

# **Manuel d'arbitrage UNSS**

**Comité d'harmonisation des jurys jeunes officiels  
de tennis de table**

## Avant d'arbitrer

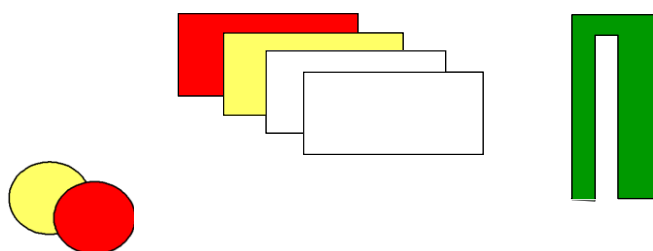
L'arbitre :

### 1/ Vérifie sa tenue :

- Tenue de ville (tenue de sport autorisée) et Chaussures de sport

### 2/ Vérifie son matériel :

- Pige
- Cartons (2 jaunes, 1 rouge, 2 blancs)
- Jeton bicolore
- Chronomètre ou montre 2 minutes
- Crayon



### 3/ Se rapproche du Professeur responsable:

- Ecoute les consignes particulières,
- Reçoit la fiche de la partie,
- Note son nom sur la fiche,
- Reçoit la (les) balle(s) de la partie.

### LA BALLE

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

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.

## Entrée dans l'aire de jeu

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

- la table et son filet (pige) ;
- la table d'arbitrage avec le marqueur (facultatif) ;
- une chaise pour l'arbitre

**Tout autre objet doit être exclu !**

Arrivée des joueurs  
dans l'aire de jeu



L'arbitre :

**- Affiche : « 0 – 0 » (si marqueur)**

**- Vérifie l'identité des joueurs**

**- Vérifie la tenue des joueurs**

1 : Tenue réglementaire :

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

2 : Couleurs :

- Toutes les couleurs mais différentes de celle de la balle

3 : Publicité :



**Si un joueur n'est pas en tenue réglementaire, l'arbitre doit lui demander de changer de tenue. Pas d'autre vêtement sans autorisation du Prof responsable. En cas de doute ou de problème, il en réfère au Prof responsable.**

**- 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)



**Interdiction de changer de raquette durant la partie (sauf bris accidentel). En cas de doute ou de problème, il en réfère au Prof responsable.**

## Tirage au sort



Dès la fin des vérifications :  
L'arbitre fait le tirage au sort

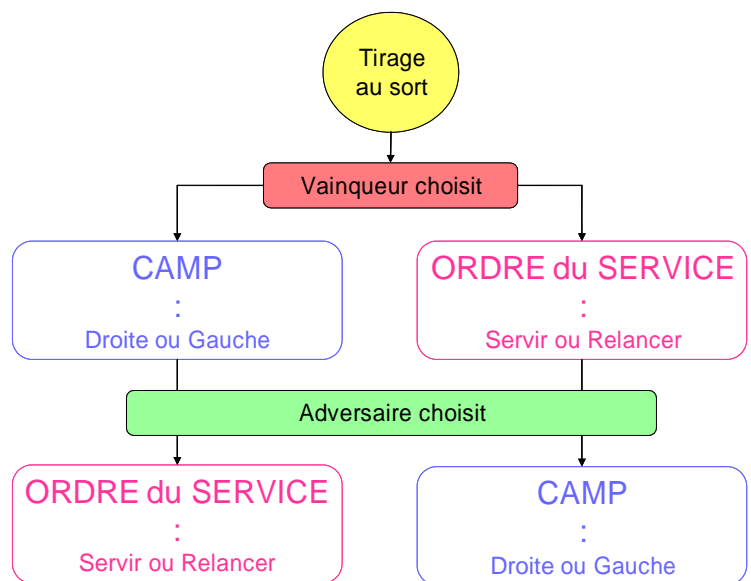
Le vainqueur de ce tirage au sort aura le **choix initial**.

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.

Période d'adaptation

0

0

Marqueur

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

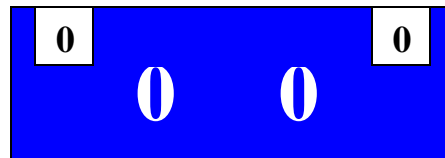
La durée maximale de la période d'adaptation est de **2 minutes** :

L'arbitre :

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



Début de la partie



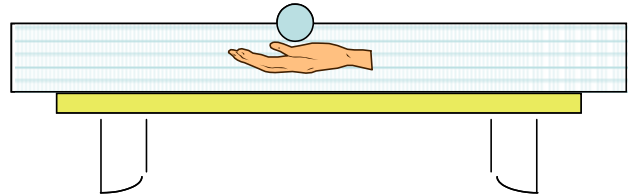
**Dès la fin de la période d'adaptation, l'arbitre :**

- met le marqueur à 0-0 point,
- désigne de la main le serveur
- en annonçant : « **1<sup>ère</sup> manche**, (suivi du nom du **SERVEUR**), **0-0** »,

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 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),
- 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.

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.

### 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 petit côté du camp du RELANCEUR, si celui-ci joue en fauteuil

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

- le serveur n'effectue pas un service correct, **après 1 avertissement !**
- le serveur lance la balle avec l'intention de faire un service et qu'il la manque en voulant la frapper avec sa raquette.

