

CHAPITRE 1 - PRÉSENTATION -

1.1 - LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS DE TABLE

La Fédération Française de Tennis de Table (FFTT) a été fondée en 1927.

Elle comprend des associations sportives ayant pour but de faire pratiquer le tennis de table :

- les ligues,
- les comités départementaux,
- les associations.

1.2 - ÉDITION DES RÈGLES DU JEU

Cette dernière édition des "Règles du jeu" est une traduction du livret intitulé "The Rules", édité par la Fédération Internationale de Tennis de Table (ITTF). Elle a été rédigée en parfaite cohérence avec celui-ci, et suit strictement le même plan.

Les mentions en italique s'appliquent particulièrement à la réglementation française et les numéros non repris de la réglementation internationale ne concernent pas la réglementation française.

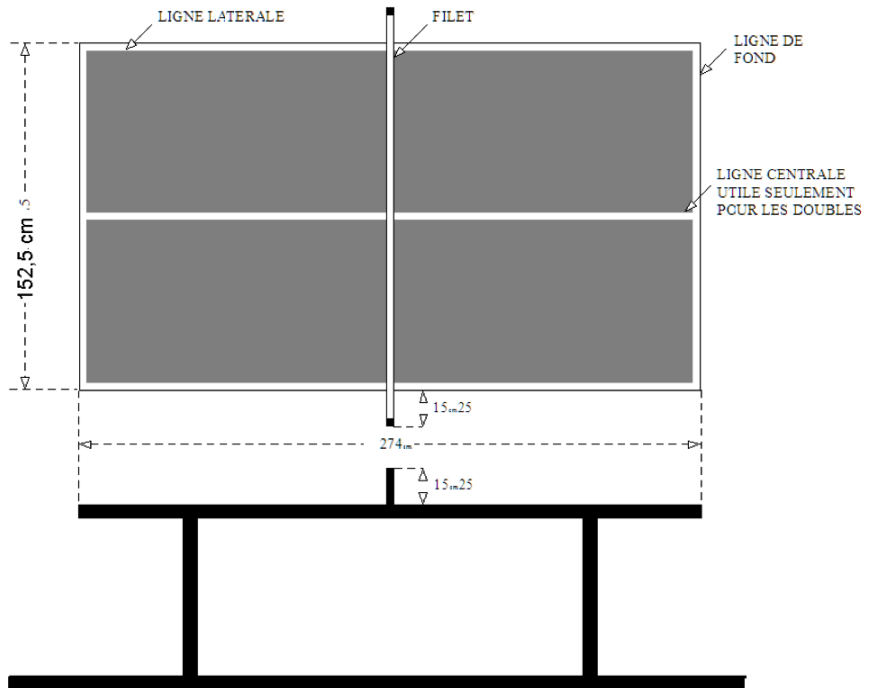
CHAPITRE 2 - LES RÈGLES DU TENNIS DE TABLE -

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 celluloïd 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.

2.4.8 - 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.

Nota : Avant que le serveur ait accompli son action de projeter la balle, il n'est pas possible de déterminer quand se situe "le dernier moment". Il n'est pas suffisant que la balle soit simplement stationnaire dans la main du serveur car elle peut s'en échapper en roulant accidentellement avant qu'il ait fait une quelconque tentative pour la projeter, et dans ce cas il ne perd pas le point. D'autre part, le serveur peut placer la balle dans la main libre, la tenir stationnaire, puis changer d'idée sur le style de service qu'il va effectuer, changeant éventuellement de position pour ce faire. Ici aussi, s'il n'a fait aucune tentative pour commencer le service en projetant la balle, celle-ci n'est pas en jeu et il n'y a aucune raison pour qu'il perde le 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.

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.

2.6.6.2 - Si ultérieurement au cours de la même partie, l'exécution d'un service par le même joueur, ou par son partenaire de double, est à nouveau douteuse, que ce soit pour la même ou pour toute autre raison, un point doit être attribué au relanceur.

2.6.6.3 - Chaque fois qu'il y a un net manquement en ce qui concerne le respect des règles fixées pour l'exécution d'un service régulier, aucun avertissement ne peut être donné et un point doit être attribué au relanceur, tant à la première faute que lors de toute faute ultérieure.

