Fédération Française du Sport Adapté

Règlements sportifs

PARA TENNIS DE TABLE ADAPTÉ

Règlements applicables 2025-2029

Mise à jour en septembre 2025

Table des matières

1 Définition de la para discipline adaptée 4

1.1 Règles du jeu 4

1.1.1 Le jeu en simple 4

1.1.2 Le jeu en double 8

1.2 Matériel spécifique : 10

1.2.1 La balle 10

1.2.2 La raquette 10

1.2.3 La table et le filet 10

1.2.4 La tenue 11

1.3 Règlement spécifique par classe : 11

1.3.1 Règlement des épreuves dans la classe AB : 11

1.3.2 Règlement des épreuves dans la classe BC : 11

1.3.3 Règlement des épreuves dans les classes CD et DE : 12

2 Compétitions : 13

2.1 Dispositions communes 13

2.1.1 Placement des joueurs dans une poule 13

2.1.2 Classement des joueurs dans une poule 13

2.1.3 Placement des joueurs issus de poules qualificatives dans un tableau à élimination directe avec tirage au sort 13

2.1.4 Abandon 14

2.1.5 Retard 14

2.1.6 Réclamation et litige : 14

2.1.7 Secours : 15

2.2 Epreuves (organisation et déroulée, catégories spécifiques) 15

2.2.1 CHAMPIONNATS DE FRANCE Adulte 15

2.2.2 COUPE DE FRANCE PAR EQUIPE DE REGION 18

2.2.3 CHAMPIONNAT DE FRANCE “JEUNES” 21

3 Rôles des acteurs : 24

3.1 Principes généraux : 24

3.2 Les différents statuts : 24

3.2.1 Les Officiels 24

3.2.2 Les Encadrants de club : 27

Préambule

Ce règlement, en confrontation permanente avec « le terrain », avec l'évolution du Code du Sport, seront modifiés autant que nécessaire après avis de la Direction Technique Nationale, et soumis à l'approbation du comité directeur fédéral. La Direction Technique Nationale et le pôle Sport se réservent cependant le droit de proposer des dispositions règlementaires spécifiques à certaines compétitions nationales afin de répondre à des contraintes organisationnelles particulières exceptionnelles. Si tel était le cas, ces spécificités seraient clairement stipulées dans le dossier d'inscription

Le règlement spécifique du para tennis de table adapté respecte le règlement sportif général 2025 – 2028

Logique interne du Para tennis de table Adapté

Elle vise à orienter l'action du sportif qui s'adapte aux usages et règles définies, aux mesures de ces capacités. Cela implique une adaptation des règles en fonctions des capacités du sportifs en lien avec les classifications en sport adapté AB/BC/CD/DE.

En Para tennis de table adapté, l'action du sportif est médiée par une raquette, une balle, une table et un filet dans une contrainte de temps et d'espace. Le sportif est dans une situation de duel où il défend sa zone tout en attaquant la zone adverse avec des stratégies dépendantes de ses capacités selon sa classe et son niveau de pratique qui sont à dissocier dans le respect de l'équité sportive.

1 Définition de la para discipline adaptée

Le présent règlement du jeu en simple et en double est applicable aux compétitions départementales, régionales, interrégionales et nationales de Tennis de Table FFSA dans les quatre classes.

1.1 Règles du jeu

1.1.1 Le jeu en simple

1.1.1.1 Le choix initial

Avant la partie, joueurs et arbitre déterminent par tirage au sort le serveur et le côté de jeu : le gagnant peut choisir de servir ou de recevoir en premier, ou de jouer la première manche dans l'un ou l'autre camp ; le perdant a le second choix.

1.1.1.2 Le service

1.1.1.2.1 Exécution

Le service commence lorsque la balle repose sur la paume de la main libre qui doit être tenue immobile en position ouverte et à plat. La main libre (qui par définition ne tient pas la raquette), lorsqu'elle est en contact avec la balle lors de l'exécution du service doit être à tout moment au-dessus du niveau de la surface de jeu et derrière la ligne de fond du serveur. La balle est lancée verticalement et sans lui communiquer d'effet à, au moins 16 cm de hauteur, lorsque la balle redescend du sommet de sa trajectoire, le serveur la frappe de façon qu'elle touche d'abord son propre camp et ensuite, passant par-dessus le filet ou le contournant, touche le camp du relanceur. Dès que la balle a été lancée, celle-ci doit toujours être visible de l'adversaire, ce qui suppose, entre autres que le bras libre du serveur doit être retiré de la zone située entre la balle et le filet.

Attention aux particularités pour les classes AB et BC : voir 1.3 règlement spécifique par classe.

1.1.1.2.2 Fautes de service

D'une manière générale, si l'arbitre a un élément de doute sur la régularité du service d'un joueur, il peut, une première fois dans la partie, interrompre le jeu et, sans compter le point, avertir le joueur de l'obligation qui lui incombe. Les fois suivantes dans le cours de la partie, si son service est encore d'une régularité douteuse, le joueur ne bénéficie plus du doute et pourra perdre le point.

Cependant, tirer avantage d'un manquement intentionnel dans l'observation d'une des conditions exigées, pour un service régulier peut être pénalisé par l'attribution d'un point pour le relanceur, sans avertissement préalable.

Si l'arbitre a un doute sur la compréhension de la consigne par le joueur **(et en particulier pour les joueurs de la classe A/B)**, il peut en informer le conseilleur de la zone de coaching et/ou s'il l'estime nécessaire avertir de nouveau le joueur autant de fois qu'il l'estime nécessaire dans la limite au cela ne perturbe ni le jeu, ni l'adversaire…

1.1.1.2.3 Dérogation

Lorsque l'arbitre constate une incompréhension flagrante du pongiste de la règle officielle ou une incapacité physique l'arbitre peut, à titre exceptionnel, pour l'exécution du service, autoriser un joueur à déroger à un ou plusieurs points de la règlementation relative au service en plus des dispositions spécifiques à chaque classe avec l'accord du juge arbitre.

