



Commission Fédérale de l'Arbitrage
Institut Fédéral de l'Emploi et de la Formation

MANUEL

DU JUGE-ARBITRE

JA1 - Championnat par
équipes

Edition 21 – juillet 2015



Ce document est édité sous la responsabilité de
l'I.F.E.F. Branche Arbitrage.

Ce manuel est une aide pour les Juges-arbitres. Il
ne se substitue pas aux Règlements Fédéraux en
vigueur.

SOMMAIRE

Page

SIGLES UTILISES	3
INTRODUCTION	3
1 - PREAMBULE	4
2 - LE J.A.1 ET LA C.R.A.	4
3 - LE MATÉRIEL DU J.A. DE CHAMPIONNAT PAR ÉQUIPES	5
4 - HORAIRE ET PRÉSENTATION DU JUGE-ARBITRE	5
5 - HORAIRE ET CONDUITE DU JUGE ARBITRE VIS-À-VIS DES RETARDS DES EQUIPES	6
6 - CONDUITE A TENIR PAR LE JUGE-ARBITRE EN CAS D'ABSENCE D'UNE EQUIPE.....	7
6. 1 : Si une équipe est absente au moment de la rencontre	7
6. 2 : Si les 2 équipes sont absentes au moment de la rencontre.....	7
7 - CONDITIONS DE JEU A VÉRIFIER AVANT LE DÉBUT DE LA RENCONTRE.....	8
8 - ÉCHAUFFEMENT DES JOUEUSES OU JOUEURS	9
8.1 : Un joueur se blesse durant l'échauffement.....	9
9 - COMPOSITION DU CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR ÉQUIPES	10
9. 1 Nationales I - II - III.....	10
9. 2 Championnats Régionaux et Départementaux.....	11
10 - QUALIFICATION DES JOUEURS	11
10. 1 : Règles du brûlage	11
10. 2 : Règles spécifiques	12
10. 3 : Entente de clubs (Règlements Administratifs).....	14
11 - REMPLISSAGE DE LA FEUILLE DE RENCONTRE	14
11. 1 : Préambule.....	14
11. 2 : Contrôle de la composition des équipes	15
11. 3 : Conseils.....	15
11. 4 : Règles particulières aux doubles.....	16
11. 5 : Procédure pour la tenue de la feuille de rencontre	16
12 - L'ARBITRAGE	16
12. 1 : Conseils aux arbitres	17
13 - LA RENCONTRE	17
13. 1 : Début de la rencontre	18
13. 2 : Enregistrements des parties	19
13. 3 : Arrêt ou fin de la rencontre	19
14 - LES RÉSERVES.....	20
14. 1 : Les différents types de réserves	20
15 - LES RÉCLAMATIONS.....	21
16 - DISCIPLINE.....	21
16. 1 : D'erreurs répétées de la part d'un arbitre	21
16. 2 : De friction entre deux ou plusieurs joueurs	21
16. 3 : De comportements antisportifs de joueurs, entraîneurs, accompagnateurs ou spectateurs	22
16. 4 : Autorisation de quitter l'espace de jeu	22
16. 5 : Comportements des joueurs et conseillers.....	22
16. 6 : Collage des raquettes :	23
17 - CONTENU DU RAPPORT DU JUGE-ARBITRE.....	23
18 - DESTINATIONS DES DIFFÉRENTES FEUILLES DE LA RENCONTRE	24
19 - PRO A / B.....	24

SIGLES UTILISES :

I.F.E.F. :	Institut Fédéral de l'Emploi et de la Formation
I.R.E.F. :	Institut Régional de l'Emploi et de la Formation
JA :	Juge Arbitre
J.A.1 :	Juge Arbitre 1^{er} degré
C.F.A. :	Commission Fédérale de l'Arbitrage
C.R.A. :	Commission Régionale de l'Arbitrage
C.D.A :	Commission Départementale de l'Arbitrage
C.S. :	Commission Sportive
C.S.F. :	Commission Sportive Fédérale
C.S.R. :	Commission Sportive Régionale
C.S.D :	Commission Sportive Départementale
F.R. :	Feuille de Rencontre
Min:	Minute

Afin de faciliter la consultation de ce document, la structure choisie cherche à coller au mieux avec le déroulement chronologique de la rencontre.

Le Groupe d'Action JA1

INTRODUCTION

Le règlement du championnat par équipes fait l'objet du Chapitre II des Règlements Sportifs de la F.F.T.T.

Une rencontre de Championnat de France par équipes doit être **dirigée par un juge-arbitre** ayant obtenu **le grade de J.A.1 minimum**.

Cette personne devra être **majeure, licenciée** (licence traditionnelle) pour la saison en cours et jouir de ses **droits civiques**.

Elle devra se tenir au courant de toutes les modifications ou précisions apportées à ce règlement, depuis sa nomination, ainsi que des additifs et spécificités concernant le Championnat de sa ligue et de son département.

De plus, lorsqu'un J.A. 1^{er} degré sera appelé à officier en qualité de juge-arbitre d'une rencontre de championnat par équipes, il devra impérativement être muni du **dernier règlement en vigueur** au jour de la rencontre, du **livret des Règles du jeu** ainsi que de **la liste des revêtements à jour**, cela afin d'être en mesure de justifier toute décision qu'il serait amené à prendre au cours de la rencontre.

**Le Juge-Arbitre n'est pas un Gendarme
mais un Chef d'Orchestre**

1 - PREAMBULE

L'analyse du règlement du championnat par équipes fait l'objet des paragraphes qui vont suivre. Elle sera traitée dans le but de cerner au plus près des réalités auxquelles se trouvent confrontées le juge – arbitre.

NOTA : Les dispositions particulières prises par une Ligue ou un Comité Départemental ne doivent pas aller à l'encontre des "Dispositions Générales Communes" (Règlements sportifs, Titre II « Championnat de France par équipes », chapitre 1).

Ce qui suit n'a pas pour but de se substituer au règlement complet de l'épreuve, tant dans sa forme que dans son contenu.

2 - LE J.A.1 ET LA C.R.A.

Tout d'abord, un J.A. **officie pour le compte de l'association à laquelle il appartient.**

En effet, toute association est tenue de fournir un juge-arbitre par équipe engagée aux échelons nationaux. Les ligues et les comités peuvent avoir pris des dispositions similaires pour leur championnat.

Un même juge-arbitre n'a aucune obligation d'assurer les sept prestations par équipe engagée. C'est à l'association d'avoir un nombre suffisant de J.A. pour assurer la totalité des prestations qui lui sont imposées. Toutefois, pour rester à niveau le juge - arbitre doit officier au moins 3 fois au cours de la saison.

Avant le début de la saison sportive et à mi - saison, le J.A. reçoit de la C.R.A. une circulaire où sont mentionnées les dates des rencontres du championnat par équipes. Après avoir coché les dates auxquelles il pourra officier et précisé divers renseignements utiles à la C.R.A. (mode de transport, disponibilité, problèmes particuliers, etc...), le juge-arbitre concerné renvoie la circulaire au responsable.

Ces renseignements permettent à la C.R.A. de planifier le juge-arbitrage des rencontres du championnat par équipes. Il est donc nécessaire au juge-arbitre de renvoyer cette circulaire dans les délais impartis, **même s'il ne peut pas juge-arbitrer de rencontre.**

Il est du devoir de la C.R.A. d'adresser, en début de saison, à tous les J.A. **en activité**, toutes les modifications intervenues au règlement.

Environ 15 jours (8 jours au minimum) avant la rencontre, le J.A. recevra une convocation officielle émanant de la C.R.A. Hormis les renseignements pratiques (date, heure et lieu de la rencontre), figurent deux adresses utiles :

- a - l'adresse du responsable de la C.R.A. ou de son délégué
- b - l'adresse du correspondant du club recevant.

Si, pour une raison quelconque, le J.A. ne peut pas diriger la rencontre, il est de son devoir de se conformer aux instructions données par sa C.R.A. afin que le juge-arbitrage de la rencontre soit assuré. Il convient également de prévenir le plus rapidement possible, par téléphone si son numéro figure sur la convocation ou par courriel, le correspondant du club recevant car le nom du J.A. désigné figure sur la circulaire qu'il a reçue.

