# 3 Règlement pour les compétitions internationales

*(selon manuel ITTF, valable sur tout le territoire de STT)*
*Les passages grisés ne sont pas valables sur le territoire de STT*

## 3.1 Portée des Lois et des règlements

### 3.1.1 Types de compétitions

3.1.1.1 Une compétition internationale est une compétition à laquelle peuvent participer des joueurs de plus d'une Fédération.

3.1.1.2 Une rencontre internationale est une rencontre entre des équipes représentant des Fédérations.

3.1.1.3 Un tournoi open est un tournoi dont la participation est ouverte aux joueurs de toutes les Fédérations.

3.1.1.4 Un tournoi à participation limitée est un tournoi auquel ne peuvent participer que des joueurs appartenant à des groupes spécifiés, autres que les catégories d'âge.

3.1.1.5 Un tournoi par invitation est un tournoi auquel ne peuvent participer que des Fédérations ou des joueurs nommément désignés et invités individuellement.

### 3.1.2 Champ d'application

3.1.2.1 A l'exception des dispositions prévues au point 3.1.2.2, les Lois faisant l'objet du Chapitre Deux s'appliquent aux compétitions pour un titre mondial, continental, olympique ou paralympique, aux tournois open et, sauf dispositions contraires agréées par les Fédérations participantes, aux rencontres internationales.

3.1.2.2 Le comité exécutif ITTF a le pouvoir d'autoriser les organisateurs d'un tournoi open d'adopter à titre expérimental pour cette compétition des variations aux Lois, spécifiées par le Comité Exécutif.

3.1.2.3 Les Règlements pour les Compétitions Internationales s'appliquent

3.1.2.3.1 aux compétitions pour un titre mondial, olympique ou paralympique, sauf dérogation accordée par le Conseil et notifiée à l'avance aux Fédérations participantes;

3.1.2.3.2 aux compétitions pour un titre continental, sauf dérogation accordée par la Fédération Continentale concernée et notifiée à l'avance aux Fédérations participantes;

3.1.2.3.3 aux Championnats Internationaux Open (3.7.1.2), sauf dérogation accordée par le Comité Exécutif et acceptée par les participants conformément aux dispositions du point 3.1.2.4;

3.1.2.3.4 aux tournois open, sauf comme prévu au point 3.1.2.4.

3.1.2.4 Lorsqu'un tournoi open ne se conforme pas à un point quelconque de ces Règlements, la nature et la portée de la dérogation doivent être précisées sur le formulaire d'engagement; le fait de compléter et de renvoyer ce formulaire d'engagement est considéré comme signifiant l'acceptation par l'engagé du règlement de la compétition, y compris les dérogations éventuelles.

3.1.2.5 L'application des Lois et des Règlements est recommandée pour toutes les autres compétitions internationales mais, à condition que la Constitution soit respectée, les tournois internationaux à participation limitée, les tournois internationaux par invitation ainsi que les compétitions internationales reconnues organisées par des organisations non affiliées peuvent se dérouler selon des règles édictées par l'autorité organisatrice.

3.1.2.6 Les Lois et les Règlements pour les Compétitions Internationales sont censés être d'application, sauf accord préalable concernant des dérogations ou lorsque de telles dérogations sont mentionnées clairement dans le règlement publié pour la compétition en question.

3.1.2.7 Des explications et interprétations détaillées des Règlements, ainsi que des spécifications en matière d'équipement pour les Compétitions Internationales sont publiées sous forme de Notices Techniques ou Administratives approuvées par le Conseil d'Administration. Des procédures de mise en œuvre et instructions pratiques peuvent être publiées sous la forme de Manuels ou Guides par le Comité de Direction. Ces publications peuvent contenir des parties à caractère obligatoire, mais également des recommandations ou conseils.

## 3.2 Equipement et conditions de jeu

### 3.2.1 Agrément et autorisation

3.2.1.1 L'agrément et l'homologation de l'équipement de jeu sont effectués par le Comité de l'Equipement, agissant au nom du Conseil d'Administration; l'agrément et l'homologation peuvent être retirés à tout moment par le Conseil d'Administration s'il s'avère que leur maintien serait préjudiciable au tennis de table.

3.2.1.2 Le formulaire d'inscription ou le prospectus d'un tournoi open doivent spécifier la marque et la couleur des tables, des ensembles de filets, des *revêtements de sol* ainsi que des balles qui seront utilisés. Le choix des tables, des ensembles de filets et des balles est déterminé par l'ITTF ou par la fédération du territoire sur lequel

se déroule la compétition concernée, et doit être effectué parmi les marques et les types actuellement approuvés par l'ITTF. Pour les tournois homologués par l'ITTF, le revêtement de sol doit également être de marque et de type actuellement approuvés par l'ITTF.

3.2.1.3 Le caoutchouc ordinaire à picots ou sandwich fixé sur la raquette doit avoir une homologation ITTF valide et doit être placé sur la face de la raquette de manière à ce que le logo ITTF, le numéro ITTF (le cas échéant) ainsi que le nom du fabricant et de la marque soient clairement visibles, le plus près possible du manche.
Les listes de tous les équipements et matériels approuvés et autorisés sont gérées et mises à jour par le Bureau de l' ITTF et peuvent être consultées sur le site Internet de l' ITTF.

3.2.1.4 Les pieds de la table doivent être à une distance d'au moins 40 cm de la ligne de fond de la table pour les joueurs en chaise roulante.

**3.2.2 Tenue de jeu**

3.2.2.1 La tenue de jeu se compose d'une chemisette à manches courtes ou sans manches et d'un short ou d'une jupe ou d'un vêtement d'une seule pièce, de chaussettes et de chaussures de sport, sauf si des exceptions sont autorisées par le juge-arbitre.

3.2.2.2 Sauf en ce qui concerne les manches et le col des chemisettes, la couleur principale des chemisettes, des shorts et des jupes doit être nettement différente de la couleur de la balle qui est utilisée.

