



Fédération Internationale de Tennis de Table

Règlement technique

2001 - 2002

Edition en langue française

Traduit par André Damman

La Fédération Internationale de Tennis de Table (F.I.T.T.), fondée en 1926, est l'organisme régissant le tennis de table et compte actuellement dans le monde 186 Fédérations membres.

La F.I.T.T. supervise l'organisation de Championnats du Monde, qui à partir de 2003 auront lieu tous les ans, et auxquels participent plus de 800 joueurs provenant de tous les continents, ainsi que l'organisation de quatre autres épreuves pour un titre mondial.

Sa fonction essentielle consiste à gérer le tennis de table et à le développer, au bénéfice de quelque trente millions de joueurs de compétition répartis dans le monde entier.

Le tennis de table est un sport olympique et figure au programme des Jeux Olympiques d'été.

Première édition	1989
Deuxième édition	1993
Troisième édition	1995
Quatrième édition	1997
Cinquième édition	2000
Sixième édition	2001

Publié par:

La Fédération internationale de tennis de table
Mon Repos, 30
Lausanne 1005
Suisse

Règlement technique

Page

Les Lois du Tennis de Table
(Chapitre 2 du Manuel)

4

Les Règlements pour les Compétitions Internationales
(Chapitre 3 du Manuel)

11

*Les paragraphes **ombrés** sont ceux qui ont été introduits ou substantiellement modifiés à la suite de décisions prises lors des réunions de 2001 du Conseil d'Administration ou de l'Assemblée Générale..*

Le genre masculin utilisé dans cet ouvrage peut désigner aussi bien les joueuses que les joueurs.

CHAPITRE 2 - LES LOIS DU TENNIS DE TABLE

2.1 LA TABLE

- 2.1.1 La partie supérieure de la table, appelée “surface de jeu”, est rectangulaire, mesure 2,74 m de long et 1,525 m de large et se trouve dans un plan horizontal à 76 cm au-dessus du sol.
- 2.1.2 La surface de jeu ne comprend pas les faces **verticales** du plateau de la table.
- 2.1.3 La surface de jeu peut être faite de n'importe quelle matière et doit permettre un rebond uniforme d'environ 23 cm lorsque, d'une hauteur de 30 cm, on laisse tomber une balle réglementaire sur cette surface.
- 2.1.4 La surface de jeu doit être de couleur uniformément sombre et mate tout en comportant une “ligne latérale” blanche, large de 2 cm, le long de chacun des bords de 2,74 m et une “ligne de fond” blanche, large de 2 cm, le long de chacun des bords de 1,525 m.
- 2.1.5 La surface de jeu est divisée en deux “camps” égaux par un filet vertical parallèle aux lignes de fond et doit être continue sur la surface totale de chaque camp.
- 2.1.6 Pour les doubles, chaque camp est divisé en deux “demi-camps” égaux par une “ligne centrale” blanche, large de 3 mm, parallèle aux lignes latérales; la ligne centrale est considérée comme faisant partie de chaque demi-camp droit.

2.2 LE FILET ET SES ACCESSOIRES

- 2.2.1 Par filet et ses accessoires, il faut comprendre le filet proprement dit, sa suspension et les poteaux de suspension, y compris les attaches qui le fixent à la table.
- 2.2.2 Le filet est suspendu par une cordelette attachée à chacune de ses extrémités à un poteau vertical de 15,25 cm de hauteur, les limites extérieures du poteau étant à 15,25 cm à l'extérieur de la ligne latérale.
- 2.2.3 Le bord supérieur du filet doit être sur toute sa longueur à 15,25 cm au-dessus de la surface de jeu.
- 2.2.4 Le bas du filet doit être sur toute sa longueur aussi près que possible de la surface de jeu et les extrémités latérales du filet doivent être aussi près que possible des poteaux auxquels il est suspendu.

2.3 LA BALLE

- 2.3.1 La balle est sphérique et son diamètre est de 40 mm.
- 2.3.2 La balle pèse 2,7 g.
- 2.3.3 La balle doit être faite de celluloïd ou d'une matière plastique analogue. Elle doit être blanche ou orange et doit être mate.

2.4 LA RAQUETTE

- 2.4.1 La raquette peut être de n'importe quels poids, forme et dimensions, mais la palette doit être plate et rigide.
- 2.4.2 Au moins 85% de l'épaisseur totale de la palette doit être en bois naturel; une couche de matière adhésive à l'intérieur de la palette peut être renforcée par une matière fibreuse telle que fibre de carbone, fibre de verre ou papier comprimé mais elle ne peut pas dépasser 7,5% de l'épaisseur totale, avec un maximum de 0.35 mm.
- 2.4.3 Une face de la palette utilisée pour frapper la balle doit être recouverte soit de caoutchouc ordinaire à picots avec les picots vers l'extérieur ayant une épaisseur totale, matière adhésive comprise, ne dépassant pas 2 mm, soit de caoutchouc sandwich avec les picots vers l'intérieur ou vers l'extérieur ayant une épaisseur totale, matière adhésive comprise, ne dépassant pas 4 mm.
 - 2.4.3.1 Par caoutchouc ordinaire à picots on entend une couche unique de caoutchouc non cellulaire, naturel ou synthétique, ayant des picots répartis uniformément sur sa surface avec une densité d'au moins 10 et d'au plus 50 picots au cm².
 - 2.4.3.2 Par caoutchouc sandwich on entend une couche unique de caoutchouc cellulaire recouverte d'une couche unique extérieure de caoutchouc ordinaire à picots, l'épaisseur du caoutchouc à picots ne dépassant pas 2 mm.
- 2.4.4 Le revêtement doit s'étendre jusqu'aux bords de la palette, sans les dépasser, mais la partie la plus proche du manche et tenue par les doigts peut être laissée à nu ou être recouverte d'une matière quelconque.
- 2.4.5 La palette ainsi que toute couche à l'intérieur de cette palette et toute couche de revêtement ou de matière adhésive sur une face utilisée pour frapper la balle doivent être d'un seul tenant et d'une épaisseur uniforme.
- 2.4.6 La surface du revêtement d'une face de la palette ainsi qu'une face de la palette laissée non recouverte doivent être mates, une face étant rouge vif et l'autre noire.
- 2.4.7 De légères altérations de la continuité de la surface ou de l'uniformité de la couleur dues à un dommage accidentel ou à l'usure peuvent être tolérées, pour autant qu'elles ne modifient pas de manière significative les caractéristiques de la surface.
- 2.4.8 Au début d'un match et chaque fois qu'il change de raquette au cours d'un match, le joueur doit montrer à son adversaire et à l'arbitre la raquette qu'il va utiliser et il doit leur permettre de l'examiner.

2.5 DEFINITIONS

- 2.5.1 Un *échange* est la période durant laquelle la balle est en jeu.
- 2.5.2 La balle est *en jeu* à partir du dernier moment où, au cours de l'exécution du service, elle repose immobile sur la paume de la main libre avant d'être intentionnellement lancée vers le haut, jusqu'au moment où l'échange se termine par une décision d'échange à rejouer ou par un point.