3 - LE MATÉRIEL DU J.A. DE CHAMPIONNAT PAR ÉQUIPES

Le J.A. devra obligatoirement être en possession de :

- sa convocation officielle,
- son attestation de licenciation (*traditionnelle*) de la phase en cours ou sa carte d'arbitrage officielle portant mention de son grade et de sa photo,
- des règlements fédéraux à jour,
- le règlement spécifique de l'épreuve juge - arbitrée avec les modifications survenues pour la saison en cours,
- sa tenue officielle (lorsqu'elle existe) avec insigne distinctif de sa fonction (Obligation pour les cadres nationaux),
- une pige pour vérifier la hauteur du filet et éventuellement l'épaisseur des revêtements des raquettes,
- une pige « plombée » afin de mesurer la tension du filet,
- stylos à **encre noire**, papier, jeton bicolore,
- une liste des revêtements agréés en cours de validité (disponible sur le site FFTT / TT ARBITRE)
- des feuilles de rencontre (en cas d'erreur sur celle fournie),
- des feuilles de composition d'équipes en rapport avec la rencontre,
- des fiches de parties,
- des cartons (au moins un rouge) et si possible des (blanc, jaune, rouge) qu'il prête aux arbitres si nécessaire,

Il pourra éventuellement être muni de :

- un luxmètre pour contrôler l'intensité lumineuse dans les espaces de jeu (obligatoire en PRO A),
- un chiffon pour essuyer les tables,
- les circulaires fédérales concernant le championnat de France par équipes, pour la saison en cours,
- 1 chronomètre,
- d'une paire de ciseaux.
- un double - mètre pour contrôler les dimensions des espaces de jeu.



4 - HORAIRE ET PRÉSENTATION DU JUGE-ARBITRE

Pour les rencontres de Divisions Nationales :

Le juge-arbitre désigné pour diriger la rencontre doit se présenter au moins **60 minutes** avant l'heure officielle de début de celle-ci. Si 60 minutes avant, la salle où doit se dérouler la rencontre n'est pas ouverte, le J.A. doit consigner ce fait au dos de la feuille de rencontre et sur son rapport, qui sera **adressé à la Commission Sportive de l'échelon compétent**, le lendemain ou le lundi suivant la rencontre.

Pour les rencontres de Divisions Régionales et Départementales :

Le juge-arbitre désigné pour diriger la rencontre doit se présenter au moins **30 minutes** avant l'heure officielle de début de celle-ci. Si 30 minutes avant, la salle où doit se dérouler la rencontre n'est pas ouverte, le J.A. doit consigner ce fait au dos de la feuille de rencontre et sur son rapport, qui sera **adressé à la Commission Sportive de l'échelon compétent**, le lendemain ou le lundi suivant la rencontre.

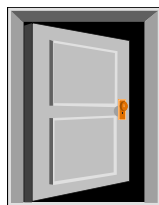
En tout état de cause, le **J.A.** se doit **d'attendre l'ouverture de la salle**. Il ne peut repartir qu'après avoir dûment constaté l'absence de l'une ou de l'autre équipe.

D'autre part, il se peut qu'arriver avant l'heure officielle de début de la rencontre, vous constatiez que celle-ci est **déjà commencée**. Cependant, **vous n'avez été prévenu d'aucune modification concernant l'horaire de la rencontre**, ni de la part du correspondant du club recevant, ni de la C.R.A.

Dans ce cas, vous convoquez les deux capitaines :

A - Le capitaine de l'équipe recevant vous présente l'autorisation d'avancement de la rencontre délivrée par la commission sportive. De ce fait, vous continuez la rencontre en notant au dos de la feuille de rencontre à quel moment vous avez pris en main la rencontre.

B - Aucun des 2 capitaines ne peut présenter d'autorisation officielle d'avancement de la rencontre. Dans ce cas, vous arrêtez toutes les parties en cours, annulez tout et démarrez normalement la rencontre à l'heure fixée (officielle). Vous les informez que vous consignez les faits sur la feuille de rencontre, ainsi que sur votre rapport.



Je constate l'OUVERTURE de la salle

Le juge-arbitre doit, dès son arrivée :

- constater l'ouverture de la salle où doit se dérouler la rencontre (heure selon l'échelon)
- se mettre en rapport avec le responsable du club recevant pour :
 - se faire indiquer la table du juge-arbitre
- se faire remettre les documents nécessaires pour le bon déroulement de la rencontre :
 - la feuille de rencontre,
 - les fiches de compositions d'équipes (éventuellement),
 - les fiches de parties (éventuellement),
 - les balles qui serviront pour les parties,
- procéder aux vérifications des conditions de jeu et du matériel.

5- HORAIRE ET CONDUITE DU JUGE ARBITRE VIS-À-VIS DES RETARDS DES EQUIPES

Le juge-arbitre doit s'efforcer de faire commencer la rencontre à l'heure officielle.

a- Equipe recevant :

Pour les rencontres de Divisions Nationales :

Il est recommandé à l'équipe recevant **d'être présente au moins 60 minutes avant l'heure officielle** compte tenu des dispositions concernant l'échauffement des joueurs.

Pour les rencontres de Divisions Régionales et Départementales :

Il est recommandé à l'équipe recevant **d'être présente au moins 30 minutes avant l'heure officielle** compte tenu des dispositions concernant l'échauffement des joueurs.

Si l'équipe recevant n'est pas présente à l'heure officielle de début de rencontre, elle tombe sous le coup de la réglementation en vigueur.

Si c'est le capitaine de l'équipe qui se trouve en possession de la feuille de rencontre, celui-ci doit impérativement se présenter 15 minutes avant l'heure officielle au juge-arbitre.

De plus, si aucun membre responsable de l'association recevant n'est présent, c'est au capitaine de cette équipe de veiller à ce que le juge-arbitre puisse remplir, dans les meilleures conditions, sa fonction.

Aucun délai n'est accordé à l'équipe qui reçoit.

b - Equipe visiteuse :

Il est recommandé à l'équipe visiteuse d'être présente au moins 30 minutes avant le début de la rencontre.

Toutefois, il est **toléré** un certain retard par rapport à l'heure officielle pour l'équipe visiteuse, qui est de **30 minutes et peut être porté à 60 minutes si l'équipe a avisé de son retard (au plus tard, 30 minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre).**

En tout état de cause, ce retard sera consigné dans votre rapport pour la Commission Sportive.

En ce qui concerne le retard des joueurs de l'équipe visiteuse, le juge-arbitre aura présent à l'esprit que son rôle est de faire jouer le plus équitablement possible, dans les meilleures conditions et en maintenant l'esprit sportif qui doit présider à ces rencontres.



6 - CONDUITE A TENIR PAR LE JUGE-ARBITRE EN CAS D'ABSENCE D'UNE EQUIPE

6. 1 : Si une équipe est absente au moment de la rencontre

Si, après les délais accordés par le règlement, l'une d'elles ne s'est pas présentée et n'a pas averti de son retard, l'équipe adverse est en droit de demander le forfait.

Dans ce cas, vous remplissez la feuille de rencontre, qui doit être **obligatoirement fournie par l'équipe bénéficiant du forfait**, avec les renseignements (composition de l'équipe) concernant l'équipe présente.

Ensuite, vous notez au dos de la feuille de rencontre qu'en tant que juge-arbitre officiellement désigné vous avez constaté l'absence de l'une des 2 équipes après les délais prescrits par le règlement.

L'envoi de la feuille de rencontre incombe alors à l'équipe qui bénéficie du forfait.

6. 2 : Si les 2 équipes sont absentes au moment de la rencontre

Vérifiez tout d'abord sur votre convocation la date, l'heure et le lieu de la rencontre; vous avez certainement dû commettre une erreur. Cela arrive, même aux juges-arbitres les plus expérimentés !!!

Si tout concorde, avisez par mail la Commission Régionale d'Arbitrage qui vous a remis la convocation, il s'est peut-être glissé une erreur ou bien vous n'avez pas été prévenu d'un éventuel avancement de la rencontre.