3.2.2.3 Une tenue de jeu peut porter des chiffres ou des lettres au dos de la chemisette en vue de permettre l'identification du joueur ou de sa Fédération ou, dans les rencontres entre clubs, de son club ainsi que des publicités conformes aux dispositions du point 3.2.5.9; lorsque le nom du joueur figure au dos de la chemisette, cette inscription doit se situer juste en-dessous du col.

3.2.2.4 Tout dossard dont le port est exigé par les organisateurs en vue de permettre l'identification des joueurs a priorité sur des publicités présentes sur la part centrale du dos d'une chemisette; les dimensions de ces dossards ne peuvent excéder 600 $cm^2$.

3.2.2.5 Toutes inscriptions ou garnitures sur le devant ou sur le côté d'un vêtement de même que tous objets, tels que bijoux, portés par le joueur ne peuvent être tellement voyants ou brillamment réfléchissants qu'ils soient de nature à gêner la visibilité du joueur adverse.

3.2.2.6 Les tenues de jeu ne peuvent porter des motifs ou des inscriptions offensants ou susceptibles de discréditer le tennis de table.

3.2.2.7 Dans une compétition pour un titre mondial, olympique ou paralympique, les joueurs d'une équipe participant à une rencontre par équipes ainsi que les joueurs d'une même Fédération constituant une paire de double doivent porter des tenues de jeu uniformes à l'exception éventuelle des chaussettes, des chaussures de sport ainsi que du nombre, des dimensions, de la ou des couleurs et du motif des publicités sur la tenue de jeu.

3.2.2.8 Les joueurs ou les paires jouant l'un contre l'autre doivent porter des chemisettes de couleurs suffisamment distinctes pour que ces joueurs ou ces paires puissent être aisément différenciés les uns des autres par les spectateurs.

3.2.2.9 Lorsque des joueurs ou des équipes devant jouer l'un contre l'autre portent des tenues de jeu similaires et ne parviennent pas à décider de commun accord qui va changer de tenue, la décision sera obtenue par l'arbitre, par tirage au sort.

3.2.2.10 Lorsqu'ils jouent dans une compétition pour un titre mondial, olympique ou paralympique, les joueurs doivent porter des chemisettes et des shorts ou des jupes autorisés par leur Fédération. Les joueurs participant à ces compétitions de titre doivent avoir leur nom imprimé au dos du maillot.

**3.2.3 Conditions de jeu**

3.2.3.1 L'aire de jeu est de n'importe quelle taille, pour autant que la taille minimale est définie par un cuboïde rectangulaire d'au moins 14 m de long, 7 m de large et 5 m de haut, mais les quatre coins peuvent être couverts par des entourages. Lors de manifestations en fauteuil roulant, l'espace de jeu peut être réduit, mais pas en dessous de 8 m de long et 6 m de large ; lors de tournois vétérans, l'espace de jeu peut être réduit, mais pas en dessous de 10 m de long et 5 m de large.

3.2.3.2 Les équipements et pièces de mobilier ci-après sont à considérer comme faisant partie de chaque aire de jeu : la table y compris l'ensemble du filet, les numéros imprimés identifiant les tables, le revêtement de sol, les tables et les chaises des arbitres, les marqueurs, les porte-serviettes et porte-balles, les séparations ou entourage, les pancartes fixées aux séparations pour indiquer les noms des joueurs ou des fédérations, et tout autre petit équipement technique qui sera installé de manière à ne pas affecter le jeu.

3.2.3.3 L'aire de jeu doit être clôturée par des séparations d'une hauteur minimale de 50 cm et d'une hauteur maximale de 100 cm, ayant toutes

la même couleur de fond foncée; les coins peuvent être laissés ouverts. *(à partir du 1.1.25)*

3.2.3.3.1 Si les publicités à l'aide de LED (diodes électroluminescentes) ou d'autres corps lumineux sur les entourages sont affichées, elles ne peuvent pas être lumineuses au point de perturber les joueurs pendant une partie et ne peuvent pas changer lorsque la balle est en jeu *(à partir du 1.1.25)*

3.2.3.4 Dans les compétitions pour un titre mondial ou olympique, ainsi que pour d'autres compétitions, l'intensité lumineuse sur la totalité de la surface de jeu et de l'aire de jeu doit être uniformément d'au moins 1800 lux EV et 2000 lux EH et d'au moins 1000 lux au-dessus des tables dans la zone d'échauffement de la salle d'entraînement. *(à partir du 1.1.25)*

3.2.3.5 Lorsque plusieurs tables sont utilisées le niveau de l'éclairage doit être le même pour chacune d'entre elles et le niveau de l'éclairage dans l'arrière-plan de la salle de compétition ne peut être supérieur au niveau d'éclairage le plus faible dans les aires de jeu.

3.2.3.6 La source lumineuse ne peut pas se trouver à moins de 5 m au-dessus de la surface du sol.

3.2.3.7 L'arrière-plan doit être sombre dans son ensemble et ne peut comporter ni sources lumineuses brillantes, ni lumière du jour passant au travers de fenêtres ou d'autres ouvertures non occultées.

3.2.3.8 Le revêtement du sol ne peut pas être de couleur claire, ni brillamment réfléchissant ou glissant, et il doit être résilient ; le revêtement de sol peut être rigide lors d'une compétition pour fauteuils roulants.

3.2.3.8.1 Dans les compétitions pour un titre mondial ou olympique, le revêtement du sol doit être soit en bois, soit en un matériau synthétique enroulable d'une marque et d'un type autorisés par l'ITTF.

*3.2.3.9* L'équipement technique fixé sur l'ensemble du filet doit être considéré comme faisant partie de celui-ci.