- 2.5.3 Un *échange à rejouer* est un échange dont le résultat n'est pas compté.
- 2.5.4 Un *point* est un échange dont le résultat est compté.
- 2.5.5 La *main de la raquette* est la main qui tient la raquette.
- 2.5.6 La *main libre* est la main qui ne tient pas la raquette.
- 2.5.7 Un joueur *frappe* la balle s'il la touche avec sa raquette, tenue dans la main, ou avec la main de la raquette, au-dessous du poignet.
- 2.5.8 Un joueur fait obstacle à la balle si, après qu'elle ait été frappée en dernier par son adversaire et alors qu'elle est toujours en jeu, lui-même ou toute chose qu'il porte ou tient touche cette balle soit pendant qu'elle se déplace vers la surface de jeu et qu'elle n'a pas encore franchi sa ligne de fond, soit au-dessus de la surface de jeu avant qu'elle n'ait touché son camp.
- 2.5.9 Le *serveur* est le joueur qui doit frapper la balle le premier dans un échange.
- 2.5.10 Le *relanceur* est le joueur qui doit frapper la balle le second dans un échange.
- 2.5.11 L'*arbitre* est la personne désignée pour diriger une rencontre.
- 2.5.12 L'*arbitre adjoint* est la personne désignée pour assister l'arbitre dans la prise de certaines décisions.
- 2.5.13 Par toute chose que *porte* ou *tient* un joueur on entend, à l'exception de la balle, toute chose qu'il portait ou tenait au début de l'échange.
- 2.5.14 La balle est considérée comme *franchissant* ou *contournant* le filet ou ses accessoires si elle passe ou que ce soit, sauf entre le filet et un de ses supports ou entre le filet et la surface de jeu.
- 2.5.15 La *ligne de fond* est considérée comme s'étendant à l'infini à ses deux extrémités.

2.6 UN SERVICE CORRECT

- 2.6.1 Au début de l'exécution d'un service, la balle doit reposer librement sur la paume de la main libre, ouverte et à plat, être immobile et se trouver derrière la ligne de fond du serveur et au-dessus de la surface de jeu.
- 2.6.2 Le serveur lance alors la balle à peu près verticalement vers le haut, sans lui communiquer d'effet, de telle manière qu'elle s'élève d'au moins 16 cm après avoir quitté la paume de la main et retombe ensuite sans toucher quoi que ce soit avant d'être frappée.
- 2.6.3 Quand la balle retombe, le serveur doit la frapper de manière telle qu'elle touche d'abord son propre camp et ensuite, après avoir franchi ou contourné le filet ou ses accessoires, touche directement le camp du relanceur; en double, la balle doit toucher successivement les demi-camps droits du serveur et du relanceur.
- 2.6.4 A partir du dernier moment où la balle est immobile avant d'être lancée jusqu'au moment où elle est frappée, la balle et la raquette doivent toutes deux se trouver au-dessus du niveau de la surface de jeu.
- 2.6.5 Lorsque la balle est frappée par le serveur, elle doit se trouver derrière sa ligne de fond, mais elle ne peut pas être plus en arrière que la partie de son corps, la plus éloignée de cette ligne de fond, compte non tenu de ses bras, de sa tête et de ses jambes.

- 2.6.6 Il incombe au serveur de servir de telle manière que l'arbitre ou l'arbitre adjoint puissent voir qu'il se conforme aux exigences d'un service correct.
- 2.6.6.1 Si l'arbitre a des doutes quant à la correction de l'exécution d'un service, mais que ni lui, ni l'arbitre adjoint ne sont sûrs que ce service n'est pas correct, il peut, la première fois que cela se produit au cours d'un match, donner un avertissement au joueur concerné, sans accorder un point.
- 2.6.6.2 Si ultérieurement au cours du même match l'exécution du service par le même joueur ou par son partenaire de double est à nouveau douteuse, que ce soit pour la même raison ou pour toute autre raison, un point doit être attribué au relanceur.
- 2.6.6.3 Chaque fois qu'il y a un net manquement en ce qui concerne le respect des règles fixées pour un service correct, aucun avertissement ne peut être donné et un point est attribué au receveur tant à la première occasion qu'à toute occasion ultérieure.
- 2.6.7 Lorsque l'arbitre est informé avant le début du jeu qu'une incapacité physique empêche un joueur de se conformer aux exigences d'un service correct, il peut, à titre exceptionnel, autoriser ce joueur à déroger à l'une quelconque des règles particulières fixées pour l'exécution d'un service correct.

2.7 UN RENVOI CORRECT

- 2.7.1 La balle, ayant été servie ou renvoyée, doit être frappée de telle façon qu'elle franchisse ou contourne le filet ou ses accessoires et touche le camp de l'adversaire soit directement, soit après avoir touché le filet ou ses accessoires.

2.8 L'ORDRE DE JEU

- 2.8.1 En simple, le serveur effectue d'abord un service correct, puis le relanceur effectue un renvoi correct et après cela serveur et relanceur effectuent alternativement un renvoi correct.
- 2.8.2 En double, le serveur effectue d'abord un service correct, puis le relanceur effectue un renvoi correct, après quoi le partenaire du serveur effectue un renvoi correct, ensuite le partenaire du relanceur effectue un renvoi correct et après cela chaque joueur à tour de rôle et dans l'ordre décrit ci-dessus effectue un renvoi correct.

2.9 ECHANGE A REJOUER

- 2.9.1 L'échange est à rejouer:
- 2.9.1.1 si, au cours de l'exécution du service, la balle touche le filet ou ses accessoires en les franchissant ou en les contournant pour autant que le service soit correct par ailleurs ou qu'il ait été fait obstacle à la balle par le relanceur ou par son partenaire;
- 2.9.1.2 si le service est exécuté alors que le relanceur ou la paire qui doit recevoir ce service n'est pas prêt, à condition que ni le relanceur, ni son partenaire

- n'aient tenté de frapper la balle;
- 2.9.1.3 si le fait de ne pas exécuter un service ou un renvoi corrects ou de ne pas se conformer aux Lois de quelque autre manière est dû à un incident indépendant de la volonté du joueur;
- 2.9.1.4 si le jeu est interrompu par l'arbitre ou par l'arbitre adjoint;
- 2.9.2 Le jeu peut être interrompu:
 - 2.9.2.1 pour corriger une erreur dans l'ordre de service ou de réception ou une erreur de camp;
 - 2.9.2.2 pour mettre en application la règle d'accélération;
 - 2.9.2.3 pour donner un avertissement à un joueur ou pour le pénaliser;
 - 2.9.2.4 parce que les conditions de jeu sont perturbées d'une manière qui est de nature à influencer sur le résultat de l'échange.

