUT FÉDÉRAL DE L'EMPLOI ET DE
LA FORMATION**

EDITION 2020/21

MANUEL ARBITRE DE CLUB



Fédération Française de Tennis de Table

3 rue Dieudonné Costes, – 75625 Paris Cedex 13
Tél. : 01.53.94.50.19 Fax : 01-49.12.90.20

AVANT D'ARBITRER

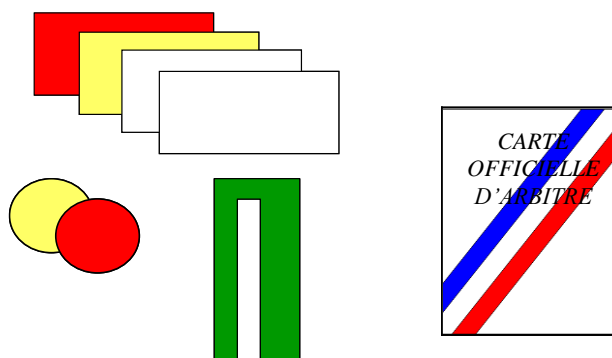
L'arbitre :

1/ Vérifie sa tenue :

- Tenue de ville
- Chaussures de salle

2/ Vérifie son matériel :

- Pige
- Cartons (3 jaunes, 3 rouges, 2 blancs)
- Jeton bicolore
- Chronomètre
- Chiffon
- Crayon



3/ Se rapproche du Juge-Arbitre :

- Ecoute les consignes particulières,
- Reçoit la fiche de la partie,
- Note son nom sur la fiche,
- Reçoit la (les) balle(s) de la partie.
- Est toujours à l'heure prévue dans l'aire de jeu

EPREUVE					
TABLEAU					
Arbitre :		TABLE :			
JOUEURS	RESULTATS				
	MANCHES				
	1	2	3	4	5
<i>PREMIER SERVICE : Gauche - Droite</i>					
Heure de début					
contre					
<small>En face du nom de chaque joueur ou équipe, inscrivez habilement les points obtenus dans chacune des manches.</small>			<small>Signature de l'arbitre</small>		

LA BALLE

Elle doit être de couleur **blanche ou orange** et d'aspect mat. Son diamètre est de **40 mm** et son poids est de **2,7 g**.

Elle doit être homologuée.

Si les joueurs ne sont pas d'accord sur le choix de la balle, l'arbitre doit imposer une des balles qui lui ont été remises par le Juge-arbitre avant le début de la partie.

ENTREE DANS L'AIRE DE JEU

Marqueur

On ne doit trouver dans l'espace de jeu que :

- la table et son filet ;
- la table d'arbitrage avec le marqueur ;
- une chaise pour l'arbitre (et une chaise pour l'arbitre-adjoint) ;
- deux panières à la disposition des joueurs.

Tout autre objet doit être exclu ! (bouteille etc.)

Dès son entrée dans l'espace de jeu, l'arbitre vérifie les conditions matérielles :

- marqueur : à « blanc » (aussi bien les points que les manches) ;
- filet : hauteur (*pige*), alignement, tension ; fixation des poteaux sur le plateau ;
- séparations : bon alignement ;
Attention : aucun équipement (survêtement, serviette, etc..) ne doit être posé sur les séparations
- éclairage : pas de source lumineuse gênante pour les joueurs ;
- sol : ni glissant ni réfléchissant.

Il rapporte au Juge-Arbitre, **seul habilité à prendre les décisions**, tous les problèmes matériels.

Il veille constamment à maintenir l'aire de jeu le plus propre possible.

ARRIVEE DES JOUEURS DANS L'AIRE DE JEU



L'arbitre :

- Affiche : « 0 – 0 » manches

- Vérifie les n° de dossards et l'identité des joueurs

- Demande aux joueurs de désigner leur conseiller

Compétition par équipe : tout le banc peut conseiller

Compétition individuelle : un seul conseiller

- Vérifie la tenue des joueurs

1 : Tenue réglementaire :

- Chemisette à manches courtes, ou sans manches,
- Short ou jupe,
- Chaussures de sport et chaussettes.

2 : Couleurs :

- Toutes les couleurs mais différentes de celle de la balle (blanc et orange)

3 : Publicité :

- Pas de publicité pour le tabac, l'alcool ou les drogues

Compétition par équipe : tous les joueurs d'une équipe doivent porter la même tenue (short ou jupe, et maillot). Les deux équipes doivent avoir des maillots de couleurs différentes.