7 - CONDITIONS DE JEU A VÉRIFIER AVANT LE DÉBUT DE LA RENCONTRE

En fonction de l'échelon et de la division, le juge-arbitre devra vérifier :

1 - L'état et les dimensions des espaces de jeu.

- Ceux-ci doivent être de : 12 x 6 x 4,5 m,
12 x 5,5 x 4,5 m (sans séparation latérale entre les tables).

2 - L'état général de la salle et en particulier :

- le sol : non glissant, non réfléchissant
- les murs : teinte foncée unie
- l'arrière-plan : couleur pastel, mate et uniforme.
 - Pas de source lumineuse à hauteur des yeux.
 - Pas d'éclairage horizontal ou latéral d'origine solaire
 - Uniquement de la publicité permanente.

3 - La température minimale des salles n'apparaît plus dans les règlements. C'est au J.A. de faire preuve de bon sens et de responsabilité pour assurer aux joueurs les meilleures conditions de jeu possibles. Toute anomalie est, bien évidemment, à signaler dans le rapport du J.A.

4 - La présence, dans la même salle, de toutes les tables servant au déroulement de la rencontre.

5 - L'éclairage des espaces de jeu : **500 Lux minimum** en tout point de la surface de jeu.
Minimum en tout point du sol : 70% de l'intensité lumineuse mesurée sur la table

6 - Les entourages utilisés pour délimiter les espaces de jeu.
Couleur foncée.
Hauteur environ 75 cm.

7 - La table : vérification de son état et de l'agrément de la F.F.T.T.
Attention, si les tables ne sont pas affectées, chacune à un groupe, elles doivent être strictement identiques

8 - Le filet et ses supports :

- vérifier la hauteur et la tension (pige), l'alignement suivant l'axe séparant les camps, son état et l'agrément F.F.T.T.
- vérifier la publicité sur les filets.

9 - Les balles (celluloïd ou plastiques) de **même marque, de même couleur et de même qualité** servant à la rencontre. Elles doivent être agréées par la FFTT.

10 - Les tables d'arbitrage et marqueurs :

- Vérifier la publicité (surface totale maximale de 750 cm² sur chaque face)

11 - La publicité doit être conforme aux règlements en vigueur (conditions de jeu 3.2.3) :

- A l'intérieur de l'espace de jeu, tous les entourages peuvent comporter des inscriptions de 2 couleurs au maximum autres que de couleur blanche et jaune, et ne dépassant pas 40 cm de haut.
- Sur le sol : maxi 4 (à minimum 1 mètre et à maximum 2 mètres des séparations) contenue dans une superficie totale de 2,5m².
- Sur les bords de la surface de jeu : des publicités sont autorisées si elles ne font pas concurrence au fabricant de la table (1 par chaque moitié latérale ainsi que les lignes de fond) d'une longueur maxi de 60 cm.

- Au niveau du filet : Une publicité obligatoirement plus claire ou plus foncée que la couleur de fond du filet. Cette publicité ne peut se trouver à moins de 3 cm de la bande constituant le bord supérieur et ne pas gêner la visibilité à travers les mailles.

N.B. : *Toutes ces vérifications doivent être effectuées entre 30 min. et 15 min. avant le début de la rencontre. Elles doivent être faites, en tout état de cause, avant la convocation des deux capitaines pour le tirage au sort et l'établissement de la feuille de rencontre.*

Toutes les infractions constatées concernant les conditions de jeu doivent être consignées sur le rapport du JA, adressée à la Commission Sportive Compétente, si aucune modification ne peut être apportée sur le champ.

Ces infractions peuvent d'ailleurs faire l'objet de réserves déposées par le capitaine de l'équipe visiteuse que vous noterez au dos de la feuille de rencontre.

Le juge-arbitre est habilité à refuser ou interrompre le déroulement d'une rencontre. Toutefois, cette mesure d'exception ne peut être prise que dans des cas extrêmes de conditions de jeu déplorables qui pourraient conduire à des accidents.

Exemple : *sol très glissant présentant un réel danger pour les joueurs / joueuses.*

12 – Personnes sur le banc :

Les personnes figurant sur « le banc », situé à proximité de l'aire de jeu, doivent être licenciées. Le juge-arbitre doit s'assurer de leur licenciement par tous les moyens prévus dans le règlement. Si une personne ne peut pas vous prouver sa licenciement, vous ne devez pas l'autoriser à être sur ou à proximité du banc.



8 - ÉCHAUFFEMENT DES JOUEUSES OU JOUEURS

Il est du devoir du J.A. de surveiller l'échauffement des joueuses ou joueurs, pendant qu'il effectue les vérifications matérielles et qu'il établit la feuille de rencontre.

Pour une rencontre sur 2 tables :

L'équipe visiteuse doit pouvoir disposer des 2 tables pendant 10 min. consécutives et d'une de ces tables pendant les 15 min. qui précèdent le début de la rencontre.

C'est au juge-arbitre de veiller au respect de ces règles et d'imposer, si besoin est, les périodes d'échauffement ou les tables à chaque équipe.

Toute infraction **caractérisée de l'une ou l'autre équipe** sera consignée au dos **de la** feuille de rencontre par le juge-arbitre.

Toutefois, dans la majorité des cas, vous ne rencontrerez aucun problème. Vous laisserez alors les capitaines et les joueurs s'organiser entre eux.

8.1 : Un joueur se blesse durant l'échauffement

Le joueur est régulièrement inscrit sur la feuille de rencontre, mais se trouve alors dans l'incapacité physique de jouer.

Ce que vous faites :

Vous ne devez accepter aucun changement de joueur si la feuille de rencontre est déjà remplie

9 - COMPOSITION DU CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR ÉQUIPES

9.1 Nationales I - II - III

9.1.1 - Équipe de 4 en 1 groupe de 4 :

Equipe de quatre joueurs en un groupe unique disputant 14 parties

Les quatre joueurs d'une équipe sont désignés par A, B, C, D

Les quatre joueurs de l'équipe adverse sont désignés par W, X, Y, Z

La rencontre se dispute sur deux tables

Equipe de 4 joueurs avec le déroulement suivant des parties :

AW-BX-CY-DZ-AX-BW-DY-CZ-double 1-double 2-AY-CW-DX-BZ

Placement libre des joueurs, composition libre des doubles

Un joueur ne peut faire qu'un seul double

Peuvent figurer sur la feuille de rencontre :

	MESSIEURS			DAMES		
	Classement Minimum	Etranger	Muté	Classement Minimum	Etranger	Muté
Nationale 1	>=1800 *	1	1	>=1100 *	1	1
Nationale 2	>=1600 *	1	1	3j/4 : >=900 *	1	1
Nationale 3	>=1400 *	1	1	3j/4 : >=700 *	1	1

(*) : Nombre de points figurant sur la licence de la première ou de la seconde phase de la saison en cours.

Toutefois, lorsqu'une équipe accède à la division supérieure à l'issue de la 1^{ère} phase, les joueurs ayant disputé au moins trois rencontres avec cette équipe lors de la 1^{ère} phase peuvent figurer sur la feuille de rencontre lors de la 2^{ème} phase même s'ils ne respectent pas le classement minimum pour cette division.

- Une équipe qui descend de PRO en Nationale 1, 2 ou 3 a droit à 2 mutés.

Attention, en phase 2, il est possible d'avoir deux mutés à la condition qu'ils le soient au plus tard le 1^{er} juillet de la saison en cours.

La commission sportive fédérale peut être amenée à autoriser exceptionnellement une équipe à présenter une composition ne respectant pas l'obligation de classement minimal. Dans ce cas, le capitaine présente le courrier stipulant le nom des joueuses autorisées à figurer sur la feuille de rencontre, et le juge-arbitre l'indique dans son rapport.

Nota :

La rencontre se dispute dans l'ordre de la feuille de rencontre.

La rencontre est arrêtée dès que l'une des 2 équipes a un total de points - parties égal à la moitié des parties possibles + 1, **soit 8 parties, en division nationale (score acquis).**

Le résultat des rencontres devra tenir compte de l'ordre des parties déterminé sur la feuille de rencontre.