2.10 UN POINT

- 2.10.1 A moins que l'échange ne soit à remettre, un joueur marque un point
 - 2.10.1.1 si son adversaire effectue un service non correct;
 - 2.10.1.2 si son adversaire effectue un renvoi non correct;
 - 2.10.1.3 si, après qu'il ait effectué un service ou un renvoi corrects et avant d'être frappée par son adversaire, la balle touche n'importe quoi d'autre que le filet ou ses accessoires;
 - 2.10.1.4 si, après qu'elle a été frappée en dernier par son adversaire, la balle franchit sa ligne de fond sans avoir touché son camp;
 - 2.10.1.5 si son adversaire fait obstacle à la balle;
 - 2.10.1.6 si son adversaire frappe la balle deux fois consécutivement;
 - 2.10.1.7 si son adversaire frappe la balle avec une face de la palette dont la surface n'est pas conforme aux prescriptions des points 2.4.3, 2.4.4 et 2.4.5;
 - 2.10.1.8 si son adversaire ou ce qu'il porte ou tient déplace la surface de jeu;
 - 2.10.1.9 si son adversaire ou ce qu'il porte ou tient touche le filet ou ses supports;
 - 2.10.1.10 si la main libre de son adversaire touche la surface de jeu;
 - 2.10.1.11 si, en double, l'un de ses adversaires frappe la balle en dehors de la séquence établie par le premier serveur et le premier relanceur;
 - 2.10.1.12 ainsi qu'il est prévu par la règle d'accélération (2.15.2).

2.11 UNE MANCHE

- 2.11.1 Une manche est gagnée par le joueur ou par la paire marquant le premier **11 points**. Toutefois si les deux joueurs ou les deux paires ont marqué l'un et l'autre **10 points**, la manche est gagnée par le joueur ou par la paire qui, par la suite, marque en premier deux points de plus que le joueur ou la paire adverse.

2.12 UN MATCH

2.12.1 Un match se dispute au meilleur de n'importe quel nombre impair de manches.

2.13 L'ORDRE DU SERVICE, DE LA RECEPTION ET DES CAMPS

2.13.1 Le droit de choisir l'ordre initial du service, de la réception ou du camp est déterminé par tirage au sort et le vainqueur de ce tirage au sort peut choisir de servir ou de recevoir le premier ou de débiter dans l'un ou l'autre camp.

2.13.2 Lorsqu'un joueur ou une paire aura choisi de servir ou de recevoir en premier ou de débiter dans l'un ou l'autre camp, l'autre joueur ou l'autre paire aura l'autre choix.

2.13.3 Chaque fois que **2 points** ont été marqués, le joueur ou la paire qui reçoit devient le joueur ou la paire qui sert et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche, à moins que les deux joueurs ou les deux paires aient chacun marqué **10 points** ou que la règle d'accélération soit en application, auxquels cas la séquence de service et de réception sera la même, mais chaque joueur ne sert alors à son tour que pour un seul point.

2.13.4 En double, dans chaque manche d'un match, la paire ayant à servir en premier décide lequel de ses deux joueurs servira effectivement le premier et, dans la première manche d'un match, la paire qui reçoit décide alors lequel de ses joueurs reçoit en premier; dans les manches suivantes du match, le premier serveur ayant été désigné, le premier relanceur sera le joueur qui servait sur lui dans la manche précédente.

2.13.5 En double, lors de chaque changement de service, le relanceur précédent devient le serveur et le partenaire du serveur précédent devient le relanceur.

2.13.6 Le joueur ou la paire qui a servi en premier dans une manche reçoit en premier dans la manche suivante du match et, dans la dernière manche possible d'un match de doubles, la paire qui reçoit change l'ordre de réception au moment où l'une ou l'autre des paires a, la première, marqué **5 points**.

2.13.7 Le joueur ou la paire qui, dans un match, entame une manche dans un camp, commence la manche suivante dans l'autre camp. Dans la dernière manche possible d'un match les joueurs ou les paires changent de camp dès que l'un ou l'autre des joueurs ou des paires a marqué le premier **5 points**.

2.14 ERREUR DANS L'ORDRE DE SERVICE, DE RECEPTION OU DE CAMP

2.14.1 Si les joueurs n'ont pas changé de camp quand ils auraient dû le faire, l'arbitre doit interrompre le jeu dès que l'erreur est constatée et le jeu reprend avec les joueurs dans le camp où ils auraient dû se trouver en fonction du score atteint, conformément à la séquence établie au début du match.

2.14.2 Si un joueur sert ou reçoit en dehors de son tour, le jeu est interrompu par l'arbitre dès que l'erreur est constatée et reprend avec au service et à la réception les joueurs qui auraient dû servir et recevoir en fonction du score atteint, conformément à la séquence établie au début du match et, en

double, dans l'ordre de service choisi par la paire qui avait le droit de servir en premier dans la manche au cours de laquelle l'erreur a été constatée.

- 2.14.3 En toutes circonstances, tous les points marqués avant qu'une erreur ne soit constatée restent acquis.

2.15 LA REGLE D'ACCELERATION

- 2.15.1 Sauf si les deux joueurs ou les deux paires ont chacun marqué au moins **9 points**, la règle d'accélération est mise en application si une manche n'est pas terminée après **10 minutes** de jeu, ou, à la demande des deux joueurs ou des deux paires, à n'importe quel moment antérieur.

2.15.1.1 Si la balle est en jeu au moment où la limite de temps est atteinte, le jeu est interrompu par l'arbitre et reprend avec au service le joueur qui servait dans l'échange qui a été interrompu.

2.15.1.2 Si la balle n'est pas en jeu au moment où la limite de temps est atteinte, le jeu reprend avec au service le joueur qui recevait dans l'échange immédiatement précédent de la manche en cours.

2.15.2 Chaque joueur sert ensuite à tour de rôle pour 1 point. Si le joueur ou la paire qui reçoit effectue 13 renvois corrects, ce joueur ou cette paire marque un point.

2.15.3 Lorsque la règle d'accélération est en application dans un match individuel ou si une manche a duré **10 minutes** ou davantage, la règle d'accélération doit être appliquée pour toutes les manches ultérieures de ce match individuel.

CHAPITRE 3 - REGLEMENTS POUR LES COMPETITIONS INTERNATIONALES

3.1 PORTEE DES LOIS ET DES REGLEMENTS

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 certains 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 ou olympique, aux tournois open et, sauf dispositions contraires agréées par les Fédérations participantes, aux rencontres internationales.

3.1.2.2 Le Conseil d'Administration 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 ou olympique, 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 la F.I.T.T. 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 sont publiées sous forme de Notices Techniques approuvées par le Conseil et dans le Manuel à l'usage des Officiels de Match ou dans celui à l'usage des Juges-Arbitres de Tournoi.

3.2 EQUIPEMENT

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 Pour un tournoi open, le formulaire d'engagement ou le document d'information doit spécifier la marque et la couleur des tables, des filets et de leurs accessoires et des balles qui seront utilisés lors de ce tournoi; le choix de l'équipement est déterminé par la Fédération sur le territoire de laquelle se déroule la compétition concernée, mais doit être effectué parmi les marques et les types ayant reçu de la F.I.T.T un agrément valable au moment de leur utilisation.
- 3.2.1.3 Le revêtement d'une face de la palette utilisée pour frapper la balle doit être d'une marque et d'un type ayant reçu de la F.I.T.T. un agrément valable au moment de son utilisation et fixé à la palette de manière telle que la marque de fabrique et le sigle "ITTF" soient nettement visibles, près du bord de la surface de frappe.