Compétition individuelle : chemisettes de couleurs distinctes entre les adversaires.

En cas de désaccord pour changer, tirage au sort.

Si un joueur n'est pas en tenue réglementaire, l'arbitre doit lui demander de changer de tenue. *Pas d'autre vêtement (survêtement...) sans autorisation du JA.*

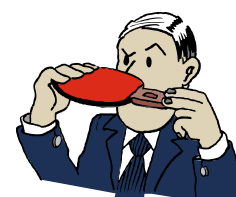
En cas de doute ou de problème, il en réfère au Juge-Arbitre.

- Vérifie les raquettes des joueurs

- Toutes les formes et les dimensions que l'on veut
- Palette en bois, d'un seul tenant, même épaisseur, plate et rigide
- Une face rouge vif et une face noire (obligatoirement)
- Face(s) recouverte(s) d'un revêtement en caoutchouc pour frapper la balle (1 face, peinte de la couleur différente de la première, non recouverte possible, mais **frappe interdite**) ; ce revêtement doit :
 - . être uniforme, sombre et mat
 - . être d'un seul tenant et couvrir la palette sans la dépasser (*faire recouper*)
 - . comporter le logo de l'ITTF, et figurer sur la liste des revêtements autorisés.

Interdiction de changer de raquette durant la partie (sauf bris accidentel).

En cas de doute ou de problème, il en réfère au Juge-Arbitre.



TIRAGE AU SORT



Dès la fin des vérifications :

L'arbitre fait le tirage au sort avec un jeton bicolore jeté en l'air et **récupéré dans la main.**

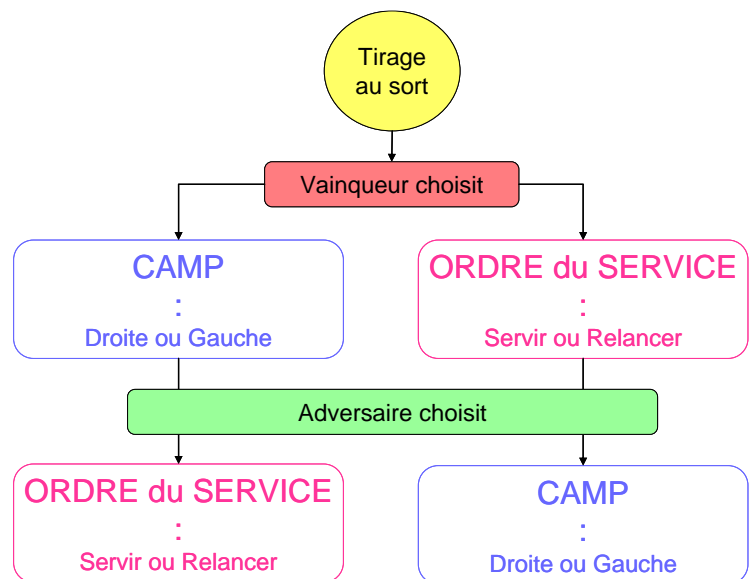
Le vainqueur de ce tirage au sort aura le **choix initial.**

Le vainqueur a le choix entre 2 possibilités:

- l'ordre du service : servir ou relancer.
- le camp : droite ou gauche.

Il reste 2 possibilités pour l'adversaire:

- le gagnant a choisi le service : il choisit le camp.
- le gagnant a choisi le camp : il choisit de servir ou de relancer.



Choix initial en double

Après le choix initial comme en simple,

- la paire qui sert désigne le premier SERVEUR, **et en connaissance de cause**
- la paire qui reçoit désigne alors le premier RELANCEUR.

Avant le début de chaque manche :

- la paire qui va servir au début de chaque manche a toujours la possibilité de choisir celui qui servira en premier dans la manche.
- l'autre paire est obligée de désigner un relanceur différent de celui de la manche précédente.

NOTA : Il est très important pour l'arbitre de noter les indications du choix initial :

- côté du service : le premier service de chaque manche s'effectue toujours du même côté pendant la partie ;
- premier serveur ;
- premier relanceur, en double.