Ainsi, si, dans l'ordre de la feuille de rencontre, la partie n° 11 se termine avant la partie n° 10, le juge - arbitre devra, pour attribuer le " point - partie " de la partie n° 11, attendre la fin de la partie n° 10.

Enfin, par respect du public, **toute partie commencée doit être menée à son terme**. De plus, les éventuelles performances enregistrées au cours de cette partie **seront comptabilisées**.

Le résultat de toute partie commencée doit être reporté sur la feuille de rencontre mais, si une équipe a déjà atteint 8 (championnat féminin ou masculin), le point-partie ne doit pas être attribué.

9. 1. 2 - Equipe incomplète :

Pour les divisions nationales : **il est interdit d'avoir une équipe incomplète**. Attention, vous devez commencer la rencontre, même s'il manque des joueurs.

9. 2 Championnats Régionaux et Départementaux

Toute disposition prise par une ligue ou un département ne doit en aucun cas aller à l'encontre des règles applicables, des dispositions générales et des articles de ce chapitre.

Le comité directeur de la Ligue ou du département peut étendre à tout ou en partie aux dispositions communes du championnat National. Pour cela il est nécessaire de bien s'informer auparavant de ce qui se pratique.

Équipe de 6 en 2 groupes de 3 :

Répartis en 2 groupes de 3 joueurs, intitulés groupe A et groupe B.

Les 2 joueurs ayant le plus grand nombre de points de l'équipe doivent figurer obligatoirement dans le groupe A et le joueur ayant le moins grand nombre de points dans le groupe B.

Le groupe A doit impérativement être complet.

L'ordre des parties est : AX - DR - BY - ES - CZ - FT - BX - Double en B- AZ - ER - CY - DT- Double en A - FS - BZ - ET - CX - FR - AY - DS.

9. 2. 1 - Equipe incomplète :

Lorsqu'un joueur absent est toléré ; **il faut considérer comme joueur absent soit l'absence d'un nom sur la feuille de rencontre soit l'absence effective d'un joueur inscrit** sur la feuille de rencontre : il ne doit avoir disputé **aucune** partie. Si la formule de la compétition prévoit 2 groupes, **le groupe A doit être complet**.

N'oubliez pas que **le juge-arbitre n'est pas habilité à prononcer le forfait d'une équipe**. Il est seulement chargé de constater et enregistrer toute infraction au règlement en vigueur dans le championnat. **Seule la Commission Sportive de l'échelon considéré est compétente pour prononcer le forfait**.

10 - QUALIFICATION DES JOUEURS

10. 1 : Règle du brûlage

Précisons tout d'abord que le juge-arbitre n'est pas responsable du brûlage.

Son rôle se limite uniquement et, en cas de besoin, à en expliciter les règles élémentaires :

- impossibilité de participer à plus d'une rencontre par journée,
- brûlage par N° d'équipe et par N° de journée,
- remise à zéro à la fin des rencontres allers (Pro A et B) ou de chaque phase (autres divisions).
- règles spécifiques de la 2^{ème} journée de chaque phase à préciser
- règles spécifiques de la 2^{ème} phase.

Toutefois, les ligues et les départements peuvent décider de mesures spécifiques, c'est pourquoi il appartient à chaque juge-arbitre de s'informer des règles en vigueur, en matière de brûlage, dans sa ligue et son comité.

10. 2 : Règles spécifiques

10.2.1 : Joueur muté :

Sauf disposition particulière spécifique :

En première phase, une équipe de quatre joueurs ou moins ne peut comporter qu'un seul joueur muté.

Dans le cadre d'un championnat par équipes en deux phases, une équipe de quatre joueurs à six joueurs peut comporter deux joueurs mutés lors de la deuxième phase (uniquement) à condition que les deux mutés l'aient été au plus tard le 1^{er} Juillet de la saison en cours (voir titre II. chapitre 2 des règlements généraux concernant les joueurs et dirigeants).

Toutefois, aucune limitation en ce qui concerne le nombre de joueurs mutés ne sera appliquée aux équipes des associations nouvellement formées ou reprenant leur activité après au moins une saison d'interruption, ainsi qu'à celles participant pour la première fois au championnat par équipes.

10. 2. 2 : Joueur étranger :

Une équipe de 4 joueurs ou moins ne peut comporter **qu'un seul joueur étranger**.

Une équipe de **5 joueurs ou plus** ne peut comporter que **2 joueurs étrangers**.

Enfin, tout joueur qui n'est pas de nationalité française, quelle que soit son origine (apatride, réfugié, etc) est considéré pour sa **première saison** comme **étranger et muté, sauf pour les joueurs de l'Union Européenne et ceux bénéficiant des accords de Cotonou qui ne sont pas considérés comme étrangers.**

Tout joueur numéroté (1 à 300 en dames et 1 à 1000 en messieurs) muté entre le 1^{er} novembre et le 31 mars de la saison en cours ne peut pas participer au championnat de France par équipes quelle que soit la division.

Récapitulatif :

	1 ^{ère} phase		2 ^{ème} phase	
	<i>Etranger(s)</i>	<i>Muté(s)</i>	<i>Etranger(s)</i>	<i>Muté(s) au 1^{er} juillet de la saison en cours</i>
Equipes de 4	1	1	1	2
Equipes de 6	2	1	2	2

10. 2. 3 : Cas des féminines participant au championnat de France masculin.

Il existe 3 possibilités de participation selon les ligues :

- Les Féminines ne peuvent participer au Championnat Masculin.
- Les Féminines sont autorisées à participer au Championnat Masculin sous condition que leur nombre n'excède pas la moitié du nombre de joueurs de l'équipe.

- La formule peut être mixte : limitation de la participation d'une Féminine dans telle division de l'échelon considéré. La Commission Sportive doit préciser les divisions concernées.

10. 2. 4 : Cas des jeunes participant au championnat de France Seniors

Les jeunes peuvent participer au Championnat par équipes messieurs et dames, sans aucun sur-classement, mais sous certaines conditions :

a- Les poussins et les poussines ne peuvent, en aucun cas, disputer le championnat par équipes Messieurs et Dames.

b- Les benjamins et benjamines souhaitant participer à des épreuves seniors devront remplir les deux conditions suivantes :

- 1 – figurer sur les listes du critérium fédéral de Nationale 1,
- 2 - satisfaire aux examens médicaux demandés par le médecin fédéral.

c- Les jeunes des autres catégories d'âges peuvent participer au championnat par équipes seniors sans aucune restriction.

10. 2. 5 : Vérifications de la licenciation et du certificat médical

Règlements sportifs 2015/2016- titre II.110 - Règlement médical issu des Règlements généraux 2015/2016 chapitre 3, article 9



IL EST AUTORISÉ UNIQUEMENT À JOUER DANS LES CAS SUIVANTS :

- Le joueur présente l'attestation de licence imprimée personnelle ou collective, avec l'indication « certificat médical présenté »,
- Le joueur prouve sa licenciation avec l'indication « ni entraînement, ni compétition » et un certificat médical indépendant en cours de validité,
- Le joueur présente l'attestation de licence imprimée, personnelle ou collective avec l'indication « ni entraînement, ni compétition » et un certificat médical indépendant en cours de validité.

Si un joueur ne peut justifier sa licenciation, alors il n'est pas autorisé à jouer.

PROCÉDURE DE VÉRIFICATION DE LA LICENCIATION ET DE LA POSSESSION DU CERTIFICAT MÉDICAL

Dans tous les cas, la justification de la licenciation et de la possession du certificat médical par consultation des informations issues de la base de données fédérale (SPID) est du ressort du joueur, de son capitaine, de son club et non du juge-arbitre.

Seuls les trois modes de consultation détaillés ci-dessous sont retenus.

Par ailleurs, la justification doit être montrée au juge-arbitre à l'emplacement prévu pour qu'il puisse assurer ses fonctions ; il ne s'agit pas de demander à ce dernier de se déplacer en un autre lieu pour constater la justification de la licenciation et de la possession du certificat médical.