3.2.2 Tenue de jeu

- 3.2.2.1 La tenue de jeu se compose normalement d'une chemisette à manches courtes et d'un short ou d'une jupe, de chaussettes et de chaussures de sport; d'autres vêtements, tels que tout ou partie d'un survêtement, ne peuvent être portés durant le jeu, sauf avec l'autorisation expresse du 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 de clubs, de son club ainsi que des publicités conformes aux dispositions du point 3.2.4.9.

- 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.
- 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 Toute question concernant la légalité ou l'admissibilité d'une tenue de jeu est du ressort du juge-arbitre.
- 3.2.2.8 Les joueurs d'une équipe participant à une rencontre par équipes et les joueurs d'une même Fédération constituant une paire de double doivent porter la même tenue, éventuellement à l'exception des chaussettes et des chaussures.
- 3.2.2.9 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.
- 3.2.2.10 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 tirage au sort.
- 3.2.2.11 Lorsqu'ils jouent dans une compétition pour un titre mondial ou olympique ou dans un Championnat International Open les joueurs doivent porter des chemisettes et des shorts ou des jupes autorisés par leur Fédération.

3.2.3 Conditions de jeu

- 3.2.3.1 L'espace de jeu ne peut pas mesurer moins de 14 m de long, 7 m de large et 5 m de haut.
- 3.2.3.2 L'aire de jeu est clôturée par des séparations d'environ 75 cm de haut ayant toutes la même couleur de fond sombre et la séparant des aires de jeu voisines et des spectateurs.
- 3.2.3.3 Dans les compétitions pour un titre mondial ou olympique, l'intensité lumineuse, mesurée au niveau de la surface de jeu, doit être d'au moins 1000 lux uniformément sur la totalité de la surface de jeu ainsi que d'au moins 500 lux dans toute autre partie de l'aire de jeu; dans les autres compétitions, cette intensité doit être d'au moins 600 lux uniformément sur la surface de jeu et d'au moins 400 lux dans toute autre partie de l'aire de jeu.
- 3.2.3.4 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.

- 3.2.3.5 La source lumineuse ne peut pas se trouver à moins de 5 m au-dessus de la surface du sol.
- 3.2.3.6 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.
- 3.2.3.7 Le revêtement du sol ne peut pas être de couleur claire, ni brillamment réfléchissant ou glissant et sa surface ne peut être ni en briques, ni en céramique, ni en béton, ni en pierre; 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 la F.I.T.T.

3.2.4 Publicités

- 3.2.4.1 A l'intérieur des aires de jeu, les publicités ne peuvent figurer que sur le matériel ou sur les équipements qui y sont normalement présents et il ne peut pas y avoir de supports publicitaires supplémentaires.
- 3.2.4.2 Des couleurs fluorescentes ou luminescentes ne peuvent être utilisées à l'intérieur des aires de jeu.
- 3.2.4.3 Les inscriptions ou les symboles qui figurent sur les faces intérieures des séparations ne peuvent comporter de couleur blanche ou orange ni plus de deux couleurs différentes et ne peuvent dépasser 40 cm de hauteur; il est recommandé que la couleur de ces inscriptions ou symboles soit la même que celle des séparations mais légèrement plus claire ou légèrement plus foncée.
- 3.2.4.4 Les inscriptions sur le revêtement du sol ainsi que sur les bords latéraux et les extrémités du plateau supérieur de la table doivent être soit d'une couleur légèrement plus claire ou légèrement plus foncée que la couleur de fond, soit noires.
- 3.2.4.5 Il peut y avoir jusqu'à 4 publicités sur le revêtement du sol dans l'aire de jeu, une à chaque extrémité et une de chaque côté de la table, chacune d'entre elles étant contenue dans une superficie totale de 2,50 m²; de plus, ces publicités ne peuvent pas se trouver à moins d'1 m des séparations et celles se situant près des extrémités de l'aire de jeu ne peuvent être à plus de 2 m des séparations.
- 3.2.4.6 Il peut y avoir 1 publicité temporaire sur chaque moitié de chacun des bords latéraux du plateau supérieur de la table et 1 à chaque extrémité de ce plateau. Ces publicités temporaires doivent être nettement séparées de toute publicité permanente, elles ne peuvent être pour d'autres fournisseurs d'équipement de tennis de table et leur longueur ne peut dépasser 60 cm.
- 3.2.4.7 Les publicités sur les filets doivent être d'une couleur soit légèrement plus claire, soit légèrement plus foncée que celle du filet, ne peuvent se trouver à moins de 3 cm de la bande constituant le bord supérieur du filet et ne peuvent gêner la visibilité au travers des mailles.
- 3.2.4.8 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.

- 3.2.4.9 Les publicités sur les tenues de jeu des joueurs sont limitées à
 - 3.2.4.9.1 la marque de fabrique habituelle, le symbole, le sigle ou le nom du fabricant, contenus dans une superficie totale maximale de 24 cm²;
 - 3.2.4.9.2 maximum 3 publicités nettement séparées les unes des autres, contenues dans une superficie maximale totale de 200 cm², sur le devant et sur les côtés d'une chemisette;
 - 3.2.4.9.3 1 publicité au dos de la chemisette, contenue dans une superficie totale maximale de 200 cm²;
 - 3.2.4.9.4 maximum 2 publicités contenues dans une superficie totale maximale de 80 cm², sur le short ou sur la jupe.
- 3.2.4.10 Les publicités sur les dossards doivent être contenues dans une superficie totale maximale de 100 cm².
- 3.2.4.11 Les publicités sur les tenues des arbitres doivent être comprises dans une superficie totale de 40 cm².
- 3.2.4.12 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.

3.3 JURIDICTION DES OFFICIELS

3.3.1 Le juge-arbitre

- 3.3.1.1 Un juge-arbitre doit être désigné pour chaque compétition considérée comme un tout et son identité ainsi que l'emplacement où il se trouve doivent être indiqués 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 matchs 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 la décision de suspendre le jeu, lorsqu'un incident accidentel se produit;
 - 3.3.1.2.7 la décision de permettre aux joueurs de quitter l'aire de jeu pendant un match;
 - 3.3.1.2.8 la décision de prolonger les périodes réglementaires d'adaptation aux conditions de jeu;
 - 3.3.1.2.9 la décision de permettre à des joueurs de porter des survêtements au cours d'un match;
 - 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 la décision 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 indiqués 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 de sa compétence.

3.3.2 Les officiels de match

- 3.3.2.1 Chaque match 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 3.4.2.1.1-2;
 - 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, en raison d'une incapacité physique, de déroger à une des règles particulières fixées pour l'exécution d'un service correct;
 - 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 comportement.

- 3.3.2.4 L'arbitre adjoint décide si la balle en jeu touche ou non l'arête de la surface de jeu du côté de la table le plus proche de lui.
- 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 correcte;
 - 3.3.2.5.2 décider qu'au cours de l'exécution d'un service correct par ailleurs, la balle a touché le filet ou ses accessoires en les franchissant ou en les contournant;
 - 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 3.3.2.5-6, soit par l'arbitre adjoint, soit par le compteur de coups ne peut être déjugée par l'arbitre.