**3.2.4 Contrôle des raquettes**

3.2.4.1 Il est de la responsabilité de chaque joueur de s'assurer que les revêtements sont appliqués à la palette de la raquettes au moyen de colles qui ne contiennent pas de solvants volatils nocifs.

3.2.4.2 Un centre de contrôle de raquettes doit être mis en place lors de toutes les compétitions pour un titre mondial ou olympique ainsi que lors d'autres compétitions ITTF et peut être mis en place lors de manifestations continentales ou régionales.

3.2.4.2.1 Le centre de contrôle de raquette testera les raquettes conformément à la politique et aux procédures définies par le Comité Exécutif sur recommandation de l'Equipment Committee et du comité des arbitres et juges-arbitres afin d'assurer que les raquettes sont conformes aux règlements de l'ITTF incluant, mais ne se limitant pas à la planéité, l'épaisseur des revêtements, l'épaisseur constante du revêtement, les couches de revêtement d'un seul tenant ou à la présence de substances volatiles nocives.

3.2.4.2.2 En principe, le contrôle de raquette doit avoir lieu avant la partie. Le contrôle de raquette est seulement effectué après la partie, si le joueur n'a pas soumis sa raquette au contrôle avant la partie.

3.2.4.2.3 Les raquettes qui ne passent pas le test du contrôle de raquettes avant la partie ne peuvent pas être utilisées mais peuvent être remplacées par une deuxième raquette qui pourra être testée immédiatement, si le temps le permet et dans le cas contraire sera testée après la partie ; au cas où une raquette ne passe pas le test de contrôle au hasard après la partie, le joueur fautif est passible de pénalités.

3.2.4.2.4 Tous les joueurs sont habilités à demander un contrôle volontaire de leurs raquettes avant la partie sans encourir de pénalité en accord avec les procédures en vigueur dans la compétition.

3.2.4.3 Après 4 échecs cumulés en 4 ans lors de tests de raquette, le joueur pourra continuer à participer à la manifestation en cours mais sera suspendu par le Comité Exécutif de participation à des compétitions de l'ITTF pendant 12 mois.

3.2.4.3.1 L'ITTF informera le joueur par écrit d'une telle suspension

3.2.4.3.2 Le joueur suspendu pourra faire appel auprès du Tribunal ITTF dans un délai de 21 jours suivant la réception de la lettre de suspension; le fait d'interjeter appel ne lève pas la suspension.

3.2.4.4 L'ITTF tiendra à jour un registre de tous les échecs lors des tests de contrôle de raquette.

**3.2.5 Publicités et Marquages**

3.2.5.1 À l'intérieur des aires de jeu, les publicités ne peuvent figurer que sur le matériel ou sur les équipements indiqués à l'article 3.2.3.2, sur les tenues des joueurs et arbitres, ou sur les dossards des joueurs ; il ne peut pas y avoir de support publicitaire supplémentaire dans les aires de jeu.

3.2.5.1.1 Ni sur les tenues et dossards, ni à l'intérieur ou à proximité des aires de jeu, il ne peut y avoir des publicités ou des inscriptions

pour le tabac, les boissons alcoolisées, les substances nocives ou illégales, ou ayant une connotation négative, concernant notamment l'ethnie, la xénophobie, le sexe, la religion, le handicap ou tout autre forme de discrimination. Toutefois, pour les tournois qui ne sont pas organisés exclusivement pour les moins de 18 ans, l'ITTF peut autoriser la publicité ou le marquage de boissons alcoolisées non distillées sur l'équipement et les installations à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain de jeu, à condition que cela soit autorisé par la législation locale.

3.2.5.2 Aux Jeux Olympiques, la publicité sur les équipements de jeu, les tenues de jeu et les tenues des arbitres doit être conforme aux règlements du CIO ; aux Jeux Paralympiques, la publicité sur les équipements de jeu, les tenues de jeu et les tenues des arbitres doit être conforme aux règlements du CIP.

3.2.5.3 À l'intérieur des aires de jeu on ne peut utiliser de couleurs fluorescentes, luminescentes ou réfléchissantes, à l'exception de publicités sur les entourages au moyen de LED (diodes luminescentes) ou d'autres sources lumineuses.

3.2.5.3.1 Les fonds des publicités sur les entourages ne peuvent pas changer de sombre à clair, et inversement, au cours d'une partie.

3.2.5.3.2 Les publicités à LED ou d'autres corps lumineux sur les entourages ne peuvent pas être lumineuses au point de perturber les joueurs pendant une partie et ne peuvent pas changer lorsque la balle est en jeu. *(non valable à partir du 1.1.25)*

3.2.5.3.3 Les publicités à LED ou d'autres corps lumineux ne peuvent pas être utilisées sans l'autorisation de l'ITTF.

3.2.5.4 Les inscriptions ou symboles figurant sur les faces intérieures des séparations doivent être de couleur nettement différente de la balle utilisée, ne doivent pas comporter plus de deux couleurs et leur hauteur ne peut dépasser 40 cm.

3.2.5.5 Dans l'aire de jeu, il peut y avoir jusqu'à six publicités sur le revêtement de sol ; ces inscriptions

3.2.5.5.1 peuvent être placées comme suit : deux à chaque extrémité, chacune n'excédant pas une superficie de 5m², et une de chaque côté de la table, chacune d'entre elles étant contenue dans une superficie totale de 2.5m²

3.2.5.5.2 aux extrémités, ne peuvent se trouver à moins de 3m de la plus proche des lignes de fond de la table.