1 - Consultation par accès à internet :

- Le jour de la compétition, le joueur se connecte sur Internet à l'adresse suivante : <http://www.fft.com/licence/>

Le joueur indique soit son n° de licence, soit son nom et son département ; ensuite il clique sur le nom qui apparaît en dessous pour avoir le détail des informations (il peut y avoir plusieurs réponses d'où la nécessité de cliquer).

- Le joueur montre l'écran de l'outil numérique (application SMARTPING) au juge-arbitre.
- Le joueur peut prouver sa licenciation pour l'accès à la base de données fédérale à l'adresse : <http://spid.fft.com/spid/home.do>
- Si les éléments figurant sur l'écran daté du jour de la compétition permettent au juge-arbitre de constater que le joueur est en règle, il est autorisé à jouer.

2- Justification d'identité :

(source : <http://www.service-public.fr>, site officiel de l'administration française)

La carte d'identité n'est pas un document obligatoire.

L'identité peut être justifiée par tout autre moyen :

- passeport ou permis de conduire,
- livret de famille, livret militaire, extrait d'acte de naissance avec filiation complète, carte d'électeur ou de sécurité sociale..,
- appel à témoignage.



10. 3 : Entente de clubs (Règlements Administratifs)

- Deux clubs d'une même ligue peuvent s'entendre pour constituer une équipe fanion senior.
- Les règles relatives au nombre de mutés et étrangers s'appliquent pour cette équipe.
- Les règles de brûlage des règlements sportifs s'appliquent pour les joueurs assurant les remplacements.

11 - REMPLISSAGE DE LA FEUILLE DE RENCONTRE

11. 1 : Préambule

Quinze minutes au plus tard avant le début de la rencontre, vous devez avoir à votre disposition **la feuille de rencontre** valable pour l'épreuve concernée.

Au moins 30 minutes avant le début de la rencontre, vous convoquez les 2 capitaines pour le tirage au sort de " *la lettre* " (A ou X) que vous effectuerez avec un jeton bicolore. Ensuite, vous remettez à chaque capitaine la fiche de composition d'équipes qui lui revient et que vous aurez eu soin de préparer.

N'oubliez pas de rappeler aux capitaines (qui doivent être licenciés au titre de l'association de l'équipe qu'ils coachent) de joindre à la fiche, remplie **et signée**, leur attestation de licenciation et celles de tous les joueurs inscrits sur celle-ci. Vous devez être en possession des 2 fiches de composition d'équipe **au plus tard 15 minutes** avant le début de la rencontre.

11.2 : Contrôle de la composition des équipes

La composition d'équipe est de la responsabilité du capitaine mais, en tant que juge - arbitre de la rencontre, vous devez être très vigilant et signaler toute anomalie détectée.
Vous devez, après rappel des règlements au capitaine fautif, lui faire recomposer son équipe.

Conseils :

Vous ne devez donc **communiquer** la composition des équipes aux capitaines adverses que lorsque vous êtes certain que celles-ci sont en accord avec le règlement.

A partir de cet instant, aucune modification à la composition de l'une ou l'autre équipe ne pourra plus être apportée.

Si, malgré le rappel du règlement, un capitaine maintient une composition incorrecte pour son équipe, vous devez l'enregistrer, mais vous devez noter en même temps, au dos de la première feuille de rencontre et dans votre rapport à la Commission Sportive de l'échelon compétent, les motifs qui rendent cette équipe non conforme au règlement, puis vous devez signer.

Rencontre du :

Ordre des parties	Club :	Capitaine :	
		couleur de maillot :	
		Noms des joueurs et composition de l'équipe	
	Lettrés	NOM et Prénom	
			Points
A - W	A		
B - X	B		
C - Y	C		
D - Z	D		
A - X			
B - W			
D - Y			
C - Z			
Double 1			
Double 2			
A - Y			
C - W			
D - X			
B - Z			
Double 1			

Fiche à compléter et à remettre au Juge-Arbitre désigné au moins 15 minutes avant le début de la rencontre.
Signature du capitaine :

11.3 : Conseils

Les feuilles de rencontre étant composées de feuilles **auto - carbonées**, veuillez à ne jamais vous en servir comme sous-main. La feuille supérieure **doit toujours être dégagee**, ne posez rien dessus.

Vous êtes seul habilité à remplir la feuille de rencontre et, en particulier, à y inscrire les réserves et réclamations éventuelles.

Lorsque vous remettez à chaque capitaine sa fiche de composition d'équipe, n'oubliez pas de préciser qu'il a la possibilité d'inscrire le nom de joueurs non présents lors de la constitution de l'équipe, mais signalez le risque encouru si le ou les joueurs ne sont pas présents à l'appel de leur nom.

N'omettez pas de noter, à côté de l'intitulé de l'association, son numéro qui figure sur les licences des joueurs de cette association.

Ensuite, inscrivez les noms figurant sur les fiches, sur la feuille de rencontre. N'oubliez pas que chaque nom doit être suivi du **prénom** du joueur ou de la joueuse, de son nombre de points, de son éventuel statut (muté, étranger), et précédé de son numéro de licence.

Vous aurez soin de vérifier que les 2 équipes sont en accord avec les articles relatifs aux joueurs mutés et étrangers, ainsi qu'aux articles relatifs à la formule de la compétition.

Assurez-vous que la licence est valable **pour la phase** en cours !

Veillez à bien inscrire les **noms et prénoms des capitaines**. Assurez-vous également qu'ils sont bien licenciés, même s'ils ne sont pas joueurs.

Conservez précieusement les 2 fiches de composition d'équipe qui auront été remplies par les 2 capitaines. En cas de réclamation ou de falsification de la feuille de rencontre, elles constitueront auprès de la Commission Sportive compétente la meilleure preuve de la composition initiale des 2 équipes.

Il vous appartient de les conserver pendant toute la durée de la saison en cours.

11. 4 : Règles particulières aux doubles

La composition des doubles vous sera fournie par les capitaines **juste avant le début de la partie de double ou de chaque double**, et ce quelle que soit la division.

De plus une joueuse ou un joueur ne peut participer qu'à **un seul double**.

Les doubles doivent être joués **dans l'ordre de la feuille de rencontre** et non pas à la fin comme c'est la pratique dans certaines divisions.

Lorsqu'un joueur est appelé à jouer **deux parties consécutives, il est en droit de demander 5 minutes de repos entre ces 2 parties.**

11. 5 : Procédure pour la tenue de la feuille de rencontre

Pour faciliter la duplication des feuilles de rencontre, la Commission Sportive Fédérale prie instamment les juges-arbitres d'utiliser un **stylo à bille noir uniquement**.

Pendant l'échauffement des joueurs, vous remplissez la partie supérieure de la feuille de rencontre. Tous les renseignements dont vous avez besoin se trouvent consignés sur la partie gauche de votre convocation.

N'oubliez pas de noter le numéro de la journée.

Avant de recopier la composition d'une équipe sur la feuille de rencontre, vous devez attendre d'avoir récupéré la composition de l'équipe adverse.

Il est conseillé de remplir la feuille de rencontre au fur et à mesure que vous arriveront les résultats.

12 - L'ARBITRAGE

Le juge-arbitre s'en tiendra à l'application stricte des règles en vigueur relatives à l'arbitrage des parties. Il veillera notamment à ce que les droits de l'équipe visiteuse soient respectés et à ce que **les arbitres non joueurs soient licenciés**.

En cas de difficultés concernant l'arbitrage des parties par l'équipe recevant, le juge-arbitre n'hésitera pas à convoquer le capitaine de l'équipe fautive et le menacer de la perte des parties à arbitrer.

Lorsque le juge-arbitre n'a pas d'arbitre non joueur à sa disposition et que l'équipe visiteuse refuse d'arbitrer, il aura le choix entre deux méthodes :

- soit laisser au capitaine de l'équipe recevant le soin de proposer l'ordre de désignation de ses joueurs comme arbitres. C'est bien souvent la meilleure solution, étant entendu que le juge-arbitre nomme quand même les arbitres ;
- soit désigner lui-même les joueurs qui arbitreront en s'aidant des plans d'arbitrage

Si l'équipe visiteuse émet le désir, avant le début de la rencontre, d'arbitrer des parties, c'est alors au juge-arbitre seul, de procéder aux désignations. Toutefois, le JA veillera à l'équilibre du nombre de parties arbitrées par chaque équipe, en tenant éventuellement compte des groupes.