PERIODE D'ADAPTATION

0

0

Marqueur

Période pendant laquelle les joueurs peuvent se familiariser aux conditions matérielles de jeu (*tables et balles*)

La durée maximale de la période d'adaptation est de **2 minutes** :

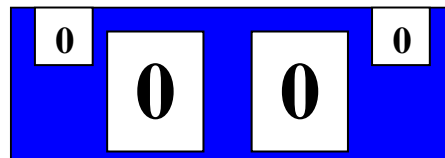
L'arbitre :

- donne la balle de la partie,
- démarre le chronomètre.



Le marqueur reste sur l'affichage : « 0 – 0 » manches.

DEBUT DE LA PARTIE



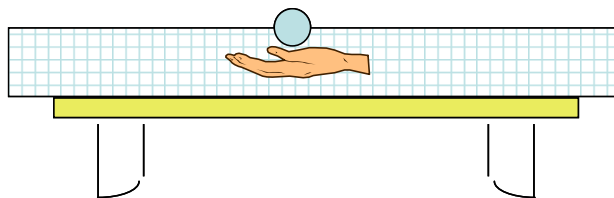
Dès la fin de la période d'adaptation, l'arbitre :

- met le marqueur à 0-0 point,
- désigne de la main le serveur
- en annonçant : « **1^{ère} manche,** (suivi du nom du **SERVEUR), 0-0 »**,
- démarre le chronomètre pour contrôler la durée des manches (*comprend la période pendant laquelle la balle est en jeu et les périodes nécessaires aux remises en jeu à la fin des échanges*) :
- 10 minutes maximum. Si au bout de 10 minutes de jeu effectif, **et que moins de 18 points ont été marqués**, alors la règle d'accélération sera mise en place.

Pendant la manche, le rôle de l'arbitre est :

- de surveiller le service : ordre du service, réception, camp, et de corriger les erreurs,
- de décider si un service n'est pas réglementaire, et si la balle a touché le filet au service,
- de décider s'il y a obstruction,
- de décider l'attribution d'un point ou d'une balle à remettre,
- d'annoncer la marque à chaque point,
- d'assurer la continuité du jeu,
- de chronométrer la manche et les durées réglementaires,
- de prendre les mesures qui s'imposent en cas d'infraction ou de mauvais comportement.

LE SERVICE



Définition

C'est le geste qui permet, au début d'un échange, de mettre la balle en jeu.

Le joueur qui exécute le service s'appelle **SERVEUR**.

Le joueur qui reçoit le service s'appelle **RELANCEUR**.

Réalisation

Au début de l'exécution du service, la balle doit être :

- sur la paume de la main libre : main ouverte à plat, doigts joints (sauf le pouce), immobile ;
- en arrière de la ligne de fond ;
- au-dessus du niveau de la table.

La balle doit être :

- projetée verticalement vers le haut, d'au moins 16 cm, sans lui communiquer d'effet,
- frappée derrière la ligne de fond du serveur (ou son prolongement imaginaire),
- ne doit jamais passer sous la table,
- frappée avec la raquette, lorsqu'elle redescend, de telle sorte qu'elle touche le camp du SERVEUR, qu'elle passe au dessus du filet (ou qu'elle le contourne) et qu'elle touche le camp du RELANCEUR.

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 balle doit rester à tout moment **visible du relanceur** : 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.

Le serveur doit servir de telle façon que l'arbitre puisse juger de la régularité du service : c'est-à-dire que la balle durant toute l'exécution du service reste visible de l'arbitre.

L'arbitre déclare le service à remettre si :

- la balle touche le camp du SERVEUR, le filet ou son support et retombe bonne ;
- la balle touche le camp du SERVEUR, le filet ou son support et le RELANCEUR (ou son partenaire) lui fait obstruction ;
- le service est effectué avant que le RELANCEUR ne soit prêt (il ne doit pas essayer de frapper la balle) ;
- le service est interrompu par l'arbitre qui a un doute sur sa régularité ;
- le SERVEUR a été gêné par un incident hors de son contrôle ;
- une erreur a été commise dans l'ordre des services : l'arbitre doit alors interrompre le jeu, donner balle à remettre, et continuer la manche dans l'ordre des services. Les points marqués avant la découverte de l'erreur restent acquis ;
- la balle sort par le côté latéral du camp du RELANCEUR, si celui-ci joue en fauteuil, (Avant qu'elle ne franchisse la ligne latérale la balle est jouée avec tous les

risques que cela comporte, après avoir franchi la ligne la balle est toujours à remettre)

L'arbitre donne un point à l'adversaire si :

- le serveur n'effectue pas un service correct, **sans avertissement préalable !**
- le serveur lance la balle avec l'intention manifeste de faire un service et qu'il la manque en voulant la frapper avec sa raquette.