1.1.1.2.4 Balle à remettre au service

Le service est à remettre :

- Si la balle, en passant au-dessus ou autour du filet, touche le filet ou son support, pourvu que le service soit régulier par ailleurs.
- Si la balle touche le camp du serveur, puis le filet et est reprise de volée par le relanceur au-dessus de la table (si la reprise de volée est effectuée hors de la table, le point est pour le relanceur)
- Si dans l'opinion de l'arbitre, la possibilité pour un joueur d'exécuter un service régulier ou un renvoi régulier, a été affectée par un incident hors de son contrôle.
- Si dans l'opinion de l'arbitre, le service était irrégulier et qu'il amène un avantage substantiel pour le serveur en lui permettant de remporter le point.
- 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. Il est recommandé au serveur de ne pas servir avant d'avoir entendu prononcer la marque correctement et distinctement

En revanche, si le serveur lance la balle avec l'intention manifeste de faire un service, mais la manque complètement en voulant la frapper de sa raquette, il perd le point.

1.1.1.3 Déroulement de la partie

1.1.1.3.1 Points

Un joueur perd un point :

- S'il n'effectue pas un renvoi régulier
- S'il ne réussit pas à effectuer un service régulier,
- S'il reprend la balle de volée au-dessus de la table (hors de la table, il gagne le point)
- Si sa main libre touche la surface de jeu pendant que la balle est en jeu,
- S'il frappe la balle deux fois consécutivement,
- Si la balle touche son camp deux fois consécutivement
- Par pénalité pour comportement incorrect ou antisportif,
- Si lui ou ce qu'il porte ou tient, déplace la surface de jeu, au cours d'un échange
- S'il frappe la balle avec une face de la palette dont la surface est contraire aux règles
- Si, après qu'il ait effectué un service ou un renvoi régulier et avant d'être frappée par son adversaire, la balle touche n'importe quoi d'autre que le filet ou ses accessoires

1.1.1.3.2 Annonce de la marque

L'arbitre annonce la marque dès que la balle cesse d'être en jeu et qu'un point a été acquis. L'arbitre annonce la marque en énonçant d'abord le nombre de points du serveur et, ensuite le nombre de points du relanceur.

1.1.1.3.3 Balles à remettre

Il y a balle à remettre :

- Si une balle se fend ou se brise en cours de jeu, affectant le renvoi d'un joueur
- Si le jeu est interrompu pour corriger une erreur dans l'ordre du jeu ou de camp
- Si les conditions de jeu ont été perturbées d'une façon qui, dans l'opinion de l'arbitre est de nature à influer sur les résultats de l'échange
- Si une balle ou tout autre objet extérieur à la partie en cours pénètre dans l'aire de jeu et si dans l'opinion de l'arbitre cette intrusion à un effet sur le gain ou la perte du point. Dans le cas contraire il ne doit pas dans ce cas annoncer "balle à remettre" mais user de son bon sens.

1.1.1.3.4 Changements de service

En simple, après deux points, le serveur devient relanceur et le relanceur devient serveur et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la manche ou jusqu'à ce que la marque atteigne 10-10.
A partir de la marque 10-10, il y a changement de serveur après chaque point. Le joueur est déclaré vainqueur de la manche lorsqu'une différence de deux points est acquise (10-12 ou 14 - 16 ou 22-20 ...).
Si par erreur, un joueur sert en dehors de son tour, le jeu doit être interrompu et reprendre après rectification de l'erreur. En tout état de cause, les points marqués avant la découverte de l'erreur demeurent acquis.
e) Changement de camp

Le joueur qui a commencé dans un camp dans une manche, commence dans l'autre camp dans la manche qui suit immédiatement, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie. Dans la dernière manche possible de la partie, les joueurs ou paires changent de camp dès qu'un joueur a le premier atteint la marque de 5 points (Sauf en classe AB).

1.1.1.4 Gain de la partie

Pour la classe A/B, les manches se jouent en 11 points gagnants et une partie se gagne au meilleur des 3 manches (« 2 manches gagnantes »).

Pour les classes B/C, C/D et D/E, les manches se jouent en 11 points gagnants avec 2 points d'écart minimum et une partie se gagne au meilleur des 5 manches (« 3 manches gagnantes »).

1.1.1.5 Incidents divers

1.1.1.5.1 Comportement des joueurs

Les joueurs doivent avoir un comportement correct vis-à-vis des adversaires, des officiels et du public. Ils doivent s'abstenir de tout acte susceptible de jeter un discrédit sur le Para tennis de table Adapté.

C'est ainsi que sont sanctionnés :

- Des dégâts volontaires à l'équipement, tel que briser la balle ou frapper la table avec la raquette ou le pied.
- Des cris excessifs ou un langage inconvenant.
- Tous dégâts volontaires à l'équipement sont à la charge de l'association où est licencié le contrevenant.
- L'usage de tactiques déloyales et/ou dilatoires telles qu'envoyer volontairement la balle en dehors du volume de jeu ou le non-respect persistant de la réglementation sur les conseils aux joueurs.

1.1.1.5.2 Sanctions

A la première infraction, l'arbitre doit interrompre le jeu et donner un avertissement au joueur fautif, en lui indiquant qu'à la première récidive il aura un point de pénalité. Il doit en informer le conseilleur.

- Si au cours de la même partie, le joueur récidive, l'arbitre doit interrompre le jeu, donner un point gagnant à l'adversaire.
- Si le joueur persiste dans son comportement, l'arbitre doit donner 2 points gagnants à l'adversaire.
- En cas de persistance, l'arbitre fait appel au Juge-Arbitre qui déclare le joueur battu par pénalité et accorde la victoire à son adversaire.
- L'arbitre fait immédiatement un rapport aux responsables de la manifestation (départementaux, régionaux, nationaux) qui décideront de l'exclusion définitive ou temporaire du joueur, concernant la rencontre.

Les décisions prises seront sans appel sur la matérialité des faits.

Les sanctions prévues sont applicables aux quatre classes. Dans l'application du règlement, l'arbitre doit être attentif au niveau de compréhension du sportif.

Pour les classes C/D et D/E, les sanctions seront matérialisées par les cartons jaunes et rouges comme il se doit (Jaune pour le premier avertissement puis jaune-rouge pour le 2nd et 3ème avertissement).

1.1.1.6 Arrêts réglementaires

1.1.1.6.1 Conseils aux joueurs

Au cours d'une compétition par équipes les joueurs peuvent recevoir des conseils de n'importe quel licencié.