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.

Toutefois, si la balle - servie ou remise en jeu - revient d'elle-même par-dessus le filet ou le contourne, elle peut être frappée par le joueur pendant qu'elle est encore en jeu de façon telle, qu'elle touche directement le camp adverse.

Contourner le filet signifie passer au-dessus ou autour de la partie du filet et de ses supports qui font saillie, de chaque côté, en dehors de la table.

Si la balle, en passant au-dessus du filet ou en le contournant, touche le filet ou ses supports, elle sera néanmoins considérée comme étant passée régulièrement.

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 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.

Remarque : cependant, si le receveur frappe la balle avant qu'elle ne soit sortie par une ligne latérale ou qu'elle n'ait eu un deuxième rebond

sur la surface de jeu, le service sera considéré bon et l'échange ne sera pas à rejouer.

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 - UNE MANCHE

2.11.1 - Une manche est gagnée 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, la manche est gagnée 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 de la manche, 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 manche d'une partie, la paire ayant à servir en premier décide lequel de ses deux joueurs servira effectivement le premier et, dans la première manche d'une partie, la paire qui reçoit décide alors lequel de ses joueurs reçoit en premier ; dans les manches suivantes de la partie, le premier serveur ayant été désigné, le premier relanceur sera le joueur qui servait sur lui dans la manche précédente.

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 une manche reçoit en premier dans la manche suivante de la partie et, dans la dernière manche 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 une manche dans un camp, commence la manche suivante dans l'autre camp. Dans la dernière manche 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 la manche 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 une manche 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 une manche 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 de la manche, 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 FFTT -

3.1 - PORTÉE DES RÈGLES ET DES RÈGLEMENTS

Chaque épreuve ou compétition placée sous l'égide de la FFTT possède un règlement qui lui est propre. Les règlements sportifs fédéraux déterminent les qualifications et le champ d'application pour chaque type de compétition.

3.2 - ÉQUIPEMENT

3.2.1 - Agrément et autorisation

3.2.1.1 - L'agrément et l'homologation de l'équipement de jeu sont effectués par le groupe fédéral des Equipements, agissant au nom du Comité Directeur Fédéral. Seules des marques agréées par l'ITTF ou la FFTT peuvent être utilisées pour toutes les épreuves et compétitions organisées sous l'égide de la FFTT.

La liste des matériels agréés et les normes sont consultables sur le site fédéral.

** Tables conformes à la norme NF EN 14468-1 A et B de mars 2005 et filet NF EN 14468-2 A et B de septembre 2005.*

3.2.1.2 - Pour toutes les compétitions nationales organisées par la FFTT, les formulaires d'engagement ou documents d'information doivent spécifier la marque et la couleur des tables et des balles qui seront utilisées lors de l'épreuve.

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.

La liste de tous les matériels et équipements approuvés et autorisés est publiée par l'ITTF et diffusée par la FFTT.

3.2.2 - Tenue de jeu

3.2.2.1 - La tenue de jeu se compose d'une chemisette à manches courtes ou sans manche et d'un short, d'une jupe ou d'un vêtement d'une seule pièce, de chaussettes et de chaussures de sport ; d'autres vêtements, tels que tout ou partie d'un survêtement, ne peuvent être portés durant le jeu qu'avec l'autorisation expresse du juge arbitre.

3.2.2.2 - Sauf en ce qui concerne les manches et le col des chemisettes, la couleur principale des chemisettes, des shorts et des jupes doit être nettement différente de la couleur de la balle qui est utilisée.

3.2.2.3 - Une tenue de jeu peut porter des chiffres ou des lettres au dos de la chemisette en vue de permettre l'identification du joueur ou, dans les rencontres par équipes, de son association ainsi que des publicités conformes aux dispositions de l'article 3.2.5.10 ; lorsque le nom du joueur figure au dos de la chemisette, cette inscription doit se situer juste en dessous du col.

3.2.2.4 - Tout dossard dont le port est exigé par les organisateurs en vue de permettre l'identification des joueurs a priorité sur des publicités présentes au centre du dos d'une chemisette ; les dimensions de ces dossards ne peuvent excéder 600 cm².