## Ordre du service

**Le serveur change tous les 2 points.**

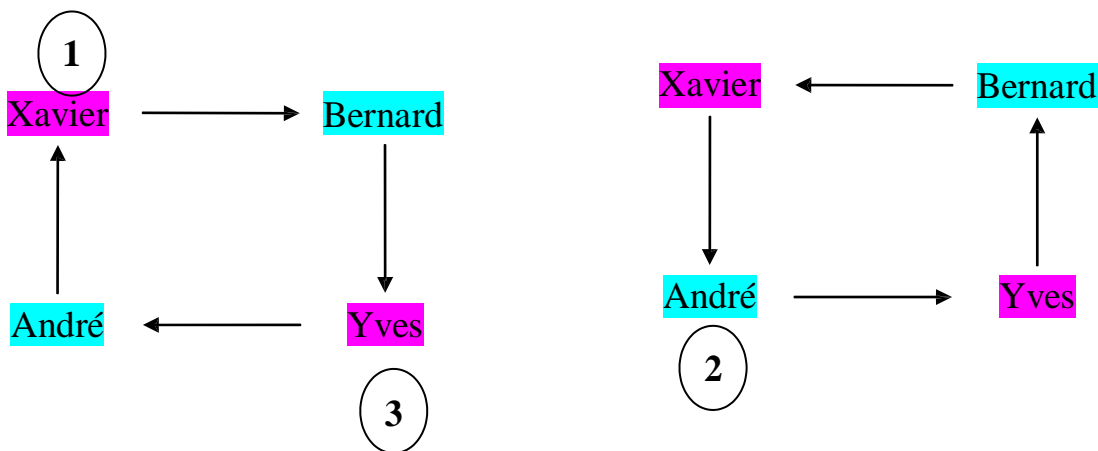
Lorsque la marque atteint **10-10**, le serveur change à chaque point.

## 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*



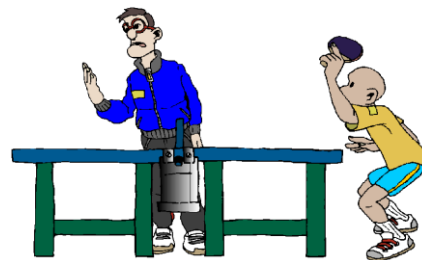
*Au début de la 1<sup>ère</sup> manche, Xavier sert sur Bernard.*

*En début de 2<sup>ème</sup> manche, c'est André qui sert sur Yves.*

*Lors de la 3<sup>ème</sup> manche, c'est Yves qui commence à servir sur André*



Echange :  
point ou 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*).
- les conditions de jeu sont perturbées d'une façon qui peut influencer sur le résultat de l'échange :

*Quelques exemples :*  
- *bruit soudain...*

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 fait obstruction,
  - l'adversaire déplace la surface de jeu,
  - l'adversaire s'appuie sur la surface de jeu avec la main libre,
  - 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,

### Lorsque l'arbitre attribue un point :

Il tourne le point au marqueur et annonce le score à haute voix **dès que les joueurs sont à la table.**

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.**

### **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.

L'arbitre :

- chronomètre,
- 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).

T

### **Suspension de jeu**

**pouvant aller jusqu'à 10 minutes** en cas de blessure (**accordée par le Prof responsable**).



...

## Les conseils aux joueurs

- **autorisés** pendant les arrêts réglementaires : temps mort, ou entre 2 manches,
- **interdits** à tout autre moment.

L'arbitre doit donner un **carton prof responsableune** au conseiller qui intervient en dehors des arrêts réglementaires.

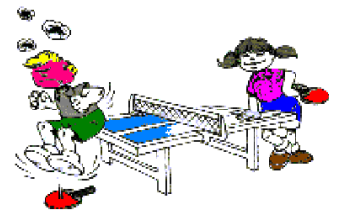
Si le conseiller persiste, l'arbitre doit lui donner un **carton rouge** et le prier de quitter les abords de l'espace de jeu. Il informe le Juge-arbitre de sa décision.

## 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 :**

#### **1<sup>re</sup> infraction :**

Avertissement de l'arbitre : **CARTON PROF RESPONSABLEUNE**

#### **2<sup>ème</sup> infraction :**

Interruption de jeu : **CARTON PROF RESPONSABLEUNE + CARTON ROUGE**  
+ 1 point de pénalité

#### **3<sup>ème</sup> infraction :**

Interruption de jeu : **CARTON PROF RESPONSABLEUNE + CARTON ROUGE**  
+ 2 points de pénalité

#### **4<sup>ème</sup> 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.

D'une manche à 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<sup>ère</sup> manche 11 – 4*
- chronomètre 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

**Au début de la manche suivante :**

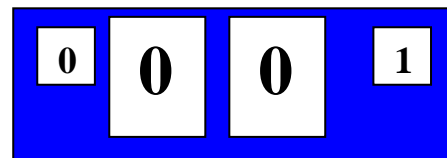
- . lorsque les deux joueurs sont prêts
- . ou lorsque la minute réglementaire est terminée.

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<sup>ème</sup> 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 entoure le nom du vainqueur.
- récupère la balle de la partie ;
- remet alors le marqueur à « blanc » ;

Il va alors remettre sa fiche de partie à la table du Prof responsable.