3.2.5.5.3 doivent être de couleur uniforme, différente de celle de la balle utilisée, à moins d'un accord préalable avec l'ITTF ;

3.2.5.5.4 ne doivent pas altérer l'adhérence du revêtement de sol ;
3.2.5.5.5 ne peuvent comporter que logotypes, emblèmes, monogrammes ou insignes, mais en aucun cas d'arrière-plans.
3.2.5.6 Les publicités sur la table doivent répondre aux exigences suivantes :
3.2.5.6.1 Il peut y avoir 1 publicité permanente du nom ou logotype du fabricant ou du fournisseur de la table sur chaque moitié de chacune des faces latérales et sur les faces à chaque extrémité.
3.2.5.6.2 Il peut y avoir 1 publicité temporaire également du nom ou logotype du fabricant ou du vendeur sur chaque moitié de chacune des faces latérales de la table et sur les faces à chaque extrémité.
3.2.5.6.3 Chacune de ces publicités permanentes ou temporaires doit être contenue dans une longueur maximale de 60 cm.
3.2.5.6.4 Les publicités temporaires doivent être nettement séparées des publicités permanentes.
3.2.5.6.5 Les publicités ne peuvent pas être pour d'autres fournisseurs d'équipement de tennis de table que le fabricant ou le fournisseur de la table.
3.2.5.6.6 Il ne peut y avoir de publicité, modèle de la table, nom ou logotype du fabricant ou du fournisseur de la table sur les supports ou pieds de celle-ci, sauf si le fabricant ou le fournisseur est le sponsor principal de la compétition.
3.2.5.7 Il peut y avoir 2 publicités temporaires sur les filets de chaque côté de la table ; celles-ci doivent être de couleur nettement différente de la balle utilisée et doivent se trouver à plus de 3 cm de la bande située le long du bord supérieur du filet. Les publicités placées à l'intérieur de la ligne latérale verticale de la table doivent être des logos, des noms de marques ou d'autres symboles.
3.2.5.8 Les publicités sur les tables d'arbitres ou sur tout autre pièce de mobilier se trouvant à l'intérieur de l'aire de jeu doivent être contenues sur chaque face dans une superficie totale maximale de 750 cm2.
3.2.5.9 Les publicités sur les tenues de jeu des joueurs sont limitées
3.2.5.9.1 à la marque de fabrique habituelle, le symbole, le sigle ou le nom du fabricant, contenus dans une superficie totale maximale de 24 cm2;
3.2.5.9.2 un maximum de 6 publicités nettement séparées les unes des autres, contenues dans une superficie maximale totale de 600 cm2, sur le devant, les côtés ou les épaules d'une chemisette, avec un maximum de 4 sur le devant de la chemisette;
3.2.5.9.3 un maximum 2 publicités au dos de la chemisette, contenues dans une superficie totale maximale de 400 cm2, si les joueurs ne

portent pas de numéros dans le dos, une publicité supplémentaire du sponsor du tournoi peut être autorisée sur une surface de max. 100 cm;

3.2.5.9.4 un maximum 2 publicités sur le devant ou les côtés du short ou de la jupe, contenues dans une superficie totale maximale de 120 cm2.

3.2.5.10 Les publicités sur les dossards doivent être contenues dans une superficie totale maximale de 100 cm2.

3.2.5.11 Les publicités sur les tenues des arbitres doivent être comprises dans une superficie totale de 40 cm2.

3.2.5.12 Ni sur les tenues de jeu, ni sur les dossards il ne peut y avoir de publicité en faveur du tabac, de boissons alcoolisées ou de drogues nuisibles.

### 3.2.6 Contrôle antidopage

3.2.6.1 Tous les joueurs qui participent à des compétitions internationales – y compris des manifestations pour la jeunesse – sont soumis aux tests effectués durant une manifestation par l'ITTF, la fédération nationale et toutes les autres organisations antidopage responsables des manifestations auxquelles ces joueurs participent.

### 3.2.7 Arbitrage vidéo (TTR)

3.2.7.1 Un système électronique pour visionner l'enregistrement (TTR) peut être utilisé si un joueur proteste contre une décision d'un arbitre responsable. L'arbitrage vidéo (TTR) permettra alors de visionner l'enregistrement de la situation de jeu ayant mené à la décision de recourir à l'arbitrage vidéo ; la décision prise par le responsable de l'arbitrage vidéo ayant visionné l'enregistrement est définitive.

3.2.7.2 Lors des compétitions où le système Table Tennis Review (TTR) est utilisé, les caméras du système doivent être placées aux emplacements les plus appropriés afin de permettre l'obtention des meilleures images vidéo possibles pour les décisions arbitrales pendant les matchs. Cette priorité doit prévaloir sur toute considération liée aux besoins de la diffusion ou des médias.

## 3.3 Les officiels de match

### 3.3.1 Le juge-arbitre

3.3.1.1 Pour chaque compétition considérée comme un tout un juge-arbitre doit être désigné et son identité ainsi que l'emplacement où il se trouve doivent être communiqués aux participants et, le cas échéant, aux capitaines d'équipes.

3.3.1.2 Le juge-arbitre est responsable en ce qui concerne
3.3.1.2.1 l'élaboration des tableaux;
3.3.1.2.2 la programmation des rencontres en fonction de l'horaire et des tables disponibles;
3.3.1.2.3 la désignation des officiels de match;
3.3.1.2.4 la tenue avant le début de la compétition d'une réunion d'information pour les officiels de match;
3.3.1.2.5 le contrôle de l'admissibilité des joueurs;
3.3.1.2.6 les décisions de suspendre le jeu, lorsqu'un incident accidentel se produit;
3.3.1.2.7 les décisions de permettre aux joueurs de quitter l'aire de jeu pendant un match;
3.3.1.2.8 les décisions de prolonger les périodes réglementaires d'adaptation aux conditions de jeu;
3.3.1.2.9 les décisions de permettre à des joueurs de porter des survêtements au cours d'une partie;
3.3.1.2.10 les décisions relatives à toute question d'interprétation des Lois ou des Règlements, y compris la conformité des tenues de jeu, des équipements et des conditions de jeu;
3.3.1.2.11 les décisions de permettre aux joueurs d'échanger des balles durant les interruptions de jeu exceptionnelles et de la table où ils peuvent le faire;
3.3.1.2.12 la prise de mesures disciplinaires en cas de comportement inconvenant ou d'autres infractions aux règlements;
3.3.1.3 Lorsque, avec l'accord du Comité de Direction du tournoi, certaines fonctions du juge-arbitre sont déléguées à d'autres personnes, les responsabilités spécifiques ainsi que les emplacements où se trouvent chacune de ces personnes doivent être communiqués aux participants et, le cas échéant, aux capitaines d'équipes.
3.3.1.4 Le juge-arbitre ou un remplaçant responsable désigné pour en exercer l'autorité pendant son absence doit être présent à tout moment durant le déroulement des compétitions.
3.3.1.5 Lorsqu'il estime qu'il est opportun d'agir ainsi, le juge-arbitre peut à tout moment procéder au remplacement d'un officiel de match par un autre, mais en aucun cas il ne peut modifier une décision déjà prise par l'officiel remplacé, sur une question de fait relevant de sa compétence.
3.3.1.6 Les joueurs se trouvent sous la responsabilité du juge-arbitre à partir du moment où ils accèdent à la salle des compétitions jusqu'au moment où ils la quittent.