Si l'arbitre (ou son adjoint) a un doute sur la régularité du service, il peut, une fois dans la partie, interrompre le jeu et donner un avertissement verbal au serveur sans le pénaliser d'un point, par la suite le doute n'est plus permis.

Ordre du service

Le serveur change tous les 2 points.

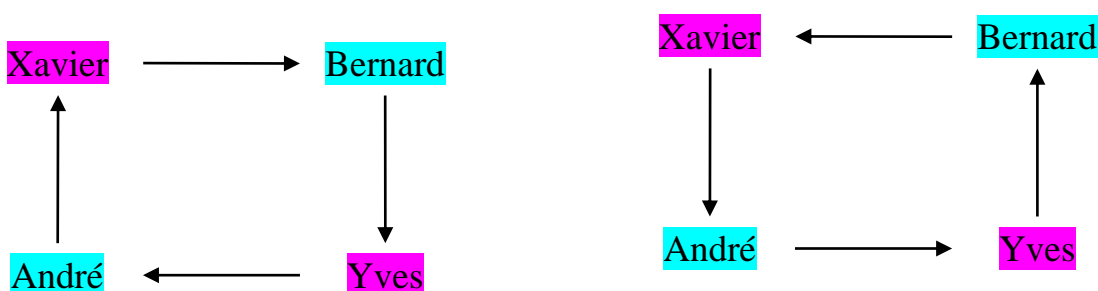
Lorsque la marque atteint **10-10**, le serveur change à chaque point.

Le service en double

- la ligne centrale délimite deux demi-camps gauche et droit,
- la balle doit toucher le demi-camp droit du SERVEUR, passer le filet et toucher le demi-camp droit du RELANCEUR,
- la ligne centrale fait partie du demi-camp droit du SERVEUR et du demi-camp droit du RELANCEUR.

En double, dans la manche décisive, lorsqu'une paire aura atteint les **5 points**, elle changera de camp et l'ordre des relanceurs devra alors être inversé.

Exemple : Xavier et Yves contre André et Bernard

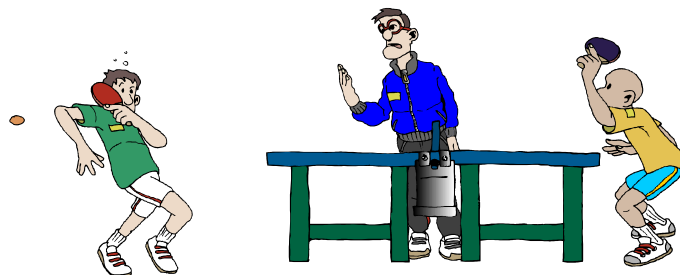


Au début de la 1^{ère} manche, Xavier sert sur Bernard.

En début de 2^{ème} manche, c'est André qui sert sur Yves ou Bernard sur Xavier

Lors de la 3^{ème} manche, c'est Yves qui commence à servir sur André ou Xavier sur Bernard

ECHANGE : POINT OU BALLE A REMETTRE ?



L'échange débute après l'exécution du service. Il se termine :

- soit par un résultat qui est compté : attribution d'un **point**
- soit par une **balle à remettre**

L'arbitre donne « balle à remettre » si :

- une balle, un objet ou une personne pénètre dans l'aire de jeu (*à moins que le point ne soit acquis*),
- la balle se casse ou se fend,
- il interrompt le jeu pour :
 - . corriger une erreur dans l'ordre du jeu ou du camp,
 - . donner un avertissement à un joueur pendant l'échange (*carton*).
 - . donner un avertissement à un conseiller.
- les conditions de jeu sont perturbées d'une façon qui peut influencer sur le résultat de l'échange :

Quelques exemples :

- *modification de l'intensité de l'éclairage,*
- *déplacement du filet (s'il n'a pas été touché par un joueur),*
- *rupture de la cordelette du filet,*
- *flash d'un photographe,*
- *mise en route (ou arrêt) d'une climatisation,*
- *Brusque apparition chez un joueur d'un objet brillant de nature à gêner l'adversaire.*

L'arbitre annonce :
« Balle à remettre »