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 prise par le juge-arbitre responsable sur une question d'interprétation d'une règle.
- 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 ou d'un match 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 au match au cours de laquelle l'incident s'est produit peut interjeter appel; dans une épreuve par équipes, seul le capitaine d'une équipe participant au match par équipes au cours duquel l'incident s'est produit peut interjeter appel.
- 3.3.3.6 Un joueur ou un capitaine d'équipe qualifié pour interjeter appel peut, par

le biais de la Fédération à laquelle il est affilié, 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'un match 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'UN MATCH

3.4.1 Indication de la marque

- 3.4.1.1 L'arbitre annonce la marque 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 de la marque durant 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 les joueur ou par la paire adverse.
- 3.4.1.1.2 Au début d'une manche et au moment où doit s'effectuer un changement de serveur l'arbitre fait suivre l'annonce de la marque par le nom du joueur qui doit effectuer le prochain service et pointe la main vers ce joueur.
- 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 Pour indiquer ses décisions, l'arbitre peut, en plus de l'annonce de la marque, utiliser des signaux manuels.
- 3.4.1.2.1 Lorsqu'un point a été marqué il peut élever à hauteur d'épaule la main la plus proche du joueur ou de la paire qui a marqué le point.
- 3.4.1.2.2 Quand, pour une raison quelconque, l'échange est à rejouer il peut lever la main au-dessus de la tête pour indiquer que l'échange est terminé.
- 3.4.1.3 La marque 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 La marque doit être affichée 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

- 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 sélectionnées pour la compétition en question.
 - 3.4.2.1.3 Si une balle est endommagée au cours d'un match elle est remplacée par une autre parmi celles choisies avant le début du match ou, si une telle balle n'est pas disponible, par une balle prise au hasard par l'arbitre dans une boîte contenant des balles sélectionnées pour la compétition en question.
- 3.4.2.2 Au cours d'un match individuel 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 des l'aire de jeu ou par une raquette qui lui est passée dans l'aire de jeu.
- 3.4.2.3 Sauf autorisation expresse de l'arbitre, les joueurs doivent laisser leurs raquettes sur la table du match lors des 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, en ce 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'un match individuel, 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'un match
 - 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'un match.

- 3.4.4.2 Au cours de chaque match individuel, chaque joueur, ou, en double, chaque paire ont droit à un temps mort de maximum 1 minute.
- 3.4.4.2.1 Dans une épreuve individuelle le temps mort peut être demandé soit par le joueur ou par la paire, soit par le conseiller désigné avant le début du match; dans un épreuve par équipes la demande de temps mort peut être introduite soit par le joueur ou la paire, soit le capitaine d'équipe.
- 3.4.4.2.2 La demande d'un temps mort, qui ne peut intervenir que lorsque la balle n'est pas en jeu, doit être faite en formant le signe "T" avec les mains.
- 3.4.4.2.3 Lorsqu'une demande de temps mort a été introduite dans les règles l'arbitre suspend le jeu et brandit un carton blanc; un témoin blanc est ensuite posé sur la surface de jeu, dans le camp du joueur ou de la paire qui a fait la demande du temps mort.
- 3.4.4.2.4 Le témoin blanc doit être enlevé et le jeu doit reprendre dès que le joueur ou la paire qui a demandé le temps mort est prêt à poursuivre le match ou, si l'interruption se prolonge, lorsqu'une minute s'est écoulée.
- 3.4.4.3 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.
- 3.4.4.4 Il ne peut pas être accordé de suspension de jeu si, au début du match, l'incapacité existait déjà ou pouvait être raisonnablement 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 peut justifier 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.
- 3.4.4.5 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.
- 3.4.4.6 Sauf autorisation du juge-arbitre, les joueurs doivent se trouver dans ou à proximité de l'aire de jeu pendant toute la durée du match; pendant les temps d'arrêt entre les manches, 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 qui.
- 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 conseiller; si une personne non autorisée donne des conseils

l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors de l'aire de jeu.

- 3.5.1.3 Un joueur ou une paire ne peuvent recevoir de conseils que durant les intervalles entre les manches et au cours de toute autre suspension de jeu autorisée, mais non entre la fin de la période d'adaptation aux conditions de jeu et le début du match; si une personne autorisée donne des conseils à d'autres moments l'arbitre brandit un carton jaune et l'avertit que toute infraction ultérieure aura comme conséquence son expulsion hors de l'aire de jeu.
- 3.5.1.4 Si, après qu'un avertissement a été donné, quiconque, dans le même match par équipes ou dans le même match d'une compétition individuelle, 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 un match par équipes, le conseiller qui a été expulsé n'est pas autorisé à rejoindre l'aire de jeu jusqu'à ce que le match par équipes soit terminé, sauf s'il est appelé à jouer; dans une épreuve individuelle, il n'est pas autorisé à rejoindre l'aire de jeu avant la fin du match.
- 3.5.1.6 Si le conseiller qui a été expulsé refuse de quitter l'aire de jeu ou revient avant la fin du match, 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 et des coachs

- 3.5.2.1 Les joueurs et les coachs 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, le comportement inconvenant d'un joueur ou d'un coach est suffisamment grave, l'arbitre interrompt le jeu et fait immédiatement rapport au juge-arbitre; pour tout autre comportement 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 dans le même match individuel ou dans le même match par équipes, l'arbitre accorde un point à l'adversaire du coupable, et, pour une infraction ultérieure, 2 points, en brandissant chaque fois 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 dans le même match individuel ou dans le même match par équipes continue à se méconduire, l'arbitre interrompt le jeu et fait immédiatement rapport au

juge-arbitre.

- 3.5.2.5 Si, au cours d'un match individuel ou d'un match par équipes, un joueur change de raquette 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 un match ultérieur du même match par équipes, elle ne s'applique pas au joueur non coupable; au début d'un match de double d'un match par équipes la paire est considérée comme ayant encouru la plus haute des sanctions (avertissement ou un ou deux points de pénalisation) encourue au cours du même match par équipes 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 qui a reçu un avertissement récidive dans le même match individuel ou dans le même match par équipes, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors de l'aire de jeu jusqu'à la fin du match par équipes ou, dans une compétition individuelle, jusqu'à la fin du match individuel.
- 3.5.2.8 En cas de comportement gravement déloyal ou offensant, le juge-arbitre peut, à sa discrétion, disqualifier un joueur pour un match individuel, pour un match par équipes, 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.
- 3.5.2.9 Si un joueur est disqualifié lors de deux matchs d'une épreuve par équipes ou d'une épreuve individuelle il sera automatiquement disqualifié pour le restant de cette épreuve par équipes ou de cette compétition individuelle.
- 3.5.2.10 Le juge-arbitre peut disqualifier pour le restant de la compétition quiconque a été exclu deux fois de l'aire de jeu au cours de ladite compétition.
- 3.5.2.11 Les cas graves de mauvais comportement doivent faire l'objet d'un rapport à la Fédération du coupable.