**3.3.2 Les arbitres, arbitres adjoints et compteurs de coups**

3.3.2.1 Chaque partie doit être dirigé par un arbitre et un arbitre adjoint.

3.3.2.2 L'arbitre est assis ou se tient debout dans le prolongement du filet tandis que l'arbitre adjoint est assis en face de lui de l'autre côté de la table;

3.3.2.3 L'arbitre a pour mission

3.3.2.3.1 de vérifier la conformité de l'équipement et des conditions de jeu et a l'obligation de signaler tout manquement en cette matière au juge-arbitre;

3.3.2.3.2 de prendre une balle au hasard comme prévu aux points 3.4.2.1.1 et 3.4.2.1.2;

3.3.2.3.3 d'effectuer le tirage au sort pour le choix du service, de la réception et du camp;

3.3.2.3.4 de décider s'il y a lieu de permettre à un joueur de déroger en raison d'une incapacité physique à une des règles particulières fixées pour l'exécution d'un service réglementaire;

3.3.2.3.5 de surveiller l'ordre du service, de la réception et des camps et de corriger toute erreur en ce domaine;

3.3.2.3.6 de décider si un échange se termine par l'attribution d'un point ou s'il est à rejouer;

3.3.2.3.7 de l'annonce de la marque, conformément à la procédure spécifiée;

3.3.2.3.8 de la mise en application de la règle d'accélération au moment requis;

3.3.2.3.9 d'assurer la continuité de jeu;

3.3.2.3.10 de prendre les mesures qui s'imposent en cas d'infraction aux règlements en matière de conseils aux joueurs ou de comportements;

3.3.2.3.11 de déterminer par tirage au sort quel joueur, quelle paire ou quelle équipe doivent changer leur chemisette lorsque les joueurs ou les équipes devant s'opposer portent des chemisettes similaires et ne parviennent pas à décider d'un commun accord lequel ou laquelle d'entre eux vont changer de chemisette;

3.3.2.4 L'arbitre adjoint

3.3.2.4.1 décide si la balle en jeu touche ou non l'arête de la surface de jeu du côté de la table le plus proche du lui;

3.3.2.4.2 informe l'arbitre des infractions qu'il constate en matière de conseils ou de comportements.

3.3.2.5 L'arbitre et l'arbitre adjoint peuvent l'un et l'autre

3.3.2.5.1 décider que l'exécution d'un service n'est pas réglementaire;

3.3.2.5.2 décider qu'au cours de l'exécution d'un service réglementaire, la balle a touché l'ensemble du filet;

3.3.2.5.3 décider qu'un joueur a fait obstacle à la balle;

3.3.2.5.4 décider que les conditions de jeu sont perturbées d'une manière telle que l'issue d'un échange pourrait en être influencée;

3.3.2.5.5 chronométrer la durée de la période d'adaptation aux conditions de jeu, le temps de jeu et les temps d'arrêts autorisés.

3.3.2.6 Lorsque la règle d'accélération est mise en application, le compte des coups du joueur ou de la paire qui relance est assuré soit par l'arbitre adjoint, soit par un officiel distinct.

3.3.2.7 Une décision prise en application des dispositions des points 3.3.2.5 ou 3.3.2.6, soit par l'arbitre adjoint, soit par le compteur de coups ne peut être déjugée par l'arbitre.

3.3.2.8 Lorsque l'arbitrage vidéo de Tennis de Table (TTR) est en cours, une décision de fait de l'arbitre ou de l'arbitre adjoint qui aboutit à un point peut être annulée par l'officiel du TTR conformément à 3.2.7.1.

3.3.2.9 Les joueurs se trouvent sous la juridiction de l'arbitre à partir du moment où ils accèdent à l'aire de jeu jusqu'au moment où ils la quittent.

**3.3.3 Appels**

3.3.3.1 Aucun accord entre les joueurs, dans une épreuve individuelle, ou entre les capitaines d'équipes, dans une épreuve par équipes, ne peut modifier une décision relative à une question de fait prise par un officiel de match responsable, ni une décision prise par le juge-arbitre responsable sur une question d'interprétation d'une règle ou prise par le Comité de Direction responsable sur toute autre question relative à la conduite du tournoi ou du match.

3.3.3.2 Aucun appel ne peut être interjeté auprès du juge-arbitre contre une décision prise sur une question de fait par un officiel de match responsable ou auprès du Comité de Direction contre une décision relative à l'interprétation d'une règle prise par le juge-arbitre responsable.

3.3.3.3 En matière d'interprétation des Lois ou des Règlements, un appel contre une décision d'un officiel de match peut être interjeté auprès du juge-arbitre; dans ce cas, la décision que prend le juge-arbitre est définitive.

