

PROCÉDURE à SUIVRE au cours des parties :

L'ARBITRE :

DÉCIDE du RÉSULTAT de chaque ÉCHANGE.

Avant de venir dans l'aire de jeu:

- il doit prendre la feuille de parties, les panneaux avec le nom des joueurs.
- il doit aller trouver les deux joueurs pour leur faire choisir les balles.

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

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



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

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

il affiche les deux zéros désignant les manches.



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

"2 minutes d'adaptation."

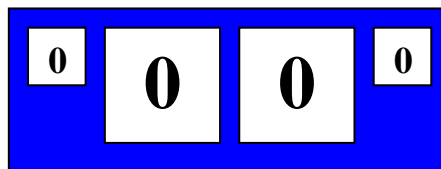
il met le chronomètre en marche, et les deux minutes écoulées annonce :
"STOP"

Les joueurs ne peuvent plus recevoir de conseils avant la fin de la manche.

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

"1^{ère} manche, UNTEL, 0 - 0."

il affiche les deux zéros désignant les points.



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.

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.

il modifie aussitôt la nouvelle marque, mais il doit veiller à :

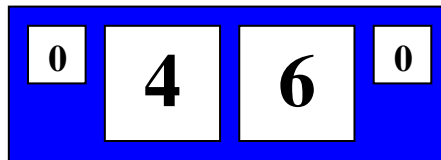
ne pas anticiper les décisions de l'arbitre.

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

ex : **"Quatre - Quatre"**

7- A chaque changement de service, il annonce la marque suivie du nom du nouveau serveur.

ex : **"4 - 6, UNTEL."**



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 de ces interruptions de jeu, 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

De plus, quand le niveau général du bruit est très important, l'arbitre peut s'aider d'autres gestes :

- dès que l'échange est terminé, lever l'avant bras du côté du joueur qui a marqué le point.
- dès qu'une balle étrangère entre dans l'aire de jeu, lever le bras pour arrêter l'échange.

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

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

8- A la fin de chaque manche :

il annonce le nom du joueur gagnant et ensuite le nombre de points marqués par celui-ci suivi du nombre de points du perdant.

ex : "MACHIN, gagne la 1^{er} manche 11 – 07."

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

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

10- A l'annonce de l'arbitre :

" 2^{ème} manche, UNTEL, 0-0 "

11- A la fin de la partie :

- il annonce le résultat final :
ex : "UNTEL, gagne 4 manches à 2."
- il remplit la feuille de partie en entourant le nom du vainqueur et la signe.

12- En sortant de l'aire de jeu :

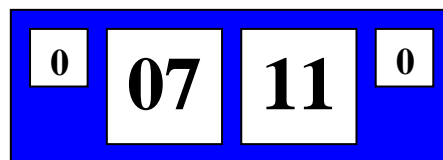
- il va au plus vite ramener la feuille de partie à la table du JA.

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

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

il enclenche le chronomètre pour une minute.

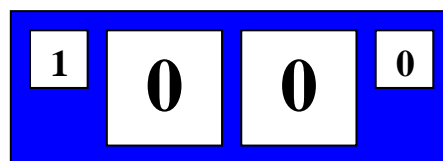
il doit rester affichée au profit des spectateurs jusqu'à l'arrivée d'un joueur à la table.



il indique le point manche et met "à blanc" l'emplacement points.

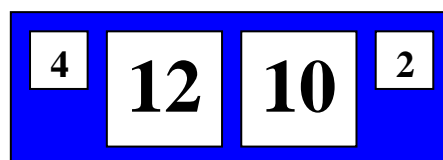


il affiche les deux zéros désignant les points



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

il a affiché :



il laisse quelque instant, afficher le résultat sur le marqueur.

il remet le marqueur "à blanc".