Au cours d'une compétition individuelle, un joueur ou une paire ne peut 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 associations différentes chacun d'entre eux peut désigner un conseilleur mais, en fonction des deux points précédents, ces deux conseilleurs doivent être considérés comme une seule et même personne.

Si une personne non autorisée prodigue des conseils, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors des abords de l'aire de jeu.

Les joueurs peuvent recevoir des conseils à tout moment sauf pendant les échanges, à condition que cela n'affecte pas la continuité du jeu ; si une personne autorisée prodigue des conseils illégalement, l'arbitre doit brandir un carton jaune pour l'avertir qu'une autre faute de même nature entraînera son éviction de l'aire de jeu.

Si, après qu'un avertissement a été donné, quiconque, dans la même rencontre par équipes ou dans la même partie d'une compétition individuelle, prodigue à nouveau des conseils de manière illicite, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors des abords de l'aire de jeu, qu'il soit ou non celui ayant reçu l'avertissement préalable.

Dans une rencontre par équipes, le conseilleur qui a été expulsé n'est pas autorisé à rejoindre l'aire de jeu jusqu'à ce que la rencontre par équipes soit terminée, sauf s'il est appelé à jouer et il ne peut pas être remplacé par un autre conseilleur ; dans une épreuve individuelle, il n'est pas autorisé à rejoindre l'aire de jeu avant la fin de la partie
Si le conseilleur qui a été expulsé refuse de quitter les abords de l'aire de jeu ou revient avant la fin de la partie, l'arbitre interrompt le jeu et fait rapport au juge-arbitre.

1.1.1.6.2 Pause entre les manches

Tout joueur est en droit de disposer d'une période de repos, entre chacune des manches d'une partie. Celle-ci est d'une minute sauf si les 2 joueurs (ou paires) souhaitent reprendre la partie avant la fin de cette minute.

Durant les périodes autorisées de repos, les joueurs doivent rester dans l'aire de jeu ou aux abords dans la limite des 3 mètres.

1.1.1.6.3 Pour s’essuyer

Les joueurs ont le droit de s’essuyer tous les 6 points durant la partie.

Ces interruptions sont les plus courtes possibles et si un joueur est prêt à continuer l'autre sera invité à en faire autant.

Il est du devoir de l'arbitre de faire en sorte que le jeu, tout au long d'une partie, soit continu, sauf pour les arrêts autorisés.

Cependant, l’arbitre pourra indiquer par un geste que le joueur à la possibilité de s’éponger à ce moment-là du jeu.

De plus en cas de situations exceptionnelles, le juge arbitre pourra autoriser l’ensemble des joueurs à s’essuyer hors de ces moments d’interruptions.

1.1.1.6.4 Temps mort

Le temps mort s’applique pour les 4 classes : A/B, B/C, C/D, D/E

Quand la balle n’est pas en jeu, chaque conseilleur ou joueur à le droit de demander une interruption pour donner des consignes à son sportif, à n’importe quel moment d’une partie, mais seulement un temps mort par partie. Celle-ci est d’une minute maximum sauf si les 2 joueurs (ou paires) souhaitent reprendre la partie avant la fin de cette minute

Pour cela, il lui suffit de le demander en annonçant : « temps mort » à l’arbitre. Le conseilleur qui n’a pas demandé le temps mort profite également de l’arrêt pour donner des consignes à son joueur.

En cas de désaccord entre le joueur et le capitaine sur l’opportunité de prendre le temps mort, la décision définitive appartient au joueur dans le cadre d’une compétition individuelle et au capitaine dans le cadre d’une compétition par équipes.

1.1.1.7 Retard

En cas de retard, le Juge Arbitre pourra annoncer le forfait du joueur (ou de la paire) pour cette partie si celle-ci se déroule dans le cadre d’une poule. Dans le cadre d’un tableau (Classement intégral ou élimination directe), tout forfait sera définitif pour le reste du tableau.

1.1.1.8 Appel au conseilleur :

Face à l’incompréhension d’un joueur concernant une intervention ou une décision de l’arbitre, ce dernier peut, s’il l’estime nécessaire, interrompre la partie afin d’expliquer les faits. Il peut éventuellement demander l’intervention du conseilleur du joueur concerné afin de faciliter la compréhension. Cette interruption ne peut se faire qu’entre deux échanges ou lors d'un arrêt de jeu et ne doit pas, dans la mesure du possible, perturber le jeu, le joueur ou son adversaire.

1.1.2 Le jeu en double

A noter que le jeu en double est règlementé pour les classes BC, CD et DE.

1.1.2.1 Définitions particulières

1.1.2.1.1 Ligne centrale

C'est une ligne blanche de 3 mm de large, parallèle aux lignes latérales de la surface de jeu, qui divise chaque camp en 2 demi-camps égaux.

1.1.2.1.2 Demi-camp

La ligne centrale partage chaque camp en deux demi-camps. Pour la paire au service, le demi-camp de droite s'appelle aussi le demi-camp droit du serveur. Pour la paire qui relance le demi-camp de droite (situé en diagonale par rapport au précédent) s'appelle aussi demi-camp droit du relanceur.

A l'exécution du service, la ligne centrale est considérée comme faisant partie du demi-camp droit du serveur et du demi-camp droit du relanceur.

1.1.2.1.3 La paire

Une partie de double oppose quatre joueurs répartis en deux paires.

1.1.2.1.4 Choix de l'ordre du jeu

En double, le serveur effectue d'abord un bon service, le relanceur effectue ensuite un renvoi régulier, le partenaire du serveur effectue ensuite un renvoi régulier, le partenaire du relanceur effectue ensuite un renvoi régulier et, après cela, chaque joueur alternativement effectue dans l'ordre ci-dessus un renvoi régulier.

La paire qui a le droit de servir en premier dans une manche quelconque désigne le joueur qui le fera.

Dans la première manche d'une partie, la paire adverse désigne de la même façon le premier relanceur. Dans les manches suivantes de la partie, le premier relanceur est déterminé automatiquement pour correspondre au choix du serveur par la paire adverse, de telle manière que, dans le cours de la manche le premier relanceur de la manche précédente serve sur le premier serveur de la manche précédente.

De plus, dans la dernière manche possible d'une partie de double, la paire qui reçoit change l'ordre de ses relanceurs lorsque l'une des paires a atteint la première la marque 5.