3.3.3.4 Lorsqu'il s'agit d'une question relative à la conduite d'un tournoi, d'une rencontre ou d'une partie et que cette question n'est couverte ni par les Lois ni par les Règlements, un appel contre une décision du juge-arbitre peut être interjeté auprès du Comité de Direction de

la compétition; dans ce cas, la décision que prend ce Comité est définitive.

3.3.3.5 Dans une épreuve individuelle, seul un joueur participant à la partie au cours de laquelle l'incident s'est produit peut interjeter appel; dans une épreuve par équipes, seul le capitaine d'une équipe participant à la rencontre au cours de laquelle l'incident s'est produit peut interjeter appel.

3.3.3.5.1 Le nom du capitaine de l'équipe, qu'il joue ou pas, doit être communiqué à l'avance à l'arbitre.

3.3.3.6 Un joueur ou un capitaine d'équipe qualifié pour interjeter appel peuvent, par le biais de leur Fédération, soumettre au Comité des Statuts et des Règles, pour prise en considération, une question d'interprétation des Lois ou des Règlements découlant de la décision d'un juge-arbitre ou une question de conduite d'une partie, d'une rencontre ou d'un tournoi découlant de la décision du Comité de Direction de la compétition.

3.3.3.7 Le Comité des Statuts et des Règles rend alors un verdict qui sert de ligne de conduite lors de décisions futures à prendre sur le même sujet. Ce verdict peut lui aussi faire l'objet d'une contestation présentée par une Fédération au Conseil d'Administration ou à l'Assemblée Générale, mais il ne pourra en aucune manière affecter l'irrévocabilité de toute décision déjà prise en la matière par le juge-arbitre ou par le Comité de Direction de la compétition concernée.

## 3.4 La conduite d'une partie

### 3.4.1 Indication du score

3.4.1.1 L'arbitre annonce le score dès que la balle cesse d'être en jeu à la fin d'un échange ou aussitôt qu'il peut le faire par la suite.

3.4.1.1.1 Lors de l'annonce du score au cours d'une manche, l'arbitre annonce d'abord le nombre de points marqués par le joueur ou par la paire qui doit servir lors de l'échange suivant et ensuite le nombre de points marqués par le joueur ou par la paire adverses.

3.4.1.1.2 Au début d'une manche ainsi qu'au moment où doit s'effectuer un changement de serveur, l'arbitre doit pointer la main vers le prochain serveur et peut également faire suivre l'annonce du score par le nom de ce serveur.

3.4.1.1.3 A la fin de chaque manche, l'arbitre annonce le nom du joueur ou de la paire gagnante et ensuite le nombre de points marqués par le

joueur ou par la paire gagnante suivi du nombre de points marqués par le joueur ou par la paire perdante.

3.4.1.2 En plus de l'annonce du score, l'arbitre peut utiliser des manuels pour indiquer ses décisions.



3.4.1.3 Le score et, quand la règle d'accélération est d'application, le nombre de coups doivent être annoncés en anglais ou dans toute autre langue acceptable pour les deux joueurs ou les deux paires ainsi que pour l'arbitre.

3.4.1.4 Le score doit être affiché sur des marqueurs mécaniques ou électriques de manière à être clairement visible des joueurs ainsi que des spectateurs.

3.4.1.5 Lorsqu'un joueur reçoit un avertissement formel pour comportement inconvenant, un signe distinctif de couleur jaune est placé sur ou près du marqueur, du côté du score du joueur en question.

**3.4.2 Equipement de jeu**

3.4.2.1 Les joueurs ne peuvent pas effectuer le choix des balles dans l'aire de jeu.

3.4.2.1.1 Dans la mesure du possible, les joueurs se verront offrir la possibilité de choisir une ou plusieurs balles avant de venir dans l'aire de jeu et le match se déroulera avec une de ces balles, prise au hasard par l'arbitre.

3.4.2.1.2 Si la balle n'a pas été choisie avant que les joueurs ne se rendent dans l'aire de jeu, le match doit se dérouler avec une balle prise au hasard par l'arbitre dans une boîte contenant des balles utilisées pour la compétition en question.

3.4.2.1.3 Lorsqu'une balle est endommagée au cours d'une partie elle est remplacée par une autre parmi celles choisies avant le début de la partie en question ou, si une telle balle n'est pas disponible, par une balle prise au hasard par l'arbitre dans une boîte contenant des balles utilisées pour la compétition concernée.

3.4.2.2 Les revêtements de la raquette doivent être utilisés tels qu'ils ont été autorisés par l'ITTF, sans aucun traitement physique, chimique ou autre destiné à changer ou modifier les propriétés de jeu, le frottement, l'aspect, la couleur, la structure, etc. ; en particulier, aucun additif n'est toléré.

3.4.2.3 La raquette doit passer tous les paramètres du contrôle de raquette.

3.4.2.4 Au cours d'un match individuel ou de double une raquette ne peut être remplacée sauf si elle a été accidentellement endommagée de manière telle qu'il n'est plus possible de l'utiliser telle quelle; dans

pareil cas la raquette endommagée doit être immédiatement remplacée par une autre apportée par le joueur près de l'aire de jeu ou par une raquette qui lui est passée dans l'aire de jeu.

3.4.2.5 Sauf autorisation expresse de l'arbitre, les joueurs doivent laisser leurs raquettes sur la table du match lors des interruptions de jeu. Dans tous les cas où la raquette est attachée à la main, l'arbitre devra autoriser le joueur à garder sa raquette attachée à la main durant les interruptions de jeu.

**3.4.3 Adaptation aux conditions de jeu**

3.4.3.1 Au cours des 2 minutes qui précèdent immédiatement le début d'un match, les joueurs ont le droit de s'adapter à la table où ils doivent disputer ce match, mais ils n'ont pas le droit d'échanger des balles durant les intervalles de jeu normaux; cette période d'adaptation spécifique ne peut être prolongée qu'avec la permission du juge-arbitre.

