

## 29 et 30 novembre 2014 – CHARLEVILLE MEZIERES

### **A l'ensemble des cadres de l'arbitrage,**

Bienvenue à Charleville Mézières dans le cadre de ce 2<sup>ème</sup> tour du Critérium Fédéral Nationale 2, organisé par le club de Charleville Mézières Ardennes Tennis de Table.

Toutes les personnes faisant partie de l'organisation doivent faire de leur mieux afin d'assurer la réussite de celle épreuve. Cela comprend bien évidemment les juges-arbitres et les arbitres.

Pour l'équipe des Juges Arbitres, cela implique que nous ayons de la constance dans nos décisions et dans notre approche des différentes situations.

Nos responsabilités :

- suspensions de jeu et entraînement durant celles-ci
- permission aux joueurs de quitter la zone des 3 mètres autour de l'aire de jeu
- actions disciplinaires en cas de mauvais comportements
- interprétation des règles et règlements, par exemple l'acceptabilité des tenues, du matériel des joueurs ou des conditions de jeu.

Il est très important que les remarques liées aux arbitres et juges-arbitres soient les moins nombreuses possibles.

Certaines règles simples peuvent être mises en place afin de diminuer les critiques.

### **\* avant la partie :**

- venez chercher 5 minutes avant votre fiche de partie auprès du responsable des arbitres
- quand vous entrez dans l'aire de jeu, ne sautez pas au-dessus des séparations
- tenue : les joueurs doivent entrer dans l'aire de jeu en tenue sportive (short – chemisette – dossard), s'il y a lieu de changer de maillot, cela doit être fait dès l'arrivée des joueurs dans l'aire de jeu
- l'aire de jeu doit être « propre » : pas de bouteilles d'eau ou de survêtements des joueurs par exemple
- le retard des joueurs n'est pas permis ; venir à la table du juge-arbitre avec la fiche de partie
- vérifier que chaque joueur n'a qu'un conseiller, qui sera le même du début à la fin de la partie
- contrôle des raquettes : faites-le consciencieusement, et à chaque fois, même si vous avez déjà arbitré ce joueur.

Un dépassement des revêtements de 2mm est acceptable. En cas de doute sur le matériel, appelez le juge-arbitre ou son adjoint

- faites le tirage au sort en rattrapant si possible le jeton dans la main. N'oubliez pas de laisser le second choix au perdant du tirage
- donner la balle de la partie, prise au hasard parmi celles en votre possession, aux joueurs ; il n'y aura aucun choix de balle par les joueurs

### **\*pendant la partie :**

- commencez les parties aux heures prévues, et pas avant
- concluez tous les échanges par un point ou une « balle à remettre », annoncez le score à voix haute, désignez le nouveau serveur tous les deux points
- blessure : dans le cas où un joueur se blesserait, l'arbitre doit suspendre la partie et prévenir immédiatement le juge-arbitre.
- temps : pensez à chronométrer les différents temps de jeu et interruptions : 2 minutes pour la période d'adaptation, 1 minute entre les manches et pour les temps morts
- balle : ramassez la pendant les interruptions de jeu

- action du service : le service est l'un des coups les plus importants du tennis de table. Soyez très vigilant sur l'application de la règle du service.

Regardez attentivement le service des joueurs et, si un joueur effectue un service clairement douteux ou non réglementaire, réagissez promptement en accordant le point au receveur.

- comportement des joueurs :

La majorité des joueurs se comporte calmement et ne montrent pas de grandes émotions. Mais il est tout à fait autorisé d'exprimer ses émotions et de s'encourager dans l'aire de jeu... néanmoins si ces émotions se transforment en provocation ou animosité envers l'adversaire, les spectateurs ou les officiels, l'arbitre doit réagir.

De même, les atteintes au matériel, les grossièretés, le manque de respect aux officiels... doivent être réprimés par l'usage des cartons jaune puis jaune/rouge, voire rouge du juge-arbitre.

Si des joueurs sont pénalisés d'un ou plusieurs cartons, remplir l'espace prévu à cet effet sur la fiche de partie, noter au dos de cette fiche le motif du carton, et y faire signer le joueur fautif à la fin de la partie.

- comportement des conseillers :

Un joueur ne peut recevoir de conseils que pendant les intervalles autorisés et par le conseiller désigné en début de partie.

Si une personne non autorisée donne des conseils, l'arbitre doit montrer un carton rouge et expulser cette personne loin de l'aire de jeu.

Si le conseiller donne des conseils en dehors des intervalles autorisés, l'arbitre doit la première fois brandir un carton jaune. Si le conseiller averti récidive, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse loin de l'aire de jeu. Si ce dernier refuse de partir, suspendre le jeu et prévenir le juge-arbitre.

- temps mort : la durée du temps mort est au maximum d'une minute, sauf si le joueur qui l'a demandé revient à la table avant. En cas de désaccord entre le joueur et son conseiller sur la prise ou non d'un temps mort, ce sera la décision du joueur qui primera.

Quand un joueur demande un temps mort valablement, l'arbitre brandit un carton blanc du côté de ce joueur, puis va poser ce carton blanc sur la demi-table du joueur. L'arbitre affiche alors cette prise de temps mort sur le marqueur.

#### **\*après la partie :**

- ne vous levez pas tout de suite et restez vigilant, attendez de voir si les joueurs se comportent correctement, sinon utilisez les cartons, même à ce stade de la partie.
- remplissez la fiche de partie correctement et lisiblement, entourez les manches gagnées et le vainqueur
- s'il y a lieu, faites signer la fiche de partie par les joueurs sanctionnés
- remettez le marqueur à blanc et l'aire de jeu en état
- posez le panneau « Stop » sur le filet
- rappez le fiche de partie le plus rapidement au responsable des arbitres

Merci de votre collaboration et bonne compétition

Le Juge Arbitre,



Françoise LAPICQUE

#### **Annexe : utilisation des cartons**

Rappel des interventions pour mauvais comportement d'un joueur :

- 1<sup>ère</sup> infraction : carton jaune – avertissement
  - 2<sup>ème</sup> infraction : carton jaune + rouge - 1 point de pénalité
  - 3<sup>ème</sup> infraction : carton jaune + rouge - 2 points de pénalité
- Ensuite, Juge Arbitre : carton rouge - partie perdue

Rappel des interventions pour mauvais comportement d'un conseiller :

- Attention : une seule personne peut conseiller le joueur
- 1<sup>ère</sup> infraction : carton jaune - avertissement
- 2<sup>ème</sup> infraction : carton rouge - expulsion hors des abords de l'aire de jeu