1.1.2.2 Le service

1.1.2.2.1 Exécution

Conditions particulières :

En double, la balle touche d'abord le demi-camp droit du serveur ou la ligne centrale de son côté du filet et ensuite, passant directement par-dessus le filet ou le contournant, touche le demi-camp droit du relanceur ou la ligne centrale de son côté de la table.

Pour les autres conditions d'exécution, cf. règle du service en simple

1.1.2.2.2 Changement

En double, les deux premiers services sont exécutés par le joueur choisi de la paire qui a le droit de servir, et sont reçus par le joueur correspondant de la paire adverse. Lors de chaque changement de service le relanceur précédent devient le serveur et le partenaire du serveur précédent devient le relanceur.

A partir de la marque de 10/10, l'ordre des serveurs et des relanceurs est le même mais chaque joueur n'exécute qu'un service à son tour jusqu'à la fin de la manche (2 points d'écart pour gagner la manche.)

1.1.2.2.3 Fautes particulières

En plus des cas prévus à l'article 2, une paire perd un point si au service la balle touche le demi-camp gauche du serveur ou du relanceur ou, ayant touché d'abord le demi-camp droit du serveur puis le filet ou ses supports, touche le demi-camp gauche du relanceur.

En plus des cas prévus à l'article 5, une paire perd un point si l'un des joueurs frappe la balle en dehors de son tour.

1.1.2.2.4 Sanctions

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 d'une même rencontre par équipes, elle ne s'applique pas au joueur non coupable.
Au début d'une partie de double d'une rencontre 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 de la même rencontre par équipes par l'un ou l'autre des joueurs qui la composent.

1.2 Matériel spécifique :

1.2.1 La balle

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

Pour toutes les compétitions, les balle à utiliser doivent être sur liste “ITTF approved 40 mm balls” sur le site Internet de l’ITTF réactualisée régulièrement. ITTF-Equipment

1.2.2 La raquette

La raquette peut avoir des dimensions, une forme et un poids quelconque. La palette doit être en bois, d'un seul tenant de même épaisseur, plate et rigide.

Les deux faces de la palette doivent être de couleurs distinctes dont une noire, et l’épaisseur ne dépassant pas 4.05 mm. Les revêtements doivent être inscrits sur la liste de la période « Authorised racket covering » disponible sur le site Internet de l'ITTF réactualisée régulièrement. ITTF-Equipment

Une raquette ne peut pas être remplacée durant une partie à moins qu’elle ne soit endommagée accidentellement au point de ne plus pouvoir être utilisée. En ce cas, ladite raquette doit être immédiatement remplacée, soit par une autre apportée préalablement par le joueur près de l’aire de jeu, soit par une raquette qui lui est fournie.
S’il apparaît qu’un joueur a changé de raquette durant une partie sans le signaler, l’arbitre interrompt le jeu et fait immédiatement un rapport au juge-arbitre qui pourra disqualifier le joueur

1.2.3 La table et le filet

Pour toute rencontre de Tennis de Table Sport Adapté de niveau départemental, régional ou national ne peuvent être utilisées que les tables agréées par la fédération international de tennis de table. ITTF-Equipment

La surface de jeu doit être de couleur foncée. Elle est limitée en ses quatre côtés par une bande clair de 2 cm de large qui matérialise le rectangle défini.

Le filet doit être de couleur foncée, sa partie supérieure comporte une bordure claire ; sa hauteur est de 15,25 cm sur toute la longueur de celui-ci.

Le filet est attaché à chaque extrémité, de haut en bas du poteau de support. Les poteaux de support devant être munis d'un dispositif de réglage à leur base

1.2.4 La tenue

La tenue de jeu se compose d'une chemisette à manches courtes et d'un short, de chaussettes et de chaussures de sport. La chemisette et le short doivent être de couleur nettement différente de celle de la balle utilisée.
D'autres vêtements de sport, dont tout ou partie du survêtement, ne peuvent être portés durant le jeu, sauf avis médical ou à défaut du Juge Arbitre.
Les joueurs d'une même équipe doivent avoir une tenue sportive identique à l'exception des chaussures et chaussettes

1.3 Règlement spécifique par classe :

1.3.1 Règlement des épreuves dans la classe AB :

1.3.1.1 Le service

Pour toutes les compétitions, il sera autorisé de servir **sans que la balle ne soit lancée**.

Les dérogations et dispositions spécifiques peuvent être acceptées à condition qu'elle n'amène aucun avantage substantiel au serveur lui permettant grâce à celles-ci de remporter le point. Si tel est le cas, le service sera à remettre. Puis, si la situation se reproduit trop fréquemment le joueur perdra le point.

1.3.1.2 Changement de coté

Le joueur qui a commencé dans un camp dans une manche, commence dans l'autre camp dans la manche qui suit immédiatement, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

1.3.1.3 Gain de la partie

Les manches se jouent en 11 points gagnants et une partie se gagne au meilleur des 3 manches (« 2 manches gagnantes »).

1.3.2 Règlement des épreuves dans la classe BC :

1.3.2.1 Le service

Pour toutes les compétitions, il sera autorisé de servir **sans que la balle ne soit lancée de 16 cm, mais elle doit être lancée.**

Les dérogations et dispositions spécifiques peuvent être acceptées à condition qu'elle n'amène aucun avantage substantiel au serveur lui permettant grâce à celles-ci de remporter le point. Si tel est le cas, le service sera à remettre. Puis, si la situation se reproduit trop fréquemment le joueur perdra le point

1.3.2.2 Changement de coté

Le joueur qui a commencé dans un camp dans une manche, commence dans l'autre camp dans la manche qui suit immédiatement, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie. Il en est de même à la manche décisive, il n'y a pas de changement de côté dès qu'un joueur à atteint la marque de 5 points.

1.3.2.3 Gain de la partie

Les manches se jouent en 11 points gagnants avec 2 points d'écart minimum et une partie se gagne au meilleur des 5 manches (« 3 manches gagnantes »).

1.3.3 Règlement des épreuves dans les classes CD et DE :

1.3.3.1 Le service

Pour toutes les compétitions, il est obligatoire de servir **en lançant la balle d'au moins 16 cm.**

1.3.3.2 Changement de côté

Le joueur qui a commencé dans un camp dans une manche, commence dans l'autre camp dans la manche qui suit immédiatement, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie. Il en est de même à la manche décisive, il y a changement de côté dès qu'un joueur à atteint la marque de 5 points dans la cinquième manche s'il y a.