3.5.3. Collage des revêtements

- 3.5.3.1 Les revêtements ne peuvent être attachés aux palettes des raquettes qu'à l'aide de feuilles adhésives sensibles à la pression (P.S.A.) ou d'adhésifs ne contenant pas de solvant interdit; une liste des solvants interdits peut être obtenue auprès du Secrétariat de la F.I.T.T.
- 3.5.3.2 Des contrôles en vue de détecter la présence de solvants interdits seront effectués lors des compétitions pour un titre mondial ou olympique ainsi que lors des tournois majeurs du Pro-Tour et tout joueur dont la raquette s'avérera contenir un tel solvant sera susceptible d'être disqualifié de la compétition en question et de voir un rapport adressé à sa Fédération.
- 3.5.3.3 Un endroit suffisamment aéré doit être mis à la disposition des joueurs pour la fixation des revêtements de raquette; toute utilisation de solvants liquides sera interdite n'importe où ailleurs dans la salle de jeu et ses alentours.

3.6 ELABORATION DES TABLEAUX POUR LES COMPETITIONS PAR ELIMINATION DIRECTE

3.6.1 Exempts et qualifiés

3.6.1.1 Dans le premier tour effectif d'une épreuve par élimination directe le nombre de places doit être une puissance de 2.

3.6.1.1.1 Lorsque le nombre de places est plus grand que le nombre d'engagements acceptés, le premier tour comporte suffisamment d'exempts pour atteindre le nombre de places requises.

3.6.1.1.2 Lorsque le nombre de places est plus petit que le nombre d'engagements acceptés, une compétition de qualification est organisée de telle sorte que le nombre de qualifiés ajouté au nombre de joueurs dispensés de la compétition de qualification corresponde au nombre de places requises.

3.6.1.2 Les exempts, répartis aussi également que possible dans le premier tour, doivent d'abord être placés en face des têtes de série, dans l'ordre dans lequel ces têtes de série ont été placées par le tirage au sort.

3.6.1.3 Les qualifiés doivent être placés par tirage au sort aussi également que possible dans les moitiés, les quarts, les huitièmes ou les seizièmes du tableau, selon le cas.

3.6.2 Placement des têtes de série

3.6.2.1 Dans chaque épreuve, les engagés les mieux classés sont placés têtes de série de telle façon qu'ils ne puissent se rencontrer avant les derniers tours de la compétition.

3.6.2.2 Le nombre d'engagés devant être placés têtes de série ne peut être supérieur au nombre d'engagés du premier tour du tableau final d'une compétition.

3.6.2.3 L'engagé classé 1er est placé en haut de la première moitié du tableau et l'engagé classé 2e est placé au bas de la deuxième moitié du tableau. Tous les autres engagés placés têtes de série sont placés comme suit par tirage au sort parmi les places prévues dans le tableau:

3.6.2.3.1 les engagés classés 3e et 4e sont placés par tirage au sort soit au bas de la première moitié du tableau, soit en haut de la seconde moitié;

3.6.2.3.2 les engagés classés de 5e à 8e sont placés par tirage au sort soit au bas des quarts impairs du tableau, soit en haut des quarts pairs;

3.6.2.3.3 les engagés classés de 9e à 16e sont placés par tirage au sort soit au bas des huitièmes impairs du tableau, soit en haut des huitièmes pairs;

3.6.2.3.4 les engagés classés de 17e à 32e sont placés par tirage au sort soit au bas des seizièmes impairs du tableau, soit en haut des seizièmes pairs.

3.6.2.4 Dans une épreuve par équipes disputée par élimination directe seule l'équipe la mieux classée d'une Fédération peut entrer en ligne de compte pour être tête de série.

3.6.2.5 Le placement des têtes de série en fonction du classement doit suivre l'ordre du dernier classement publié par la F.I.T.T., sauf

3.6.2.5.1 lorsque tous les engagés susceptibles d'être placés comme têtes de série font partie de Fédérations dépendant d'une même Fédération

- Continentale, auquel cas c'est la dernière liste de classement publiée par cette Fédération Continentale qui a la priorité;
- 3.6.2.5.2 lorsque tous les engagés susceptibles d'être placés comme têtes de série font partie d'une même Fédération, auquel cas c'est la dernière liste de classement publiée par cette Fédération qui a la priorité.
- 3.6.3 Répartition des joueurs et des paires en fonction des listes d'engagement des Fédérations**
- 3.6.3.1 Les joueurs et les paires engagés par une Fédération sont répartis, autant que faire se peut, de telle manière qu'ils ne puissent pas se rencontrer avant les derniers tours d'une épreuve.
- 3.6.3.2 Les Fédérations doivent inscrire les joueurs et les paires qu'elles engagent pour une compétition en ordre décroissant de leur force de jeu, en débutant par les joueurs figurant sur la liste de classement utilisée pour l'épreuve en question, dans l'ordre dans lequel ces joueurs figurent sur cette liste.
- 3.6.3.3 Les engagements inscrits 1 et 2 sont placés par tirage au sort dans des moitiés différentes du tableau et ceux inscrits 3 et 4 dans des quarts de tableau différents de ceux où se trouvent les deux premiers;
- 3.6.3.4 les engagements inscrits de 5 à 8 sont placés par tirage au sort, de la manière la plus équilibrée possible, dans des huitièmes de tableau différents de ceux où figurent les quatre premiers;
- 3.6.3.5 les engagements inscrits de 9 à 16 sont placés, de la manière la plus équilibrée possible, dans les seizièmes de tableau autres que ceux où figurent les joueurs ou les paires mieux classés et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs engagés aient été placés.
- 3.6.3.6 Une paire de double messieurs ou de double dames composée de joueurs de Fédérations différentes est considérée comme étant une paire de la Fédération du joueur le mieux classé au classement mondial ou, lorsqu'aucun des deux joueurs ne figure sur cette liste, au classement continental approprié; si aucun des deux joueurs ne figure ni sur l'une ni sur l'autre de ces listes, la paire est considérée comme étant une paire de la Fédération dont l'équipe est la mieux classée au classement mondial par équipes correspondant.
- 3.6.3.7 Une paire de double mixte composée de joueurs de Fédérations différentes est considérée comme étant une paire à laquelle appartient le joueur masculin.
- 3.6.3.8 Dans une compétition de qualification, les engagés d'une même Fédération sont placés par tirage au sort dans des poules différentes, à concurrence du nombre total des poules qualificatives, de telle manière que les qualifiés soient séparés des autres engagés de leur Fédération conformément aux principes des articles 3.6.3.3-5.
- 3.6.3.9 Une Fédération peut désigner tout joueur sous sa juridiction pour toute épreuve individuelle pour laquelle il est qualifié; toutefois un joueur qualifié par sa naissance ou par sa résidence antérieure pour représenter une autre Fédération doit avoir le droit d'accepter une désignation faite par cette dernière.