3.4.3.2 Au cours d'une interruption de jeu exceptionnelle le juge-arbitre peut, à sa discrétion, autoriser les joueurs à échanger des balles sur n'importe quelle table, compris la table sur laquelle se déroule le match.

3.4.3.3 Les joueurs doivent se voir offrir une possibilité raisonnable d'examiner tout équipement qu'ils vont devoir utiliser et de se familiariser avec cet équipement; ceci ne leur confère toutefois pas automatiquement le droit d'effectuer plus de quelques échanges avant de reprendre le jeu après le remplacement d'une balle ou d'une raquette.

**3.4.4 Interruptions de jeu**

3.4.4.1 Le jeu doit être continu tout au long d'une partie, sauf que chaque joueur a droit à

3.4.4.1.1 une interruption de jeu de maximum 1 minute entre deux manches successives d'une partie;

3.4.4.1.2 de courtes interruptions de jeu afin de s'éponger, à l'issue de chaque série de 6 points après le début de chaque manche et au changement de camp lors de la dernière manche possible d'une partie.

3.4.4.2 Au cours de chaque partie, chaque joueur, ou, en double, chaque paire ont droit à un temps mort de maximum 1 minute.

3.4.4.2.1 Dans une compétition individuelle le temps mort peut être demandé soit par le joueur ou par la paire, soit par le conseilleur désigné avant le début du match; dans un compétition par équipes la de-

mande de temps mort peut être introduite soit par le joueur ou la paire, soit par le capitaine d'équipe.

3.4.4.2.2 Lorsqu'un joueur ou une paire et un conseilleur ou un capitaine d'équipe ne sont pas d'accord s'il y a lieu ou non de prendre un temps mort, la décision finale appartient au joueur ou à la paire dans une compétition individuelle et, dans une compétition par équipes, au capitaine d'équipe.

3.4.4.2.3 La demande d'un temps mort, qui ne peut intervenir qu'entre deux échanges dans une manche, doit être faite en formant le signe « T » avec les mains.

3.4.4.2.4 Lorsqu'une demande de temps mort a été introduite conformément au règlement, l'arbitre suspend le jeu et soit brandit un carton blanc avec la main se trouvant du côté du joueur ou de la paire qui l'a demandé jusqu'à la fin du temps mort, soit place une marque sur le camp de ce joueur ou de cette paire.

3.4.4.2.5 Le carton blanc doit être abaissé ou la marque doit être retirée et le jeu doit reprendre dès que le joueur ou la paire qui a demandé le temps mort sont prêts à poursuivre la partie ou, si l'interruption se prolonge, dès qu'une minute s'est écoulée.

3.4.4.2.6 Lorsqu'une demande valable de temps mort est effectuée simultanément par, ou au nom des, deux joueurs ou des deux paires, le jeu doit reprendre dès que les deux joueurs ou les deux paires sont prêts ou, si l'interruption se prolonge, dès qu'une minute s'est écoulée. Au cours de cette même partie ni l'un ni l'autre des joueurs ou ni l'une ou l'autre des paires n'auront droit à un autre temps mort.

3.4.4.3. Il ne doit pas y avoir d'interruption entre les parties successives d'une rencontre par équipe sauf qu'un joueur qui est appelé à devoir jouer deux parties successives peut demander une interruption de maximum 5 minutes entre ces deux parties.

3.4.4.4 Le juge-arbitre peut autoriser une suspension de jeu de durée la plus courte possible mais ne pouvant en aucun cas dépasser 10 minutes si, à la suite d'un accident, un joueur est mis dans l'incapacité temporaire de jouer, à condition que dans l'opinion du juge-arbitre, cette suspension de jeu ne soit pas de nature à désavantager indûment le joueur ou la paire adverse.

3.4.4.5 Il ne peut pas être accordé de suspension de jeu si l'incapacité existait déjà au début de la partie ou pouvait raisonnablement être escomptée ou si elle résulte des efforts normaux du jeu; une incapacité telle qu'une crampe ou un état d'épuisement découlant de l'état physique du joueur au moment de l'incident ne peuvent jus-

tifier une telle suspension qui ne peut être accordée que pour une incapacité résultant d'un accident, comme par exemple une blessure causée par une chute.

3.4.4.6 Si quelqu'un saigne dans l'aire de jeu, le jeu doit immédiatement être interrompu et ne pourra reprendre que si la personne en question a reçu le traitement médical adéquat et que toute trace de sang a été éliminée de l'aire de jeu.

3.4.4.7 Sauf autorisation du juge-arbitre, les joueurs doivent se trouver dans ou à proximité de l'aire de jeu pendant toute la durée d'un match individuel; pendant les temps d'arrêt entre les manches ainsi que pendant les temps morts, ils ne peuvent s'éloigner de plus de 3 mètres de l'aire de jeu et doivent rester sous la surveillance de l'arbitre.

## 3.5 Discipline

### 3.5.1 Conseils aux joueurs

3.5.1.1 Au cours d'une compétition par équipes les joueurs peuvent recevoir des conseils de n'importe quelle personne autorisée à être à côté de l'aire de jeu.

3.5.1.2 Au cours d'une compétition individuelle, un joueur ou une paire ne peuvent recevoir de conseils que d'une seule personne, désignée à l'avance à l'arbitre; toutefois, lorsque des joueurs d'une paire de double appartiennent à des Fédérations différentes chacun d'entre eux peut désigner un conseilleur mais en ce qui concerne les points 3.5.1 et 3.5.2 ces deux conseilleurs seront considérés comme formant un tout si une personne non autorisée donne des conseils l'arbitre brandit un carton rouge et expulse cette personne hors de l'aire de jeu.