Si un arbitre officiel accompagne l'équipe visiteuse pour officier, celle-ci doit prévenir le JA et en faire la demande à ce dernier avant le début de la rencontre.

Le rôle du J.A. est de diriger la rencontre dans son ensemble. Cependant, il peut, s'il l'estime souhaitable pour le bon déroulement de la rencontre, **arbitrer la dernière partie**, mais cela implique qu'aucune partie n'ait lieu sur l'autre table.

Nota : Tout arbitre doit être licencié (licence traditionnelle) F.F.T.T.

En conséquence, vous êtes habilité à contrôler la licenciation de chaque arbitre. Si celui-ci ne peut vous le prouver, vous procédez de la manière suivante :

- *a* - Le nombre d'arbitres mis à votre disposition est suffisamment important. Dans ce cas vous choisissez un autre arbitre parmi ceux qui vous ont prouvé leur licenciation.
- *b* - Vous n'avez que quelques arbitres à votre disposition. Vous expliquez à l'arbitre fautif qu'il doit toujours prouver sa licenciation. Vous le laissez arbitrer.

Si les cas a et b ne sont pas respectés, des pénalités financières seront appliquées et l'arbitrage sera assuré par les joueurs de l'équipe recevant (le capitaine de l'équipe recevant est responsable de l'exécution de cette mesure).

N'oubliez pas que, en tant que juge-arbitre, **vous avez un rôle d'information, de conseil et « d'éducation » à jouer auprès des arbitres, souvent bien jeunes, mis à votre disposition.**

12. 1 : Conseils aux arbitres

Le juge-arbitre est le responsable des arbitres. Ils sont placés sous son autorité.

Pour chaque partie, il vous appartient de désigner un arbitre de table.

Il est souhaitable de leur faire les recommandations suivantes :

- vérifier qu'aucun corps étranger ne se trouve dans l'aire de jeu (sacs, survêtements, etc...) ;
- contrôler que les joueurs sont en tenue ;
- vérifier la conformité des raquettes de chaque joueur ;
- contrôler la durée de la période d'adaptation et des arrêts autorisés (temps de repos entre les manches, temps morts, etc) ;
- veiller à la bonne application des règles concernant le service ;
- avertir des conséquences encourues en cas de nouvelles infractions si des cartons ont déjà été donnés au cours des parties précédentes.



13 - LA RENCONTRE

En tant que juge - arbitre de la rencontre, vous êtes responsable du bon déroulement de celle-ci. Vous devez donc veiller au respect du règlement par les 2 équipes et notamment :

- au déroulement des parties selon l'ordre de la feuille de rencontre ;
- au respect du matériel mis à disposition des participants par l'association recevant ;
- au respect des règles du jeu concernant les corps étrangers dans l'espace de jeu ;
- au déroulement de la rencontre selon l'esprit sportif qui doit présider à une telle épreuve.

13. 1 : Début de la rencontre

A l'heure officielle, après avoir désigné les arbitres de table et leur avoir remis les fiches de partie, vous appelez les joueurs à la table. Vous veillez tout au long de la rencontre à ce qu'aucun équipement (survêtements, sacs, etc) ne soit posé sur les entourages ou à l'intérieur de l'espace de jeu.

13. 1. 1 : Tenue des équipes

Avant le début de chaque partie, vous devez vous assurer que les tenues des joueurs sont bien conformes aux règles de jeu en vigueur.

Demander la couleur des maillots des équipes lors de la récupération des feuilles de composition d'équipes.

Si nécessaire, l'équipe qui reçoit est dans l'obligation de changer de tenue, compatible avec la couleur de la balle.

Le port du survêtement est interdit dans l'espace de jeu, sauf avec l'autorisation du juge-arbitre.

Toutefois, si un(e) joueur(euse) en infraction sur le plan de la tenue persiste dans son refus d'en changer, il en sera fait mention au dos de la première feuille de rencontre, ainsi que sur la fiche de renseignements jointe à la convocation (partie droite). Une amende sera infligée au club en infraction par la Commission Sportive de l'échelon concerné. De plus, vous demanderez au capitaine de l'équipe adverse s'il désire déposer une réclamation.

Aucune publicité pour le tabac, l'alcool ou les drogues, n'est autorisée.

L'exclusion de la rencontre d'un joueur en infraction pour tenue non réglementaire est une décision extrême à ne prendre qu'en cas de récidive caractérisée de ce joueur. Elle doit être accompagnée d'un rapport détaillé à la Commission Sportive compétente.

13. 1. 2 : Une équipe refuse de jouer

Prétextant des conditions de jeu déplorables et non réglementaires, le capitaine de l'équipe visiteuse vient vous signifier que son équipe ne jouera pas dans de telles conditions, et ce malgré les réserves qu'il a déposées préalablement.

Ce que vous faites :

Si personne n'est en mesure d'améliorer les conditions de jeu, vous notez au dos de la première feuille de rencontre la décision du capitaine plaignant, vous lui faites signer sa décision et envoyez vous-même la feuille de rencontre accompagnée d'un rapport circonstancié à la Commission Sportive compétente, **dans les 48 heures**. Vous enverrez également un double de ce rapport à la C.R.A. qui vous a nommé pour cette rencontre.

13. 1. 3 : Un joueur absent à l'appel de son nom

Un joueur absent physiquement à l'appel de son nom perd la partie mais il est autorisé à jouer les parties suivantes qui compteront dans le résultat.

13. 1. 4 : Un joueur d'une équipe refuse de jouer

Un joueur d'une équipe est présent et refuse de jouer.

Ce que vous faites :

- Un joueur qui abandonne, quel que soit le motif, ou qui refuse de disputer une partie perd la partie.

Vous convoquez le capitaine de l'équipe à laquelle appartient ce joueur pour qu'il vous fournisse une explication. Vous notez les faits au dos de la première feuille de rencontre et donnez la ou les parties perdues à ce joueur par 11/00, 11/00, 11/00.

13. 1. 5 : Cas de blessure d'un joueur en cours de partie

Suspendre le déroulement de la partie et estimer la gravité de la blessure :

- a - Si la blessure est grave, faites prévenir les secours par le responsable de la salle ou le capitaine du joueur concerné.
- b - Si la blessure est légère et peut être soignée rapidement, vous pouvez accorder une suspension de jeu (*au maximum 10 min qu'elle soit en une seule fois ou en plusieurs fois au cours de la même partie*).

Dans ce cas, vous pouvez autoriser le joueur adverse à **s'échauffer sur n'importe quelle table, y compris celle utilisée pour la partie, avec une autre balle que celle utilisée pour la partie.**

13. 2 : Enregistrements des parties

Les parties se déroulent au **meilleur des 5 manches** (3 manches gagnées).

Les noms des joueurs de l'équipe ABCD seront toujours notés à gauche tandis que ceux de l'équipe WXYZ figureront toujours à droite.

En conséquence, **toutes les manches gagnées** par les joueurs de l'équipe WXYZ seront précédées d'un signe moins (-) exemple : **-07 ; -12 ;**

La marque doit toujours comporter 2 chiffres : 07 ; 04 ;.....

Exemple :



13. 3 : Arrêt ou fin de la rencontre

L'arrêt de la rencontre, avant d'avoir atteint le quota de parties jouées imposé par le règlement est régi par les règlements en vigueur. (Voir Titre II.119 des règlements sportifs).

Une rencontre doit être considérée comme interrompue lorsque les parties ont été arrêtées plus de 60 minutes consécutives.

Les cas d'arrêts d'une rencontre que vous pourrez rencontrer sont nombreux :

- modification des conditions de jeu rendant la salle dangereuse pour la pratique du tennis de table ;
- panne d'électricité ;
- fermeture de la salle imposée par le gardien ;
- comportement antisportif des spectateurs ou des joueurs ne permettant plus le déroulement de la rencontre dans des conditions acceptables.

