

LE CONSEILLER ET LES SANCTIONS

Le conseiller.

En **compétition individuelle**, le conseiller unique est désigné à l'avance. Pour la demande du temps-mort, le joueur est prioritaire par rapport à son conseiller.

En **compétition par équipe**, toute l'équipe peut être conseiller mais pour la demande du temps mort, la priorité est donnée au conseiller.

Les cartons jaunes et les cartons rouges.

Vis à vis des joueurs.

Les gestes déplacés (les coups de pied dans la table ou dans une séparation, les propos injurieux, la raquette balancée, la balle jetée volontairement hors de l'aire de jeu, les menaces envers l'adversaire), soumis à l'appréciation de l'arbitre doivent être sanctionnés.

Premier geste sanctionné = carton jaune

Première récidive = carton jaune et rouge avec un point donné à l'adversaire

Deuxième récidive = carton jaune et rouge avec deux points à l'adversaire (soit un total final de 3 points !)

Troisième récidive = un carton rouge donné par le juge-arbitre qui sanctionne de la perte de la partie ou l'exclusion de la compétition.

Vis à vis du conseiller.

Le conseil pendant la manche (hors temps-mort) ou le geste déplacé est à sanctionner une première fois par un carton jaune. En compétition par équipes, c'est l'équipe entière qui prend le carton jaune.

La récidive est sanctionnée par un carton rouge et l'exclusion vers les tribunes. En compétition par équipes, c'est le joueur fautif qui reçoit le carton rouge.

Si le conseiller rentre dans l'aire de jeu, il doit recevoir directement un carton rouge.

LA LIGUE POITOU CHARENTES DISPENSE DES FORMATIONS D'ARBITRAGE :

- **Arbitre de club** : exclusivement pour le championnat par équipes.
- **Arbitre régional** : il peut être appelé sur des compétitions nationales.
- **Arbitre national** : uniquement la détection et préparation. La formation est dispensée par la Fédération.

- **Juge-Arbitre 1er degré** : pour championnat par équipes du plus bas niveau départemental jusqu'à la Nationale 1. Le licencié FFTT qui souhaite effectuer cette formation doit avoir au moins 18 ans. A tout niveau régional, chaque équipe a l'obligation de posséder un JA 1.
- **Juge-Arbitre 2e degré** : pour les critères départementaux et régionaux.
- **Juge-Arbitre 3e degré** : pour les tournois départementaux, régionaux et interrégionaux.

Renseignements auprès de la Ligue sur

www.tennisdetablepoitoucharentes.com



NOS PARTENAIRES



COMITÉ DÉPARTEMENTAL

DE TENNIS DE TABLE

DE LA CHARENTE MARITIME

LES RÈGLES D'UNE PARTIE DE TENNIS DE TABLE



CD Tennis de Table Charente Maritime - 13 cours Paul Doumer - 17100 Saintes

www.cd17-ping17.com 05 46 97 49 30 www.tennisdetable17.com

Avant la partie :

L'accès à l'aire de jeu est réservé aux licenciés (aussi bien pour les joueurs que pour les conseillers). En cas d'absence de licence pour le joueur, le certificat médical est obligatoire.

Il est nécessaire d'être en tenue pongiste (short, ou jupette pour les filles, avec un tee-shirt ou un polo) pour accéder à l'aire de jeu. Le pantalon de jogging est interdit.

La raquette doit être homologuée ITTF. Elle doit être montrée à l'arbitre (ainsi qu'à l'adversaire si celui-ci en fait la demande).

Si le règlement de la compétition l'exige, le port du dossard est obligatoire.

Le tirage au sort est à effectuer à pile ou face. Le gagnant du tirage peut choisir de servir, de relancer, ou choisir son camp. L'adversaire effectue le choix restant (choix de servir ou relancer ou alors choix du camp).

La période d'adaptation est de deux minutes maximum, et en tenue pongiste. On ne peut plus aller boire, ni recevoir de conseil pendant cette période. A la fin de celle-ci, début de la partie.



La partie :

Pour l'arbitre. Le marqueur est à 0-0 en manche. Annonce "première manche", "service" avec nom du joueur, et "0-0". Affichage du marqueur à 0-0 en point.

Pour le serveur. Bien observer la règle du service : balle en arrière de la ligne de fond, au dessus de la surface de jeu, sans cacher la balle, et pendant toute la durée du service. Le service est valide si la balle a effectué un rebond dans le camp du serveur et un rebond dans le camp du relanceur. Si le service touche le filet, la balle est à remettre si elle est retombée dans le camp du receveur. Changement de serveur tous les deux services.

La manche se joue en 11 points. En cas d'égalité à 10-10, changement de serveur à chaque point. Le match, dans ce cas, est remporté lorsqu'un joueur possède deux points d'avance sur son adversaire (exemple 12-10 ou 15-17). Pendant la manche, les joueurs peuvent s'essayer tous les 6 points. Les pongistes changent de camp entre chaque manche.

Dans la durée de la partie, chaque joueur ou paire de double, peut demander un temps-mort d'une durée maximale d'une minute.

Au cours d'un temps-mort ou entre chaque manche, chaque pongiste peut sortir de l'aire de jeu jusqu'à 3m, se désaltérer ou recevoir des conseils du conseiller. Toutes les raquettes doivent rester sur la table.

Une partie se déroule au meilleur des 5 manches (3 manches gagnantes), ou, selon les règlements, au meilleur des 7 manches (4 manches gagnantes). A la manche décisive (à 2 manches partout ou 3 manches partout), changement de camp dès qu'un joueur atteint 5 points. En double, changement de camp et changement de receveur.

A la fin de la partie, on sert la main de son adversaire, de l'arbitre, du conseiller de son adversaire.



En compétition individuelle. Le conseiller unique est désigné à l'avance. Pour la demande du temps-mort, le joueur est prioritaire par rapport à son conseiller. En compétition par équipe, toute l'équipe peut être conseiller mais pour la demande du temps mort, la priorité est donnée au conseiller.