3.2.2.5 - Toutes les inscriptions ou garnitures situées sur le devant ou sur le côté d'un vêtement, de même que tous les objets - tels que bijoux - portés par le joueur, ne peuvent pas être trop voyants ou brillamment réfléchissants ou de nature à gêner la visibilité du joueur adverse.

3.2.2.6 - Les tenues de jeu ne peuvent porter des motifs ou des inscriptions offensant ou susceptibles de discréditer le Tennis de Table.

3.2.2.7 - Toute question concernant le caractère réglementaire ou l'admissibilité d'une tenue de jeu est du ressort du juge arbitre.

3.2.2.8 - Les joueurs d'une équipe participant à une rencontre par équipes, ainsi que les joueurs d'une même association constituant une paire de double, doivent porter une tenue sportive identique, à l'exception possible des chaussettes, des chaussures ainsi que du dossard, des dimensions, de la ou des couleurs et du motif des publicités sur les tenues de jeu.

3.2.2.9 - Les joueurs ou les paires opposés dans une partie doivent porter des chemisettes de couleurs suffisamment distinctes pour permettre aux spectateurs de les différencier aisément.

3.2.2.10 - Lorsque des joueurs devant s'opposer portent des tenues de jeu similaires et ne parviennent pas à décider d'un commun accord qui doit changer de tenue, la décision sera déterminée par tirage au sort.

En championnat par équipes, il appartient à l'équipe recevante de changer de maillot.

3.2.3 - Conditions de jeu

3.2.3.1 - On appelle "espace de jeu" le volume parallélépipédique délimité au sol par des entourages particuliers interdisant tout accès dans l'emplacement réservé à la table, aux officiels et aux joueurs, et en hauteur par la dimension au-dessous de laquelle la trajectoire de la balle ne doit pas être gênée par un plan matériel quelconque - éclairage, plafond, etc.

NOTA : Dimensions : L'espace de jeu ne peut pas mesurer moins de 14 m de long, 7 m de large et 5 m de haut, pour les Championnats du Monde ou d'Europe ; pour les autres épreuves internationales ou nationales, les dimensions minimales sont 12 m de long, 6 m de large et 4,5 m de haut.

Les dimensions ainsi fixées s'entendent pour des aires de jeu délimitées par des entourages. Toutefois, lors de la présence de plusieurs tables rangées parallèlement, la suppression des entourages latéraux peut permettre de diminuer la largeur de 50 cm.

3.2.3.2 - On appelle "aire de jeu" la surface délimitée par des entourages ou séparations de couleur foncée, rigides mais non susceptibles de blesser un joueur qui les heurterait en cours de jeu, d'environ 75 cm de haut et la séparant, ainsi, des aires de jeu voisines et des spectateurs ;

3.2.3.3 - Dans les compétitions nationales, l'éclairage moyen de référence, mesuré au niveau de la surface de jeu, doit être d'au moins 500 ou 750 lux en conformité avec les critères de classement et le coefficient d'uniformité doit être de 0,7. Le coefficient d'uniformité et l'intensité lumineuse seront contrôlés au minimum tous les 3 ans (norme européenne de référence NF EN 12193).

3.2.3.4 - Lorsque plusieurs tables sont utilisées, le niveau de l'éclairage doit être le même pour chacune d'entre elles (se référer au 3.2.3.3) et celui de l'arrière-plan de la salle de compétition ne peut être supérieur au niveau d'éclairage le plus faible mesuré dans les aires de jeu.

3.2.3.5 - La source lumineuse ne peut pas se trouver à moins de 4,5 m au-dessus de la surface du sol. - Voir critères de classement fédéral des salles disponibles sur le site www.fftt.com ou sur simple demande auprès de la FFTT.

3.2.3.6 - L'arrière-plan doit être de ton pastel, mat et uniforme dans son ensemble, et ne peut comporter ni sources lumineuses brillantes, ni lumière du jour passant au travers de fenêtres ou d'autres ouvertures non occultées.

Au-dessus de 3 mètres, une teinte claire non brillante pourra être utilisée.