Que l'une des associations soit mise en cause ou non, vous arrêtez la rencontre, totalisez les points obtenus par chacune des 2 équipes et joignez à la feuille de rencontre un rapport circonstancié sur la nature des faits qui ont motivé l'arrêt de la rencontre ; **le tout étant adressé par vos soins** à la Commission Sportive compétente, avec copie à la C.R.A. qui vous a nommé.

A la fin de la rencontre, les points-partie de chaque groupe sont totalisés et ceux de chaque équipe additionnés.

Lorsque vous avez rempli complètement la feuille de rencontre, vous faites signer celle-ci par chacun des capitaines, au recto et au verso de la feuille de rencontre, surtout si des cartons ont été infligés au cours de celle-ci, puis vous signez à l'endroit prévu à cet effet.

N'oubliez pas de noter le numéro de licence des capitaines.

Le fait pour les capitaines de signer la feuille signifie qu'ils sont d'accord avec la manière dont vous avez rempli la feuille de rencontre, notamment sur la façon dont vous avez transcrit la composition de leur équipe respective. Cela ne signifie pas forcément qu'ils approuvent le contenu global de la feuille de rencontre (réserves, réclamations).

14 - LES RÉSERVES

14. 1 : Les différents types de réserves

14. 1. 1 : Réserves relatives à la qualification des joueurs :

Elles doivent être inscrites avant le déroulement de la rencontre si tous les joueurs sont présents, ou au moment de l'arrivée des joueurs si ceux-ci étaient absents au début de la rencontre.

14. 1. 2 : Réserves relatives aux conditions matérielles de jeu :

Pour être recevable, les réserves relatives aux conditions matérielles doivent être inscrites au plus tard après la fin de la première partie de la rencontre du ou des groupes, et avant le début de la deuxième partie du ou des groupes.

Toutefois, si les conditions de jeu viennent à être modifiées au cours de la rencontre, le juge-arbitre doit accepter les réserves en précisant à quel moment il lui a été demandé de les inscrire et quel était le score à ce moment.

En tout état de cause, le juge-arbitre devra se conformer aux règles en vigueur (modifications des conditions de jeu en cours de rencontre), en ce qui concerne les réserves déposées après le début de la rencontre.

14.1.3 : Qui peut déposer des réserves ?

Seuls les capitaines d'équipe sont habilités à déposer des réserves.

14.1.4 : Inscription des réserves

Seul le juge-arbitre ou la personne officiant en tant que tel **est habilité à inscrire les réserves au verso de la première feuille de rencontre**, sous la dictée du capitaine plaignant, sans interprétation personnelle.

Le juge-arbitre indiquera toujours à quel moment la réserve a été déposée (heure, état de la rencontre).

14.1.5 : Signature des réserves

Lorsque le juge-arbitre inscrit une réserve, les 2 capitaines doivent être présents. Ils doivent ensuite poser leur signature au bas de la réserve.

Celle-ci atteste que chacun des capitaines a pris connaissance de la réserve et plus spécialement :

- pour le capitaine plaignant : que la réserve a été inscrite par le juge-arbitre dans la forme et l'esprit qu'il désire ;
- pour le capitaine de l'équipe adverse: qu'il a été informé de la réserve, sans aucun engagement de sa part.

15 - LES RÉCLAMATIONS

Les réclamations ne doivent pas être confondues avec les réserves.

La réclamation déposée par l'une ou l'autre des équipes ne peut porter que sur des faits ou incidents qui n'ont pu être tranchés ou sont estimés mal tranchés par le juge-arbitre, de la part de l'un ou l'autre des 2 capitaines.

La réclamation en cours de jeu doit être signalée au juge-arbitre au moment de l'incident. Elle n'est inscrite sur la feuille de rencontre qu'après la fin de la partie où s'est produit l'incident.

Tout comme pour les réserves, seul le juge-arbitre est habilité à transcrire une réclamation sur la feuille de rencontre.

La procédure d'enregistrement d'une réclamation est la même que celle d'une réserve.

Toutefois, le juge-arbitre rappellera au capitaine déposant la réclamation que celle-ci doit être **confirmée dans les 72 heures**, à la Commission Sportive compétente, par **pli recommandé** accompagné de la **caution fixée**.

De même, en tant que juge-arbitre, vous devez dans les 72 heures faire parvenir un rapport, à cette même Commission Sportive, en précisant au mieux les faits, ainsi que les mesures et décisions que vous avez été amené à prendre.

La Commission Sportive chargée de l'étude des réserves et des réclamations est fonction de l'échelon de l'épreuve disputée. C'est elle qui est chargée de veiller à l'application du règlement et de trancher tout litige opposant 2 équipes.

De plus, elle est chargée d'infliger les amendes pour toute infraction constatée au règlement.

16 - DISCIPLINE

Conduite à adopter en cas :

16.1 : D'erreurs répétées de la part d'un arbitre

Lorsqu'un arbitre désigné commet de nombreuses erreurs, et surtout, lorsque cet arbitre est un joueur, et qu'il commet les fautes toujours au détriment de l'équipe adverse, **il est du devoir du juge-arbitre de procéder immédiatement au remplacement de ce dernier par un autre joueur ou par un arbitre neutre de préférence.**

Le juge-arbitre a d'ailleurs toute latitude pour noter ces faits dans son rapport. De plus, il est conseillé au juge-arbitre de convoquer le capitaine pour lui exposer le comportement de son joueur.

16.2 : De friction entre deux ou plusieurs joueurs

Dès qu'une discussion ou un litige s'instaure entre 2 joueurs appartenant à des équipes adverses, si le juge-arbitre n'est pas sûr de l'arbitre officiant à la table concernée, et, si la situation a tendance à s'envenimer, il est conseillé au juge-arbitre d'intervenir rapidement pour couper court à tout début de polémique, **renforcer auprès des 2 joueurs l'autorité de l'arbitre** et montrer que l'on concentre son attention sur la partie en cause. Gardez néanmoins un œil sur la partie qui se déroule sur l'autre table.

Il est du rôle du juge-arbitre d'intervenir avec diplomatie, souplesse, **mais fermeté**, quand la situation l'exige. Vous êtes le responsable du déroulement de la rencontre.

16.3 : De comportements antisportifs de joueurs, entraîneurs, accompagnateurs ou spectateurs

Le responsable de la discipline dans la salle est le **représentant de l'association qui reçoit**. Toutefois, si celui-ci ne peut intervenir efficacement, le juge-arbitre a toute latitude pour suspendre la rencontre jusqu'à l'expulsion de toute personne dont l'attitude ou les propos seraient incompatibles avec l'esprit sportif et entraveraient le déroulement normal de la rencontre.

Néanmoins, le juge-arbitre ne doit pas considérer les applaudissements et autres encouragements des spectateurs à la fin d'un échange, même si ceux-ci sont toujours en faveur de la même équipe, comme une cause de gêne pour les joueurs.

Il n'y a pas de règle stricte en matière de discipline. C'est au juge-arbitre qu'incombe la tâche difficile de trouver le juste milieu pour la plus grande satisfaction des joueurs, du public et de la rencontre sportive en général.

Étant données les conséquences entraînées par l'expulsion d'un joueur, cette mesure extrême ne doit être prise que dans des cas très particuliers tels que :

- **insultes et voies de fait à l'encontre d'un joueur ;**
- **insultes d'un joueur à l'encontre du juge-arbitre ;**
- **destruction volontaire de matériel (tables, filets, etc...)** ;
- **refus d'obtempérer aux décisions prises par le juge-arbitre après plusieurs remarques de la part de celui-ci.**

16.4 : Autorisation de quitter l'espace de jeu

Durant les périodes de repos entre les manches, les joueurs sont autorisés à sortir de l'espace de jeu, mais ils ne doivent pas s'en éloigner de plus de 3 mètres et doivent toujours être visibles de l'arbitre.

Seul le juge-arbitre peut autoriser un joueur à s'éloigner de plus de 3 mètres de l'espace de jeu durant la partie. Il sera alors obligatoirement accompagné d'un arbitre.