Il répète la marque
avant l'échange suivant

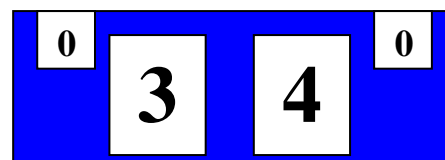
L'arbitre donne un point à un joueur si :

- l'adversaire n'effectue pas un service régulier,
- l'adversaire n'effectue pas un renvoi régulier,
- la balle frappée par l'adversaire franchit sa ligne de fond sans toucher son camp,
- l'adversaire frappe la balle avec une face de raquette non autorisée,
- l'adversaire fait obstruction,
- l'adversaire déplace la surface de jeu,
- l'adversaire s'appuie sur la surface de jeu avec la main libre,
- l'adversaire frappe la balle 2 fois consécutives **délibérément**,
- la balle fait 2 rebonds dans le camp adverse,
- l'adversaire touche le filet ou son support pendant que la balle est en jeu,
- en double, les adversaires frappent la balle en dehors de l'ordre de jeu,
- si l'adversaire est pénalisé

Lorsque l'arbitre attribue un point :

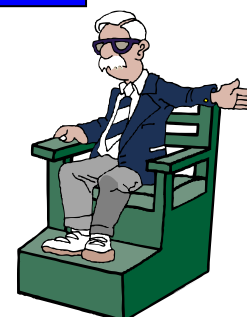
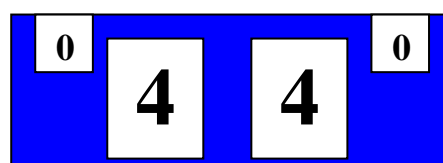
Il tourne le point au marqueur et annonce le score à haute voix **dès qu'un point est marqué.**

Il indique le nombre de points du SERVEUR suivi du nombre de points du RELANCEUR

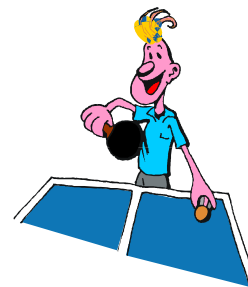


Au changement de service,

l'arbitre annonce le nombre de points du nouveau SERVEUR suivi du nombre de points du nouveau RELANCEUR, en désignant de la main tendue le nouveau SERVEUR.



INCIDENTS DIVERS



L'arbitre doit assurer la continuité du jeu pendant toute la partie.

Pendant la manche, il interrompt le chronomètre pour les interruptions de jeu suivantes :

- Un joueur perd volontairement du temps pour ramasser la balle ;
- La balle sort des limites de l'espace de jeu (*depuis le moment où elle cesse d'être en jeu dans l'espace voisin jusqu'à son retour dans les limites de l'aire de jeu*) ;
- Les arrêts pour s'éponger (**tous les 6 points uniquement**), réajuster ses vêtements ou ses chaussures, essuyer ses lunettes, etc. ...
- Changement de camp dans la dernière manche ;
- Le remplacement d'un équipement abîmé ;
- Une panne d'éclairage ;
- Chute, blessure ou indisposition soudaine d'un joueur ;
- Une balle, un objet ou une personne pénètre dans l'aire de jeu ;
- Avertissement (*carton jaune*) ou sanction (*cartons jaune + rouge*) à un joueur ;
- **Raquette ou balle cassée** (*brève période d'adaptation avec le nouveau matériel*) ;
- Le temps mort demandé par un joueur, une paire ou un entraîneur.



Le Temps Mort

Durant une partie, chaque joueur ou chaque paire peut bénéficier d'un temps mort **d'une durée maximale d'une minute**. Le temps mort ne peut être demandé qu'entre deux échanges (la balle n'est pas en jeu), par le joueur ou le conseiller.

Les joueurs ne peuvent s'éloigner de plus de trois mètres de l'aire de jeu en restant visibles de l'arbitre.

Personne ne peut s'entraîner sur cette table ou avec la balle de la partie pendant ce temps.

L'arbitre :

- suspend le jeu,
- interrompt le chronomètre et débute un 2^{ème} chronométrage pour le temps mort,
- brandit un carton blanc dans la main se trouvant du côté du demandeur, puis le place sur le camp du demandeur),
- récupère la balle,
- place le carton blanc sur le marqueur du même côté. (attention ne pas oublier de changer à la manche suivante)
- redémarre le jeu au retour du demandeur (rappel éventuel de son adversaire ou dès que la minute est écoulée).