1.3.3.3 Gain de la partie

Les manches se jouent en 11 points gagnants avec 2 points d'écart minimum et une partie se gagne au meilleur des 5 manches (« 3 manches gagnantes »).

2 Compétitions :

2.1 Dispositions communes

2.1.1 Placement des joueurs dans une poule

Les joueurs sont placés dans les poules en tenant compte :

- Du classement obtenu lors des précédentes compétitions
- Du classement de la Fédération Française de Tennis de Table pour les joueurs ayant une double licence
- Des résultats sur les compétitions internationales
- Des équivalences définies par les membres de la Commission sportive

Dans la mesure du possible, deux joueurs d'une même association, doivent être placés dans des poules différentes. En cas d'impossibilité, ils doivent être placés de façon à se rencontrer au 1er tour s'ils sont deux et le plus rapidement possible s'ils sont trois ou plus dans la poule.

2.1.2 Classement des joueurs dans une poule

a) Le classement dans chaque poule est établi dans l'ordre décroissant du nombre de points acquis après chaque partie. Une victoire attribue 2 points, une défaite attribue 1 point. En cas d'absence à l'appel de son nom, d'abandon, de refus de jouer ou de disqualification le joueur marque 0 point.
b) Lorsque deux participants terminent à égalité de points, ils sont départagés par le résultat de la partie les ayant opposés.
c) Lorsque plus de deux participants terminent à égalité de points, il est établi un nouveau classement entre les ex-æquo, portant sur les résultats des parties les ayant opposés en faisant le total des points, puis, si nécessaire, le quotient des manches gagnées par les manches perdues et, si l'égalité persiste, le quotient des points gagnés par les points perdus.
d) Dès que l'un (ou plusieurs) des ex-æquo peut être classé, on reprend la procédure décrite ci-dessus pour les joueurs restant à égalité.
e) En cas d'égalité persistante, un tirage au sort est effectué.

2.1.3 Placement des joueurs issus de poules qualificatives dans un tableau à élimination directe avec tirage ausort

Préambule : Lorsqu'il est prévu un tirage au sort, il est tenu compte des appartenances à une mêmeassociation, pour le premier tour du tableau.

Si le tableau est incomplet, il faut prendre également en compte le deuxième tour du tableau pour tousles joueurs.

A. Un qualifié par poule

Les vainqueurs de poule sont placés dans le tableau de la façon suivante :
- le vainqueur de la poule 1 à la place 1 ;
- le vainqueur de la poule 2 à la place 2 ;
- les vainqueurs des poules 3 et 4 par tirage au sort pour les places 3 et 4 ;
- les vainqueurs des poules 5 à 8 par tirage au sort pour les places 5 à 8 ;
- les vainqueurs des poules 9 à 16 par tirage au sort pour les places 9 à 16 ;
- etc.

B. Deux qualifiés par poule

Les vainqueurs de poule sont placés dans le tableau de la façon suivante :
- le vainqueur de la poule 1 à la place 1 ;
- le vainqueur de la poule 2 à la place 2 ;
- les vainqueurs des poules 3 et 4 par tirage au sort pour les places 3 et 4 ;
- les vainqueurs des poules 5 à 8 par tirage au sort pour les places 5 à 8 ;
- les vainqueurs des poules 9 à 16 par tirage au sort pour les places 9 à 16 ;
- etc. ;
- les joueurs classés 2e de poule par tirage au sort dans le demi-tableau opposé de leur premier respectif.

C. Trois qualifiés par poule

Les vainqueurs de poule sont placés dans le tableau de la manière suivante :
- le vainqueur de la poule 1 à la place 1 ;
- le vainqueur de la poule 2 à la place 2 ;
- les vainqueurs des poules 3 et 4 par tirage au sort pour les places 3 et 4 ;
- les vainqueurs des poules 5 à 8 par tirage au sort pour les places 5 à 8 ;
- les vainqueurs des poules 9 à 16 par tirage au sort pour les places 9 à 16 ;
- etc. ;
- les joueurs classés 2e de poule par tirage au sort dans le demi-tableau opposé de leur premier respectif ;
- les joueurs classés 3e de poule par tirage au sort dans le même demi- tableau que leurs 2e de poules, mais dans le quart opposé

2.1.4 Abandon

Tout joueur ne disputant pas une partie (autre que la première partie) comptant pour le tableau final, le tableau de classement, un barrage ou une partie de classement ou abandonnant au cours de celle-ci, est considéré battu pour la partie ou les parties qui lui reste(nt) à disputer.

2.1.5 Retard

A tous les échelons et dans toutes les catégories, si un joueur ne se présente pas à l'appel de sa première partie, il est déclaré perdant pour cette partie, marque 0 (zéro) point et il peut disputer les parties lui restant à jouer.

2.1.6 Réclamation et litige :

Lors d'un championnat, une commission « litige » est composée d'un élu, d'un conseiller technique et du juge arbitre de la compétition. En cas de litige, vous devez vous rapprocher d'eux.

Conformément à l'article 4-C « Réclamation et appel en compétition » des règlements sportifs généraux FFSA 2025 – 2029, toutes réclamations doit respecter la procédure mise en place : médiation – réclamation – appel.

Les arbitres et les conseilleurs joueront un rôle de médiation lors de la partie.
Procédure de réclamation (conformément à l'article 4-C) :

- La réclamation doit être faite par courrier écrit par une personne inscrite au championnat puis transmise au juge-arbitre, maximum 30 minutes après l'annonce du résultat
- La commission de litige se regroupe pour étudier la réclamation.

2.1.7 Secours :

La sécurité des participants est une priorité. L'organisateur est tenu de mettre en place, pendant toute la durée de la compétition, une équipe de secours facilement identifiable composée de personnes formées aux premiers gestes de secours. Cette équipe doit être présente sur le site et prête à intervenir immédiatement en cas d'accident, de malaise ou de blessure.
Tout incident ou situation à risque doit être signalé immédiatement à cette équipe afin d'assurer une prise en charge rapide et efficace.