3.6.4 Modifications

- 3.6.4.1 Lorsqu'il est achevé, un tableau ne peut plus être modifié qu'avec l'autorisation du Comité de Direction du tournoi et, lorsque cela s'impose, avec l'accord des représentants des Fédérations directement concernées.
- 3.6.4.2 Un tableau ne peut être modifié que pour corriger des erreurs et des malentendus évidents en matière de notification ou d'acceptation d'engagements, pour corriger un déséquilibre important, comme prévu au point 3.6.5, ou pour y inclure des joueurs ou des paires supplémentaires, comme prévu au point 3.6.6.
- 3.6.4.3 A l'exception des suppressions nécessaires, aucune modification ne peut plus être apportée au tableau d'une épreuve lorsque le jeu y a commencé; dans l'optique de ce règlement une compétition de qualification peut être considérée comme une épreuve distincte.
- 3.6.4.4 Un joueur ne peut être supprimé du tableau sans son accord, sauf s'il est disqualifié; un tel accord doit être donné par écrit, soit par le joueur lui-même s'il est présent, soit par son représentant autorisé, s'il est absent.
- 3.6.4.5 Lorsque les deux joueurs qui la composent sont présents et en état de jouer, une paire de double ne peut être modifiée, mais une blessure, une maladie ou l'absence d'un joueur peuvent être admises en tant que justification d'une modification.

3.6.5 Nouveau tirage au sort

- 3.6.5.1 Sauf comme prévu aux points 3.6.4.2, 3.6.4.5 et 3.6.5.2, un joueur ne peut être déplacé d'une place du tableau vers une autre, mais si, pour une raison quelconque, il se produit un déséquilibre important dans le tableau il faut, lorsque c'est possible, procéder à un nouveau tirage au sort complet pour l'épreuve concernée.
- 3.6.5.2 A titre exceptionnel, lorsque le déséquilibre est dû à l'absence dans la même partie d'un tableau de plusieurs joueurs ou paires placés têtes de série, les joueurs ou paires placés têtes de série qui sont présents peuvent être numérotés à nouveau dans l'ordre de classement et, dans la mesure du possible, replacés par tirage au sort parmi les places de têtes de série, en tenant compte autant que faire se peut, des exigences de la réglementation relative à la répartition des joueurs et des paires en fonction des listes d'engagement des Fédérations.

3.6.6 Ajouts

- 3.6.6.1 A la discrétion du Comité Directeur de la compétition et avec l'accord du juge-arbitre, des joueurs ne figurant pas au tableau initial peuvent y être ajoutés par la suite,
- 3.6.6.2 Toutes les places de têtes de série vacantes doivent d'abord être complétées, dans l'ordre du classement, en y plaçant par tirage au sort les plus forts joueurs ou paires supplémentaires; ensuite, les autres joueurs ou paires supplémentaires sont placés par tirage au sort parmi les places devenues vacantes en raison d'absences ou de disqualifications et ensuite parmi les autres places libres autres que celles opposées à des joueurs placés têtes de série.

- 3.6.6.3 Les joueurs et les paires qui, s'ils avaient été pris en considération lors du tirage au sort initial, auraient été en droit d'être placés têtes de série, ne peuvent être introduits par tirage au sort que parmi les places de têtes de série vacantes.

3.7 ORGANISATION DES COMPETITIONS

3.7.1 Autorité

- 3.7.1.1 Pour autant que la Constitution et les Règlements Disciplinaires soient respectés, toute Fédération peut organiser et autoriser des tournois open sur son territoire et mettre sur pied des rencontres internationales.
- 3.7.1.2 Au cours de chaque saison sportive, une Fédération peut désigner un tournoi open pour seniors, un tournoi open pour juniors et **un tournoi open pour vétérans** qu'elle organise comme étant respectivement ses Championnats Internationaux Open Seniors, Juniors **ou Vétérans**; un joueur ne peut participer à de tels Championnats qu'avec l'autorisation de sa Fédération, mais une telle autorisation ne peut être refusée sans raison.
- 3.7.1.3 Un joueur d'une Fédération autre que la Fédération sur le territoire de laquelle se déroule le tournoi en question ne peut participer à un tournoi international à participation limitée ou à un tournoi par invitation qu'avec l'autorisation de sa Fédération, à moins qu'une autorisation générale n'ait été donnée par la F.I.T.T. ou, lorsque tous les joueurs concernés appartiennent au même Continent, par la Fédération Continentale correspondante.
- 3.7.1.4 Un joueur suspendu par sa Fédération ne peut pas prendre part à une compétition internationale.
- 3.7.1.5 Aucune épreuve ne peut comporter l'intitulé "Monde" sans l'autorisation de la F.I.T.T., ni l'intitulé d'un Continent sans l'autorisation de la Fédération Continentale concernée.

3.7.2 Représentation

- 3.7.2.1 Les représentants de toutes les Fédérations dont des joueurs sont engagés dans une épreuve de Championnats Internationaux Open ont le droit d'assister à l'élaboration des tableaux et doivent être consultés pour toute modification aux tableaux ou pour toute décision d'appel pouvant avoir une incidence directe sur leurs joueurs.
- 3.7.2.2 Une Fédération visiteuse a le droit de désigner au moins un représentant au Comité de Direction de toute rencontre internationale à laquelle elle participe.

3.7.3 Engagements

- 3.7.3.1 Pour les Championnats Internationaux Open, des formulaires d'engagement doivent être envoyés à toutes les Fédérations au moins deux mois calendrier avant le début de la compétition et au moins un mois calendrier avant la date de clôture des engagements.
- 3.7.3.2 Tous les engagements envoyés par des Fédérations pour des tournois open doivent être acceptés mais les organisateurs ont la faculté

d'incorporer des engagés dans une compétition de qualification; toutefois pour décider de la répartition des joueurs, les organisateurs doivent tenir compte des listes de classement appropriées soit de la F.I.T.T., soit des Fédérations Continentales ainsi que de tout ordre de classement des engagés précisé par les Fédérations qui les ont engagés.

3.7.4 Epreuves

3.7.4.1 Les Championnats Internationaux Open doivent comporter des épreuves de Simple Messieurs, de Simple Dames, de Double Messieurs, de Double Dames, et peuvent comporter des épreuves de Double Mixte ainsi que des épreuves par équipes pour des équipes représentant des Fédérations.

3.7.4.2 Les limites d'âge recommandées pour les Juniors et pour les Cadets sont respectivement de 17 et de 14 ans, au 30 juin précédant le début de la saison au cours de laquelle l'épreuve a lieu.

3.7.4.3 Il est recommandé de faire jouer les rencontres par équipes des Championnats Internationaux Open suivant l'un des systèmes décrits à l'article 3.7.6; le système choisi doit être spécifié sur le formulaire d'engagement ou sur le document d'information.

3.7.4.5 Les épreuves individuelles proprement dites se disputent par élimination directe, mais les épreuves par équipes et les tours de qualification des épreuves individuelles peuvent se disputer soit par élimination directe, soit en poules.

3.7.5 Compétitions en poules

3.7.5.1 Dans une compétition en poules, chaque membre d'une poule rencontre tous les autres membres de la même poule; une victoire rapporte 2 points, une défaite 1 point lorsque le match a été joué et 0 point pour un match non joué ou non terminé, et, dans un premier temps, le classement est déterminé par le nombre de points de match obtenus.