T

Suspension de jeu

pouvant aller jusqu'à 10 minutes en cas de blessure (accordée par le Juge-arbitre).



Les conseils aux joueurs

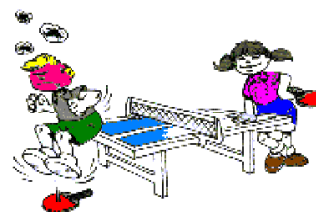
Les joueurs peuvent recevoir des conseils à tout moment sauf pendant les échanges, à condition que cela n'affecte pas la continuité du jeu ; si une personne autorisée donne des conseils illégalement, l'arbitre doit brandir un carton jaune pour l'avertir qu'une autre faute de même nature entraînera son éviction de l'aire de jeu.

Le comportement des joueurs

Les joueurs doivent avoir un comportement correct vis-à-vis des adversaires, des officiels et du public.

L'arbitre sanctionnera :

- les dégâts volontaires à l'équipement (briser la balle, frapper la table, etc...),
- les cris excessifs ou les propos inconvenants,
- l'envoi volontaire de la balle en dehors des limites de l'espace de jeu.



Les sanctions :

Les cartons donnés aux joueurs doivent être affichés devant le marqueur

1^{re} infraction :

Avertissement de l'arbitre : **CARTON JAUNE**

2^{ème} infraction :

Interruption de jeu : **CARTON JAUNE + CARTON ROUGE**
+ 1 point de pénalité

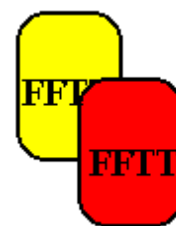
3^{ème} infraction :

Interruption de jeu : **CARTON JAUNE + CARTON ROUGE**
+ 2 points de pénalité

4^{ème} infraction : Recours au Juge-arbitre

Interruption de la partie : **CARTON ROUGE**

Le Juge-arbitre donne **partie perdue** par pénalité et peut **exclure** le joueur de la compétition.



ATTENTION

L'arbitre doit noter la sanction sur la fiche de partie et la raison de celle-ci.

Championnat individuel :

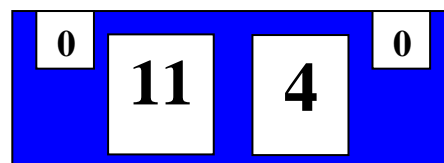
L'arbitre doit faire signer la fiche par le joueur sanctionné à la fin de la partie.

Championnat par équipe :

- cumul des cartons pendant la rencontre
- cas des doubles : la sanction à appliquer à une paire, quel que soit le joueur fautif est immédiatement supérieure à celle du joueur qui était le plus pénalisé. Chaque joueur

continue la rencontre avec le cumul des pénalités antérieures au double, augmenté des fautes qu'il a personnellement commises pendant le double.

D'UNE MANCHE A LA SUIVANTE



Dès qu'un joueur a marqué 11 points (avec au moins 2 points d'écart avec son adversaire) il a remporté la manche.

L'arbitre :

- affiche le dernier point,
- annonce le nom du joueur gagnant et ensuite le nombre de points marqués par celui-ci suivi du nombre de points du perdant :
Par exemple : Pierre gagne la 1^{ère} manche 11 – 4
- arrête son chronomètre, le remet à 0 et le relance aussitôt pour chronométrer le temps de repos entre les manches
- vérifie que les joueurs ont laissé leur raquette sur la table,
- récupère la balle de la partie,
- note le score sur la fiche de partie.

Les joueurs peuvent s'arrêter pendant **une minute maximum**.

Ils doivent se trouver :

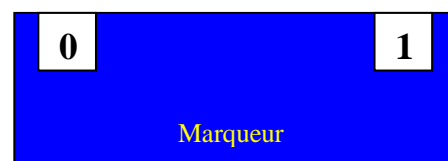
- . dans l'aire de jeu
- . ou à moins de 3 mètres, en restant sous la surveillance de l'arbitre.



La marque finale de cette manche :

- doit rester affichée au profit des spectateurs,
- est remise « à blanc » au retour des joueurs à la table pour le début de la manche suivante ou si la minute est terminée.

C'est à ce moment-là seulement que l'arbitre affiche le gain de la manche.



Au début de la manche suivante :

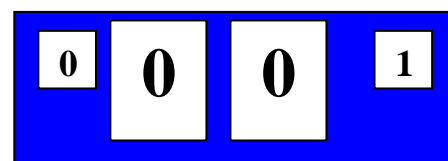
- . lorsque les deux joueurs sont prêts
- . ou lorsque la minute règlementaire est terminée.