2.2 Epreuves (organisation et déroulée, catégories spécifiques)

2.2.1 CHAMPIONNATS DE FRANCE Adulte

2.2.1.1 Catégories :

Les différentes catégories d'âge en Sport Adapté sont les suivantes (conformément aux règlements sportifs généraux FFSA 2025 – 2029 :

Catégorie	**Ages**	**Année de naissance Saison 2025/2026**	**Année de naissance Saison 2026/2027**	**Année de naissance Saison 2027/2028**	**Année de naissance Saison 2028/2029**
Vétéran	A partir de 40ème année	1986 et moins	1987 et moins	1988 et moins	1989 et moins
Adulte	A partir de la 22ème année	2004 et moins	2005 et moins	2006 et moins	2007 et moins
U21	19, 20, 21 ans. Pas de sur classement à demander pour cette catégorie pour aller en "adulte"	2007 à 2005	2008 à 2006	2009 à 2007	2010 à 2008
U18	17, 18 ans	2008, 2009	2009, 2010	2010, 2011	2011, 2012
U16	15, 16 ans	2010, 2011	2011, 2012	2012, 2013	2013, 2014
U14	13, 14 ans	2012, 2013	2013, 2014	2014, 2015	2015, 2016
U12	11, 12 ans	2014, 2015	2015, 2016	2016, 2017	2017, 2018
U10	8, 9, 10 ans	2016, 2017, 2018	2017,2018, 2019	2018, 2019, 2020	2019, 2020, 2021

Les sportifs U21 peuvent participer aux rencontres compétitives adultes sans demande de dérogation.

Les demandes de surclassement et de double surclassement sont spécifiées dans l'onglet suivant « qualification des joueurs et sur classement »

En compétition de Para Tennis de Table Adapté une catégorie est ouverte si il y a un minimum de 3 compétiteurs

16 titres sont attribués :

Champion de France classe A/B messieurs et dames, adulte et vétéran (4 titres)
Champion de France classe B/C messieurs et dames adulte et vétéran (4 titres)
Champion de France classe C/D messieurs et dames adulte et vétéran (4 titres)
Champion de France classe D/E messieurs et dames adultes et vétéran (4 titres)

Sur décision de la commission sportive, 9 titres au plus supplémentaires peuvent être attribués :
Champion de France double B/C messieurs, dames et mixtes
Champion de France double C/D messieurs, dames et mixtes
Champion de France double D/E messieurs, dames et mixtes

Les championnats de France sont réservés aux joueurs (messieurs et dames) de nationalité française.

2.2.1.2 Formule de compétition :

2.2.1.2.1 Qualification des joueurs et surclassement

Les épreuves de simples comportent dans chaque catégorie (messieurs et dames) des qualifiés de la manière suivante :
Propositions des Ligues via leur parcours de sélection dans la limite du nombre de places attribuées (voir les quotas) en début de la saison sportive. Si une ligue en éprouve le besoin, elle peut demander à la CSN de revoir à la hausse le nombre de places attribuées pour chacune des zones. La CSN étudiera l'opportunité de donner une suite favorable à cette demande.
Sur proposition de la commission sportive dans la limite de 4 par catégories Les joueurs et joueuses du pôle France.
Il sera possible d'inscrire un sportif dans la catégorie immédiatement supérieure (sur-classement), un certificat médical délivré par un médecin du sport sera exigé lors de l'inscription. Cette disposition ne concerne pas la catégorie des U10.
A titre exceptionnel un double surclassement pourra être délivré pour un projet sportif justifié sur présentation d'un certificat médical délivré par un médecin du sport.

2.2.1.2.2 Déroulement sportif des simples

Un joueur ou joueuse ne peut participer que dans un seul tableau en simple (senior ou vétéran) et uniquement dans leur classe

Dans chaque catégorie les joueurs sont répartis dans des poules.

Le nombre de joueurs par poule et le nombre de poules sont fonction du nombre d'inscrits. Ils sont répartis dans les poules selon un ordre définit par la commission en fonction :

- Du classement obtenu lors des précédentes compétitions.
- Des résultats sur les compétitions internationales
- Des équivalences définies par les membres de la CSN

Avec la restriction suivante : dans la mesure du possible, deux joueurs d'une même association ne doivent pas figurer dans la même poule.

Dans chacune des poules, tous les participants se rencontrent et sont classés.

Dans le cas où la compétition se poursuit ensuite par un tableau élimination directe jusqu'à la finale, seuls les 2 premiers joueurs de la poule seront qualifiés dans ce tableau. Le placement des joueurs dans le tableau sera fonction d'un tirage au sort prédéfini.

2.2.1.2.3 Déroulement sportif des doubles

Seuls sont qualifiés pour disputer les doubles du championnat de France seniors les joueurs qualifiés et engagés dans les épreuves de simples.

Un joueur (ou joueuses) ne peut participer que dans sa classe (B/c ou

C/D/E). Il n'existe aucune restriction d'appartenance à une même

association.

La compétition se déroulera selon un tableau à élimination directe jusqu'à la finale.

Le placement dans le tableau se fait selon un ordre de valeur définit par la commission en fonction :

- Du classement obtenu lors des précédentes compétitions
- Du classement de la Fédération Française de Tennis de Table pour les joueurs ayant une double licence
- Des résultats sur les compétitions internationales
- Des équivalences définies par les membres de la CSN

2.2.1.2.4 Déroulement des parties

Les parties de simples et de doubles se disputent au meilleur des cinq manches (trois manches gagnées).

2.2.1.3 Echelon régional

La ligue mettra en œuvre le système de compétition nécessaire et spécifique à son territoire permettant d'assurer la qualification des joueurs pour l'échelon supérieur tout en tenant compte des dispositions particulières mentionnées dans les règles du jeu.

2.2.1.4 Echelon départemental

Le comité départemental mettra en œuvre le système de compétition nécessaire et spécifique à son territoire permettant d'assurer la qualification des joueurs pour l'échelon supérieur tout en tenant compte des dispositions particulières mentionnées dans les règles du jeu

2.2.2 COUPE DE FRANCE PAR EQUIPE DE REGION

2.2.2.1 Conditions de participation

Les épreuves sont organisées dans les classes suivantes : A/B, B/C, C/D et D/E (ou C/D/E), en garçons et en filles.