3.2.3.7 - Le sol, ou le revêtement du sol, doit répondre à la norme européenne de référence NF EN 14904, consultable au siège de la FFTT.

En championnat par équipes de PRO A, le sol doit être obligatoirement de couleur uniforme, sans tracé ou inscriptions peintes, collées ou incrustées, autres que celles précisées aux articles 3.2.5.5 et 3.2.5.6.

3.2.3.8 - Les modalités d'application des critères de classement sont mentionnées dans le livret "Construire ou réhabiliter une salle de tennis de table" disponible sur le site www.fftt.com.

3.2.4 - Contrôle des revêtements

3.2.4.1 - Il appartient à chaque joueur de s'assurer que le revêtement de la raquette est fixé à sa raquette par des adhésifs ne contenant pas de solvants volatils nocifs ; lors de la fixation des revêtements de raquettes aux plateaux, tous solvants et additifs tels que boosters,

tuners, etc. ne peuvent être utilisés comme matériel pré-revêtement sans aucune capacité adhésive.

3.2.4.2 - Sur décision du comité directeur de l'échelon concerné, des contrôles sont effectués afin de vérifier si les raquettes respectent la réglementation, y compris, mais sans que ceci soit limitatif, l'épaisseur des revêtements, leur aspect plat et la présence de substances volatiles nocives. Les joueurs ne peuvent perturber des contrôles et doivent y coopérer. Pour les tests relatifs à l'épaisseur des revêtements, les joueurs doivent laisser, non recouverte d'une quelconque matière ou d'aucune couche d'un quelconque produit, une zone de plus de 1 cm x 1 cm située le plus près possible du manche, ceci afin que la procédure de vérification puisse être correctement appliquée. S'il n'y a pas une telle zone non recouverte, le contrôleur peut dégager une telle zone le plus près possible du manche.

3.2.4.2.1 - Les raquettes rejetées lors d'un test de contrôle de raquettes effectué avant une partie ne peuvent pas être utilisées. Lorsque des raquettes ne satisfont pas au contrôle de raquettes effectué au hasard après une partie, le joueur en défaut est susceptible d'être disqualifié.

3.2.4.5 - Une aire convenablement ventilée doit être mise à la disposition des joueurs pour fixer les revêtements de raquettes aux raquettes et nulle part ailleurs dans l'espace des compétitions, des adhésifs liquides ne pourront être utilisés.

3.2.5 - Publicités et inscriptions

3.2.5.1 - A l'intérieur des aires de jeu, les publicités ne peuvent figurer que sur le matériel ou sur les équipements qui y sont normalement présents, et il ne peut pas y avoir de supports publicitaires supplémentaires.

3.2.5.1.1 - Il ne peut y avoir, à l'intérieur ou à proximité des aires de jeu, des publicités ou des inscriptions pour les tabacs, les boissons alcoolisées, les substances nocives ou illégales, ou ayant une connotation négative, concernant notamment l'ethnie, la xénophobie, le sexe, la religion, le handicap ou tout autre forme de discrimination.

3.2.5.3 - Des couleurs fluorescentes, luminescentes ou brillantes ne peuvent être utilisées à l'intérieur des aires de jeu.

3.2.5.4 - Les inscriptions ou les symboles qui figurent sur les faces intérieures des séparations ne peuvent comporter de couleur blanche ou orange, ni plus de deux couleurs différentes et ne peuvent dépasser 40 cm de hauteur ; il est recommandé que la couleur de ces inscriptions ou symboles soit la même que celle des séparations, mais légèrement plus claire ou légèrement plus foncée.

3.2.5.5 - Les inscriptions sur le revêtement du sol ne peuvent comporter ni couleur blanche, ni couleur orange et doivent être, soit d'une couleur légèrement plus claire ou légèrement plus foncée que la couleur de fond, soit noires.

3.2.5.6 - Il peut y avoir jusqu'à quatre publicités sur le revêtement du sol dans l'aire de jeu, une à chaque extrémité et une de chaque côté de la table, chacune d'entre elles étant contenue dans une superficie totale de 2,50 m². Ces publicités ne peuvent pas se trouver à moins d'1 m des

séparations latérales, et celles se situant près des extrémités de l'aire de jeu ne peuvent être à plus de 2 m des séparations.