3.7.5.2 Lorsque dans une poule deux membres ou davantage totalisent le même nombre de points de match, leurs positions respectives sont déterminées, en ne tenant compte que des résultats des matchs les ayant opposés entre eux, en considérant successivement le rapport entre leurs gains et pertes, tout d'abord au niveau des matchs individuels (pour une compétition par équipes), puis au niveau des manches et ensuite au niveau des points et ceci aussi loin que nécessaire pour les départager.

3.7.5.3 Si, à un stade quelconque du calcul, la position d'un ou de plusieurs membres d'une poule a pu être déterminée alors que d'autres sont toujours à égalité, les résultats des matchs individuels auxquels ont pris part les membres ayant déjà pu être classés sont écartés de tous calculs ultérieurs encore nécessaires pour départager par la procédure des points 3.7.5.1 et 3.7.5.2 ceux qui sont encore à égalité.

3.7.5.4 S'il n'est pas possible de départager deux ou plusieurs membres d'une poule à l'aide de la procédure décrite aux articles 3.7.5.1-3, leurs positions respectives sont déterminées par tirage au sort.

3.7.5.5 Dans les phases qualificatives des Championnats du Monde ou de Championnats Internationaux Open ainsi que des compétitions de tennis de table aux Jeux Olympiques, les joueurs doivent être placés dans les

poules dans l'ordre de leur classement, en tenant compte autant que possible de la séparation par Fédération, et les joueurs se verront attribuer dans la poule une position en ordre décroissant de leurs valeurs respectives.

- 3.7.5.6 Sauf si autorisé différemment par le Jury, lorsque dans une poule il n'y a qu'un seul joueur qui se qualifie les joueurs placés en positions 1 et 2 doivent être opposés l'un à l'autre lors du dernier match de la poule concernée. Si deux joueurs se qualifient, ce sont les joueurs en positions 2 et 3 qui doivent se rencontrer lors du dernier match, et ainsi de suite.

3.7.6 Systèmes de jeu pour les compétitions par équipes

3.7.6.1 Au meilleur de 5 matchs (5 simples)

3.7.6.1.1 Une équipe se compose de 3 joueurs.

3.7.6.1.2 Les matchs se déroulent dans l'ordre suivant: A contre X, B contre Y, C contre Z, A contre Y, B contre X.

3.7.6.2 Au meilleur de 5 matchs (4 simples et 1 double)

3.7.6.2.1 Une équipe se compose de 2, 3 ou 4 joueurs.

3.7.6.2.2 Les matchs se déroulent dans l'ordre suivant : A contre X, B contre Y, un double, A contre Y, B contre X.

3.7.6.3 Au meilleur de 7 matchs (6 simples et 1 double)

3.7.6.3.1 Une équipe se compose de 3, 4 ou 5 joueurs.

3.7.6.3.2 Les matchs se déroulent dans l'ordre suivant: A contre Y, B contre X, C contre Z, un double, A contre X, C contre Y, B contre Z.

3.7.6.4 Au meilleur de 9 matchs (9 simples)

3.7.6.4.1 Une équipe se compose de 3 joueurs.

3.7.6.4.2 Les matchs se déroulent dans l'ordre suivant: A contre X, B contre Y, C contre Z, B contre X, A contre Z, C contre Y, B contre Z, C contre X, A contre Y.

3.7.7 Procédure pour les matchs par équipes

3.7.7.1 Tous les joueurs doivent être sélectionnés parmi ceux engagés pour l'épreuve en question.

3.7.7.2 Avant le début d'un match par équipes un tirage au sort détermine le droit de choisir A, B, C ou X, Y, Z et les capitaines communiquent ensuite la composition de leur équipe au juge-arbitre ou à son représentant, après avoir attribué une lettre à chaque joueur de simple.

3.7.7.3 La composition des paires de double ne doit être communiquée qu'à l'issue du simple précédant immédiatement ce double.

3.7.7.4 Un joueur qui doit s'aligner dans deux matchs successifs a droit à une interruption de maximum 5 minutes entre ces deux matchs.

3.7.7.5 Un match par équipes se termine dès qu'une équipe a gagné la majorité des matchs individuels possibles.

3.7.8 Résultats

3.7.8.1 Dès que possible après la fin de la compétition et au plus tard dans les 7 jours, la Fédération organisatrice doit envoyer au Secrétariat de la F.I.T.T. ainsi qu'au Secrétaire de la Fédération Continentale concernée les résultats détaillés, y compris les points des manches, des rencontres internationales, de tous les tours des épreuves des Championnats Continentaux et des Championnats Internationaux Open ainsi que des derniers tours des épreuves des championnats nationaux.

3.7.9 Télévision

3.7.9.1 La retransmission télévisée d'une épreuve autre que celle des compétitions pour un titre mondial, continental ou olympique ne peut se faire qu'avec l'autorisation de la Fédération sur le territoire de laquelle l'émission est réalisée.

3.7.9.2 Le fait de participer à une épreuve internationale présume de la part de la Fédération ayant le contrôle des joueurs visiteurs son consentement quant à la retransmission télévisée de cette épreuve; lors des compétitions pour un titre mondial, continental ou olympique un tel consentement est présumé couvrir la projection télévisée en n'importe quel lieu, en direct ou en différé, pendant la durée des épreuves et pendant le mois qui suit.

3.8 QUALIFICATION INTERNATIONALE

3.8.1 Les règlements ci-après s'appliquent aux compétitions pour un titre mondial, continental ou olympique ainsi qu'aux épreuves par équipes des Championnats Internationaux Open.

3.8.2 Un joueur ne peut représenter une Fédération que s'il possède la nationalité du pays dans lequel cette Fédération exerce sa juridiction, mais un joueur qui, au 31 août 1997, était qualifié par naissance ou par résidence pour représenter une Fédération dont il ne possédait pas la nationalité peut conserver cette qualification.

3.8.2.1 Un joueur qui possède en même temps la nationalité de plus d'un pays peut choisir parmi ces pays la Fédération qu'il va représenter.

3.8.2.2 Lorsque des joueurs de plusieurs Fédérations possèdent la même nationalité, chacune de ces Fédérations peut fixer des critères de qualification supplémentaires.

3.8.3 Au cours d'une période de 3 ans, un joueur ne peut représenter des Fédérations différentes.

3.8.4 Un joueur est considéré comme ayant représenté une Fédération s'il a accepté une désignation en vue de la représenter, qu'il ait joué ou non; la date à laquelle le joueur est considéré comme ayant représenté cette Fédération est soit la date de sa désignation, soit la date à laquelle il a joué, la plus récente de ces deux dates étant prise en considération.

3.8.5 A la requête du juge-arbitre, un joueur ou sa Fédération doivent lui présenter un document prouvant sa qualification pour l'épreuve en question.

3.8.6 Une Fédération peut désigner pour la représenter un joueur qualifié pour

ce faire mais résidant sur un territoire géré par une autre Fédération, pour autant qu'il ne soit ni suspendu, ni exclu par cette autre Fédération.

3.8.7 Tout appel relatif à un problème de qualification est du ressort du Collège Exécutif, dont la décision définitive.