2.2.2.2 Epreuves

6 titres sont attribués :

- Champion de France A/B messieurs et dames
- Champion de France B/C messieurs et dames
- Champion de France C/D/E messieurs et dames

2.2.2.3 Sélections

Ces épreuves sont disputées, entre les équipes sélectionnées de chaque ligue (nouvelles régions au 1er janvier 2016). Le nombre maximum d'équipes qu'une ligue peut engager est 2 équipes dans chaque tableau. Les ententes de ligues ne sont donc pas autorisées

2.2.2.4 Qualification des joueurs

Les joueurs sélectionnés ne peuvent participer que dans leur classe (A/B, B/C ou C/D/E provisoirement) et tableau (masculin ou féminin)

2.2.2.5 Déroulement des épreuves

Phase préliminaire

Les équipes sont classées en têtes de série par la CSN, sur la base des résultats obtenus des différentes individualités lors des précédents championnats de France adulte, puis réparties en poules de 3, 4 ou 5 équipes.

La composition définitive des poules est effectuée par le juge-arbitre la veille de la compétition

Phase de classement

Un classement intégral est effectué dans le cas où le tableau comporte plusieurs poules. Le placement des équipes dans le tableau sera fonction d'un tirage au sort prédéfini.

2.2.2.5.1 Composition des équipes

Chaque équipe est composée de deux à six joueurs pour les tableaux BC, CDE et de trois à cinq joueurs pour le tableau AB

Ne seront valables que les équipes complètes à l'inscription.

En cas d'équipe incomplète (1 joueurs) les points parties du joueur absent seront accordés à l'équipe adverse.

2.2.2.5.2 Formule

2.2.2.5.2.1 Classe A/B

L'ordre des parties est : AX - BY - CZ - AY – BX. Dans la mesure du possible, la rencontre se déroule sur 2 tables. Les deux premières parties simultanément, puis la 3ème partie et enfin les deux dernières parties. Les parties se déroulent au meilleur des cinq manches.

- Lors des rencontres en poules, toutes les parties sont jouées.

Si jamais une équipe a remporté les 3 premières parties alors les joueurs A-B ou X-Y peuvent être remplacés par un ou deux autres joueurs.

- Pour les autres rencontres, elle est arrêtée dès que l'une des deux équipes a remporté 3 parties

2.2.2.5.2.2 Classe B/C et C/D/E

L'ordre des parties est : AX - BY – double - AY – BX. Dans la mesure du possible, la rencontre se déroule sur 2 tables. Les deux premières parties simultanément, puis le double et enfin les deux dernières parties. Un troisième, voir quatrième joueur peuvent participer au double en lieu et place des joueurs A-X et/ou B-Y
Les parties se déroulent au meilleur des cinq manches.
La rencontre est arrêtée dès que l'une des deux équipes a remporté 3 parties
Cependant, lors des rencontres en poules, toutes les parties sont jouées. Si jamais une équipe a remporté les 3 premières parties alors les joueurs A-B ou X-Y peuvent être remplacés par un ou deux autres joueurs.

2.2.2.5.2.3 Equipe incomplète

En cas d'équipe incomplète, la rencontre se déroule avec les joueurs présents mais l'équipe incomplète perdu par pénalité 3-0

2.2.2.5.2.4 Tirage au sort du choix des lettres avant une rencontre

Les capitaines des équipes de la rencontre sont tenus d'être présents au lieu prévu pour le tirage au sort un quart d'heure avant l'heure fixée pour le début de la rencontre. L'équipe première nommée aura la lettre « A », l'autre équipe la lettre « X »

2.2.2.5.2.5 Forfait

Une équipe non présente un quart d'heure après l'heure fixée pour une rencontre peut être déclarée forfait. Toutefois, si l'intérêt sportif de l'épreuve l'exige, le juge-arbitre peut prendre des dispositions et modifier l'horaire.

2.2.2.5.2.6 Tenue

Chaque ligue peut, dans les limites autorisées par les règlements, présenter son équipe dans la tenue qu'elle aura retenue officiellement.

Dès qu'il opère dans l'aire de jeu, chaque joueur est tenu de porter (épinglé sur son maillot et dans le dos) le dossard qui lui a été attribué

2.2.2.6 Challenge

Le challenge des régions sera décerné à la ligue obtenant les meilleurs résultats, en comptabilisant le classement de sa meilleure équipe dans chaque tableau.

Le nombre de point accordé au 1er correspond au nombre d'équipe maximum engagé dans un des tableaux. Puis le second un point de moins et ainsi de suite....

2.2.3 CHAMPIONNAT DE FRANCE “JEUNES”

2.2.3.1 Conditions de participation

Les championnats de France sont réservés aux joueurs (messieurs et dames) de nationalité française.

2.2.3.2 Titres attribués

36 titres sont attribués en simples :

- Champion de France classe A/B
  - U21 ans masculin et féminin
  - U18 ans masculin et féminin
  - U16 ans masculin et féminin
  - U14 ans masculin et féminin
  - U12 ans masculin et féminin
  - U10 ans masculin et féminin
- Champion de France classe B/C
  - U21 ans masculin et féminin
  - U18 ans masculin et féminin
  - U16 ans masculin et féminin
  - U14 ans masculin et féminin
  - U12 ans masculin et féminin
  - U10 ans masculin et féminin
- Champion de France classe C/D
  - U21 ans masculin et féminin
  - U18 ans masculin et féminin
  - U16 ans masculin et féminin
  - U14 ans masculin et féminin
  - U12 ans masculin et féminin
  - U10 ans masculin et féminin
- Champion de France classe D/E
  - U21 ans masculin et féminin
  - U18 ans masculin et féminin
  - U16 ans masculin et féminin
  - U14 ans masculin et féminin
  - U12 ans masculin et féminin
  - U10 ans masculin et féminin

La commission se réserve la possibilité d'associer des catégories en fonction du nombre d'inscrits.

Sur décision de la commission sportive, 9 titres au plus supplémentaires peuvent être attribués :

- Champion de France double B/C messieurs, dames et mixtes
- Champion de France double C/D messieurs, dames et mixtes
- Champion de France double D/E messieurs, dames et mixtes

2.2.3.3 Qualification des joueurs et surclassement

Les joueurs doivent impérativement passer par le parcours de sélection proposé au niveau régional et/ou interrégional.

Il sera possible d'inscrire un sportif dans la catégorie immédiatement supérieure (sur-classement), un certificat médical délivré par un médecin du sport sera exigé lors de l'inscription. Cette disposition ne concerne pas la catégorie des U10.