16.5 : Comportements des joueurs et conseillers

Rappel des sanctions :

16.5.1 : Joueurs :

Au niveau de l'arbitre :

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1 ^{ère} infraction : | carton jaune |
| 2 ^{ème} infraction : | carton jaune + carton rouge = 1 point de pénalité |
| 3 ^{ème} infraction : | carton jaune + carton rouge = 2 points de pénalité |

Au niveau du juge - arbitre :

- | | |
|-------------------------------|--|
| 4 ^{ème} infraction : | carton rouge = partie perdue et / ou exclusion |
|-------------------------------|--|

16.5.2 : Conseillers :

Au niveau de l'arbitre :

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1 ^{ère} infraction : | carton jaune pour tout le banc |
| 2 ^{ème} infraction : | carton rouge = exclusion du « conseiller » du banc pour tout le reste de la rencontre. Si c'est un joueur qui est exclu en tant que conseiller, il a bien évidemment le droit de revenir pour jouer ses parties. |

En cas de difficulté pour l'application de cette sanction, l'arbitre fait alors appel au juge-arbitre.

Toutes les sanctions prises au cours de la rencontre doivent être reportées, avec leur motif respectif, au dos de la 1^{ère} feuille de rencontre, aux emplacements prévus à cet effet **mais aussi en cochant les cases cartons en face des joueurs fautifs.**

Le juge-arbitre n'oubliera pas de faire signer **les capitaines** au dos de la feuille de rencontre.



16. 6 : Collage des raquettes :

Les colles contenant des solvants organiques volatils ne peuvent plus être utilisées. Le collage ou le recollage ne peut se faire qu'à l'emplacement bien ventilé mis à la disposition des joueurs sur le site de la compétition, et nulle par ailleurs.

Tout joueur pris en flagrant délit de collage ou de recollage en dehors des dispositions et quelle que soit la colle utilisée, pourra être exclu de la compétition par le juge-arbitre.

Si un contrôle de raquettes officiel est organisé, vous devez faciliter la mission du contrôleur, et tenir compte du rapport éventuel qu'il pourrait vous remettre. Dans tous les cas vous ferez mention de ce contrôle au dos du 1^{er} feuillet de la feuille de rencontre.

17 - CONTENU DU RAPPORT DU JUGE-ARBITRE

Le juge-arbitre arrive sur le lieu de la rencontre avec deux feuilles :

a) La convocation envoyée par la C.R.A

Cette convocation sera conservée par l'équipe recevant avec la feuille de rencontre.

b) Le rapport du JA envoyée par la C.R.A qui doit être OBLIGATOIREMENT adressé à la C. S. compétente (ou C.R.A pour les régionales selon spécificités locales)

Pour le championnat national (Pro A, Pro B, Nationale 1, 2 et 3), il s'agit de **la Commission Sportive Fédérale** siégeant à la **Fédération Française de Tennis de Table, 3 rue Dieudonné Costes - BP 40348 75625 PARIS CEDEX 13, Téléphone : 01 - 53 - 94 - 50 - 00.**

Ce rapport concerne, soit les réclamations formulées par l'une ou l'autre des équipes, soit toute faute au règlement commise par celles-ci. N'oubliez pas de justifier dans celui-ci toute décision que vous auriez été amenée à prendre pour renseigner au mieux la commission sur le litige.

18 - DESTINATIONS DES DIFFÉRENTES FEUILLES DE LA RENCONTRE

1 - Le juge-arbitre doit remettre à l'association recevant la feuille de rencontre complètement remplie (sauf interruption de la rencontre).

- Pour les rencontres de Nationales, la procédure suivante s'applique :

A l'issue de la rencontre après la signature des deux capitaines et du juge-arbitre, la répartition des feuillets de la feuille de rencontre s'effectue ainsi (voir circulaire CSF pour les rencontres de Nationales) :

- 1^{er} feuillet à l'équipe qui reçoit conservé obligatoirement durant toute la phase
- Un feuillet à l'équipe adverse
- Un feuillet au juge-arbitre

Le 1^{er} feuillet de la feuille de rencontre est envoyé à la CSF uniquement dans les cas suivants par l'équipe qui reçoit :

- si la rencontre se termine sur un score de parité.
- Si incidents notés par le juge-arbitre
- À la demande de la CSF

- Pour les rencontres de Régionales/Départementales, il est nécessaire de se référer à la circulaire locale de la Commission Sportive Régionale.

2 - En cas de forfait, une feuille de rencontre doit être établie. La fourniture, l'envoi et le libellé de la feuille de rencontre incombent toujours dans ce cas à l'équipe qui bénéficie du forfait. L'envoi doit s'effectuer le jour même et par courrier rapide.

3 - Communication des résultats :

Tout manquement dans la transmission des résultats ainsi que des feuilles de rencontre fera l'objet d'amende dont les tarifs sont fixés par l'échelon (national, régional, départemental). Quels que soient l'échelon et la division, c'est à l'équipe recevant de transmettre les résultats et feuilles de rencontre dans les délais fixés par le règlement.

Dans le cas d'une non-participation à une journée de championnat, la non réception de la feuille de rencontre dans les huit jours suivant la date officielle de la journée de championnat, les joueurs ayant participé à la journée précédente sont considérés comme ayant participé à cette journée au titre de cette équipe.

4 - Confirmation des réclamations :

Toute réclamation formulée par une équipe doit, dans les 72 heures suivant la rencontre, être confirmée par celle-ci par pli recommandé, en joignant la caution fixée pour la saison en cours.

Si la réclamation est reconnue fondée, la caution sera intégralement remboursée. Dans les autres cas, elle restera acquise à la Commission Sportive intéressée.

INFORMATIONS DESTINEES UNIQUEMENT AUX JUGES ARBITRES 1^{er} DEGRÉ QUI DEVRONT OFFICIALISER EN PRO A / PRO B

HORAIRE ET PRÉSENTATION DU JUGE-ARBITRE

Pour les rencontres de Pro A, de Pro B et de Divisions Nationales :

Le juge-arbitre désigné pour diriger la rencontre doit se présenter au moins **1 heure** avant l'heure officielle de début de celle-ci. Si 1 heure avant, la salle où doit se dérouler la rencontre n'est pas ouverte, le J.A. doit consigner ce fait sur son rapport **adressé à la Commission Sportive Fédérale**.

HORAIRE ET PRÉSENTATION DES ÉQUIPES

Les rencontres doivent se dérouler en accord avec le règlement du championnat par équipes. Elles doivent donc impérativement commencer à l'heure officielle fixée au début de la saison sportive.

- *Équipe recevant :*

Pour les rencontres de Pro A, de Pro B et de Divisions Nationales :

Il est recommandé à l'équipe recevant **d'être présente au moins 60 minutes** avant l'heure officielle compte tenu des dispositions concernant l'échauffement des joueurs.

ÉCHAUFFEMENT DES JOUEUSES OU JOUEURS

Rencontre sur 1 table :

L'équipe visiteuse doit pouvoir disposer de celle-ci pendant 15 min. dont les 5 min. qui précèdent la rencontre.

COMPOSITION DES ÉQUIPES

PRO A et PRO B Messieurs et Dames

Équipe de 3 ou 4 (Choix I.203.2 – Règlements sportifs) :

La rencontre se déroule sur une table.

Les Associations participants à la PRO A et la PRO B doivent présenter une liste de 4 joueurs numérotés. Seuls les classés numérotés de 1 à 100 peuvent participer aux rencontres de PRO A et les classés de 1 à 200 à celles de la PRO B.

Toutefois, un des joueurs peut être classé de 101 à 150 (pour la Pro A) ou de 201 à 300 (pour la Pro B) dans la série nationale s'il est considéré comme non étranger en championnat par équipes.

Trois joueurs au moins doivent être considérés comme non étrangers en championnat par équipes à la date du dépôt de la liste

Ces joueurs doivent être licenciés et qualifiés au plus tard à la date de la première journée du championnat.

Ordre des parties : AY - BX - CZ - AX - CY – BZ avec un arrêt de 15 minutes maximum entre la 3^{ème} et la 4^{ème} partie.

A l'issue de la troisième partie, l'équipe peut décider de faire rentrer un quatrième joueur.