3.5.1.3 Les joueurs peuvent recevoir des conseils à n'importe quel moment sauf pendant un échange, et à condition que le jeu n'en soit pas retardé (3.4.4.1) ; si une personne autorisée donne des conseils illégalement, l'arbitre brandit un carton jaune et l'avertit que toute infraction ultérieure aura comme conséquence son expulsion hors de l'aire de jeu.

Entrée en vigueur: 1er octobre 2016

3.5.1.4 Si, après qu'un avertissement a été donné, quiconque, au cours d'une même rencontre ou au cours d'une même partie, donne à nouveau des conseils de manière illicite, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors de l'aire de jeu, qu'il soit ou non celui ayant reçu l'avertissement préalable.

3.5.1.5 Dans une rencontre, le conseilleur qui a été expulsé n'est pas autorisé à rejoindre l'aire de jeu jusqu'à ce que cette rencontre soit terminée, sauf s'il est appelé à y jouer et il ne peut être remplacé par un autre conseilleur; lors d'une partie, il n'est pas autorisé à rejoindre l'aire de jeu avant la fin de cette partie.

3.5.1.6 Si le conseilleur qui a été expulsé refuse de quitter l'aire de jeu ou revient avant la fin de la partie, l'arbitre interrompt le jeu et fait rapport au juge-arbitre.

3.5.1.7 Cette réglementation concerne uniquement les conseils relatifs au jeu et ne peut empêcher un joueur ou un capitaine, selon le cas, d'interjeter un appel légitime ni entraver une consultation avec un interprète ou un représentant de sa Fédération en vue d'obtenir une explication au sujet d'une décision d'ordre juridique.

**3.5.2 Comportement des joueurs, des coachs et autres conseilleurs**

3.5.2.1 Les joueurs, les coachs, ainsi que les autres conseilleurs, doivent s'abstenir de tout comportement qui pourrait influencer un adversaire de manière déloyale, offenser les spectateurs ou jeter le discrédit sur le tennis de table, tel que notamment utiliser un langage inconvenant ou proférer des insultes, casser volontairement la balle ou l'expédier volontairement hors de l'aire de jeu, donner des coups de pied dans la table ou dans la séparations, ou manquer de respect à l'égard des officiels de match.

3.5.2.2 Si, à un moment quelconque, un joueur, un coach ou un autre conseilleur se méconduisent gravement, l'arbitre doit interrompre le jeu et informer immédiatement le juge-arbitre de cette situation; pour tout autre comportement qu'il juge inacceptable l'arbitre peut, à la première occurrence, brandir un carton jaune et avertir le coupable que toute infraction ultérieure sera susceptible d'entraîner l'application de points de pénalisation.

3.5.2.3 Sauf comme prévu aux points 3.5.2.2 et 3.5.2.5, si un joueur qui a reçu un avertissement récidive au cours de la même partie ou au cours de la même rencontre, l'arbitre accorde un point à l'adversaire du coupable, et, pour une infraction ultérieure, 2 points, en brandissant à chaque occasion à la fois un carton jaune et un carton rouge.

3.5.2.4 Si un joueur qui s'est vu infliger 3 points de pénalisation au cours de la même partie ou au cours de la même rencontre continue à se méconduire, l'arbitre interrompt le jeu et fait immédiatement rapport au juge-arbitre.

3.5.2.5 Si, au cours d'une partie, un joueur change de raquette alors qu'elle n'est pas endommagée, l'arbitre interrompt le jeu et fait rapport au juge-arbitre.

3.5.2.6 Un avertissement ou une pénalisation encourue par l'un quelconque des joueurs d'une paire de double s'applique à la paire dans son ensemble, mais, dans une partie ultérieure de la même rencontre, elle ne s'applique pas au joueur non coupable; au début d'une partie de double d'une rencontre la paire est considérée comme ayant encouru la plus haute des sanctions (avertissement ou un ou deux points de pénalisation) encourue au cours de la même rencontre par l'un ou l'autre des joueurs qui la composent.

3.5.2.7 Sauf comme prévu au point 3.5.2.2, si un coach ou un autre conseilleur qui a reçu un avertissement récidive au cours de la même partie ou au cours de la même rencontre, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors de l'aire de jeu jusqu'à la fin de la rencontre ou, dans une compétition individuelle, jusqu'à la fin de la partie.

3.5.2.8 En cas de comportement gravement déloyal ou offensant, le juge-arbitre peut disqualifier un joueur pour une partie, pour une rencontre, pour une épreuve ou pour toute une compétition, que ce comportement lui ait ou non été signalé par l'arbitre; dans de pareils cas le juge-arbitre brandit un carton rouge. Pour des cas moins graves qui n'amènent pas à une disqualification, le juge-arbitre peut décider d'annoncer le cas à l'Unité d'intégrité de l'ITTF.

3.5.2.9 Si, lors d'une compétition, un joueur est disqualifié lors de 2 rencontres ou lors de 2 parties, il sera automatiquement disqualifié pour le restant de l'épreuve par équipes ou de la compétition individuelle concernées.

3.5.2.10 Le juge-arbitre peut disqualifier pour le restant d'une compétition quiconque a été exclu deux fois de l'aire de jeu au cours de ladite compétition.

3.5.2.11 Si un joueur a été disqualifié lors, d'une manifestation ou d'une compétition, quelle qu'en soit la raison, il sera privé automatiquement de tout titre, médaille, prix en argent ou points de ranking qui s'y rattachent.

3.5.2.12 Les cas graves de mauvais comportement doivent faire l'objet d'un rapport à la Fédération du coupable.

3.5.2.13 Les sanctions pour mauvaise conduite en vertu des dispositions de l'article 3.5.2 peuvent être soumises par l'Unité d'intégrité de l'ITTF au Tribunal de l'ITTF conformément au Règlement judiciaire de l'ITTF.

3.5.2.14 Une protestation de la part du joueur, conseilleur ou officiel contre la décision prise par la commission disciplinaire peut être présentée auprès du comité exécutif dans les 15 jours ; sa décision sera finale.