L'arbitre désigne le serveur de la main et annonce :

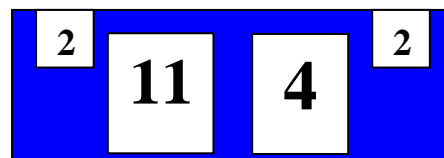
« N° de la manche, nom du serveur, 0-0 »

En même temps il met les 0-0 points.

Par exemple : 2^{ème} manche, Alain, 0-0

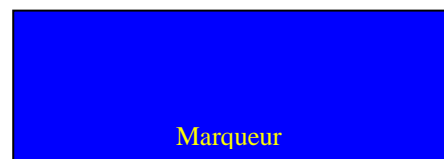


LA FIN DE LA PARTIE



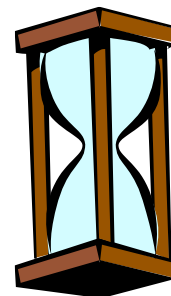
A la fin de la partie l'arbitre :

- annonce le résultat final :
Exemple : Pierre gagne 3 manches à 2
- note alors le score final sur la fiche de partie et la signe ;
Si durant la partie un des joueurs (ou les deux) a reçu un carton, le joueur sanctionné doit également signer la fiche de partie (championnat individuel).
- récupère la balle de la partie ;
- attend ensuite que les joueurs quittent l'aire de jeu, en restant à côté de son marqueur ;
- vérifie que son aire de jeu est correcte, les séparations en place, le filet aligné, les paniers vides et correctement placées ;
- remet alors le marqueur à « blanc » ;
- et quitte lui aussi l'aire de jeu.



Il va alors remettre sa fiche de partie à la table du Juge-Arbitre.

LA REGLE D'ACCELERATION



Pourquoi ?

Limiter la durée d'une partie par l'utilisation d'une procédure particulière.

Quand ?

- Si la manche n'est pas terminée après 10 minutes de jeu effectif, **et que les joueurs ont marqué moins de 18 points.**
- A la demande des 2 joueurs, à n'importe quel moment de la partie à moins qu'ils n'aient marqué **18 points ou plus dans la manche en cours.**
- Si les joueurs demandent à commencer la manche en appliquant la règle d'accélération, l'arbitre doit accepter leur demande.
- Lorsqu'elle est mise en application, elle **le** reste jusqu'à la fin de la partie.

Comment ?

Après appel du Juge-Arbitre qui désigne un officiel pour compter les renvois :

1 : Service : Changement de serveur après chaque point marqué.

2 : Point : Si le service est bon et si le relanceur effectue 13 renvois corrects successifs, le serveur perd le point.

3 : Comptage des renvois : Le compteur de renvois annonce à voix haute (*mais sans crier*) les renvois du RELANCEUR de 1 à 13 aussitôt que la balle est frappée par celui-ci.

4 : Annonce de 13 : - L'arbitre :

- juge de la validité du renvoi ;
- dit " **HALTE** " pour arrêter l'échange ;
- donne le point au RELANCEUR ou au SERVEUR ;
- annonce la marque et le nom du prochain SERVEUR.

Document officiel mais ne faisant pas force de loi.

Toutes les mises à jour sont faites annuellement par la Branche Arbitrage de l'I.F.F. et diffusées par ses soins.



Fédération Française de Tennis de Table
Commission Fédérale Arbitrage
3 rue Dieudonné Costes
75625 PARIS Cedex 13
Tél : 01-53.94.50.19
Fax : 01-49.12.90.20

INSTITUT FEDERAL DE FORMATION

CERTIFICAT DE CAPACITÉ

décerné à :

M, Mme, Mlle : _____

Licencié (e) au Club : _____

N° de licence : _____ Ligue : _____

qui a satisfait aux épreuves théoriques et pratiques d'

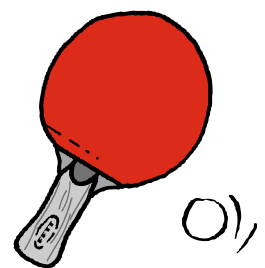
 **Arbitre de Club** 

Date : _____

Nom et Prénom du formateur : _____

Grade : _____

Cachet et Signature :



En toutes circonstances...RESTEZ SPORT !