3.2.5.7 - Des publicités permanentes, limitées à la marque de fabrique, au symbole ou au nom du fabricant, ou au type de table, ne peuvent figurer qu'une seule fois sur chaque moitié des bords longitudinaux de la surface de jeu.

Il peut y avoir une publicité temporaire sur chaque moitié de chacun des bords latéraux du plateau supérieur de la table, et une à chaque extrémité de ce plateau. Ces publicités temporaires doivent être nettement séparées de toute publicité permanente et la longueur de chacune d'entre elles ne peut dépasser 60 cm. De plus, elles ne peuvent être pour d'autres fournisseurs d'équipement de tennis de table et il ne peut y avoir ni logo de fabricant, ni publicité sur le soubassement de la table.

3.2.5.8 - Les publicités sur les filets doivent être d'une couleur soit légèrement plus claire, soit légèrement plus foncée que celle du filet, et ne peuvent pas se trouver à moins de 3 cm de la bande constituant le bord supérieur du filet et ne doivent pas gêner la visibilité au travers des mailles.

3.2.5.9 - Les publicités sur les tables d'arbitres ou sur toute autre pièce de mobilier se trouvant à l'intérieur de l'aire de jeu doivent être contenues sur chaque face dans une superficie totale maximale de 750 cm².

3.2.5.10 - Les publicités sur les tenues de jeu des joueurs sont limitées à :

3.2.5.10.1 - la marque de fabrique habituelle, le symbole, le sigle ou le nom du fabricant, contenus dans une superficie totale maximale de 24 cm² ; elle peut être portée sur chaque effet ;

3.2.5.10.2 - au maximum six publicités nettement séparées les unes des autres, contenues dans une superficie maximale totale de 600 cm², sur le devant, les côtés ou les épaules d'une chemisette, avec un maximum de quatre sur le devant de la chemisette ;

Pour les équipes des associations évoluant en Pro A et Pro B, il est toléré sur les tenues trois publicités supplémentaires réservées uniquement aux partenaires institutionnels (Conseils régionaux, Conseils généraux et municipalités) et dans le respect de la surface réglementaire en vigueur (600 cm²).

3.2.5.10.3 - au maximum deux publicités au dos de la chemisette, contenues dans une superficie totale maximale de 400 cm² ;

3.2.5.10.4 - au maximum deux publicités contenues dans une superficie maximale totale de 120 cm² uniquement sur le devant et sur les côtés des shorts ou des jupes.

3.2.5.11 - Les publicités sur les dossards doivent être contenues dans une superficie totale maximale de 100 cm².

3.2.5.12 - Les publicités sur les tenues des arbitres doivent être comprises dans une superficie totale maximale de 40 cm².

3.2.5.13 - Il ne peut y avoir de publicité sur les vêtements sportifs des joueurs, ou sur leurs dossards, pour les tabacs, les boissons alcoolisées ou toute substance nuisible.

3.3 - LES OFFICIELS RESPONSABLES DE LA COMPÉTITION

3.3.1 - Le Juge-Arbitre

3.3.1.1 - Pour toute épreuve nationale, la commission compétente des arbitres 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 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.

3.3.2.4 - 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 une manche, 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 manche, 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 manche, 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"



3.4.1.5 "Arête"



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 dans une langue acceptable pour les deux joueurs ou les deux paires, ainsi que pour l'arbitre, ou en anglais s'il s'agit d'une compétition internationale.

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.
NOTA - Quand la balle touche l'arête de la table, l'arbitre ou l'arbitre adjoint peut pointer du doigt le côté de la table lui faisant face.

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 manches successives 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 manche et au changement de camp lors de la dernière manche 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.

En Pro A et Pro B, la rencontre est interrompue entre la *deuxième* et la *troisième* partie. La durée de cette interruption est définie par le club recevant ; elle ne peut pas dépasser quinze minutes.

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 manches 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 ne peut recevoir de conseils que durant les intervalles entre les manches, et au cours de toute autre suspension de jeu autorisée, mais non entre la fin de la période d'adaptation aux conditions de jeu et le début de la partie ; 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 de son association 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 sportive de l'échelon considéré.