A titre exceptionnel un double surclassement pourra être délivré pour un projet sportif justifié sur présentation d'un certificat médical délivré par un médecin du sport.

2.2.3.4 Déroulement sportif des simples

Un joueur ou joueuse ne peut participer que dans un seul tableau en simple et uniquement dans sa classe. Dans chaque catégorie les joueurs sont répartis dans des poules.

Le nombre de joueurs par poule et le nombre de poules sont fonction du nombre d'inscrits. Ils sont répartis dans les poules selon un ordre définit par la commission en fonction :

- Du classement obtenu lors des précédentes compétitions
- Des résultats sur les compétitions internationales
- Des équivalences définies par les membres de la CSN

Avec la restriction suivante : dans la mesure du possible, deux joueurs d'une même association ne doivent pas figurer dans la même poule.

Dans chacune des poules, tous les participants se rencontrent et sont classés.

Dans le cas où la compétition se poursuit ensuite par un tableau élimination directe jusqu'à la finale, seuls les 2 premiers joueurs de la poule seront qualifiés dans ce tableau. Le placement des joueurs dans le tableau sera fonction d'un tirage au sort prédéfini.

2.2.3.5 Déroulement sportif des doubles

Seuls sont qualifiés pour disputer les doubles du championnat de France Jeune les joueurs engagés dans les épreuves de simples.

Un joueur (ou joueuses) ne peut participer que dans sa classe (B/C, C/D ou D/E) Il n'existe aucune restriction d'appartenance à une même association.

La compétition se déroulera selon un tableau à élimination directe jusqu'à la finale.

Le placement dans le tableau se fait selon un ordre de valeur définit par la commission en fonction :

- Du classement obtenu lors des précédentes compétitions
- Des résultats sur les compétitions internationales
- Des équivalences définies par les membres de la CSN

3 Rôles des acteurs :

3.1 Principes généraux :

Licence obligatoire = sécurité

La licence est obligatoire pour l'ensemble des acteurs accédants aux aires de jeu et plateau sportif (joueurs, arbitres, accompagnateurs et conseilleurs). Toute personne non licenciée sera considérée comme spectatrice.

Le juge est habilité à prendre toutes décisions nécessaires afin de garantir la sécurité et la santé des sportifs et plus généralement des personnes présentes dans l'enceinte sportive

Cohérence et complémentarité de l'accompagnement du sport

3.2 Les différents statuts :

3.2.1 Les Officiels

3.2.1.1 Arbitre et arbitre adjoint

- Chaque partie doit être dirigée par un arbitre et un arbitre adjoint. 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.
    - L'arbitre a pour mission :
        - de vérifier la conformité de l'équipement et des conditions de jeu, et a aussi l'obligation de signaler tout manquement en cette matière au juge-arbitre ;
        - de prendre une balle au hasard comme prévu aux points
        - d'effectuer le tirage au sort pour le choix du service, de la réception et du camp ;
        - 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 ;
        - de surveiller l'ordre du service, de la réception et des camps et de corriger toute erreur en ce domaine ;
        - de décider si un échange se termine par l'attribution d'un point ou s'il est à rejouer ;
        - de l'annonce de la marque, conformément à la procédure spécifiée ;
        - de la mise en application de la règle d'accélération au moment requis ;
        - d'assurer la continuité du jeu ;
        - de prendre les mesures qui s'imposent en cas d'infraction aux règlements en matière de conseils aux joueurs ou de comportement répréhensible ;
        - de déterminer par tirage au sort quel joueur, quelle paire ou quelle équipe doivent changer de chemisette lorsque les joueurs ou les équipes opposés l'un à l'autre portent des chemisettes similaires et ne parviennent pas à décider de commun accord lequel ou laquelle d'entre eux vont changer de chemisette

- 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
  - l'arbitre des infractions qu'il constate en matière de conseils et de comportements.
  - L'arbitre et l'arbitre adjoint peuvent l'un et l'autre :
  - décider que l'exécution d'un service n'est pas réglementaire ;
  - décider qu'au cours de l'exécution d'un service réglementaire par ailleurs, la balle a touché le filet ou ses accessoires en les franchissant ou en les contournant ;
  - décider si un joueur a fait obstruction à la balle ;
  - décider que les conditions de jeu sont perturbées d'une manière telle que l'issue d'un échange pourrait en être influencée ;
  - chronométrer la durée de la période d'adaptation aux conditions de jeu, le temps de jeu et les temps d'arrêts autorisés.
  - 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.

3.2.1.2 Arbitre assistant

L'arbitre assistant a les mêmes prérogatives que l'arbitre. Cependant, il officie sous la responsabilité d'un arbitre confirmé, situé à côté de lui et qui a la possibilité d'intervenir sur une décision de l'arbitre assistant en cas d'erreur de celui-ci.

3.2.1.3 Juge arbitre

Pour toute épreuve, la commission compétente désigne un juge arbitre.

Son identité, ainsi que l'emplacement où il se trouve, doivent être communiqués aux participants et, le cas échéant, aux capitaines d'équipes.

Le juge-arbitre est responsable de :

L'élaboration des tableaux ;

- la programmation des parties en fonction de l'horaire retenu et des tables disponibles ;
- la désignation des officiels (arbitres et arbitres adjoints) ;
- la tenue, avant le début de la compétition, d'une réunion d'information pour les arbitres ;
- le contrôle de la qualification des joueurs ;
- la décision de suspendre le jeu, lorsqu'un incident accidentel se produit ;
- la décision de permettre aux joueurs de quitter l'aire de jeu pendant une partie ;
- la décision de prolonger les périodes réglementaires d'adaptation aux conditions de jeu ;
- la décision de permettre à des joueurs de porter des survêtements au cours d'une partie ;
- les décisions relatives à toute question d'interprétation des règles ou des règlements, y compris la conformité des tenues de jeu, des équipements et des conditions de jeu ;
- 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 ;
- la prise de mesures disciplinaires en cas de comportement inconvenant ou d'autres infractions aux règlements.
- Lorsque 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.
- 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
- Lorsqu'il estime qu'il est opportun d'agir ainsi, le juge-arbitre peut, à tout moment, procéder au remplacement d'un officiel d'une partie 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.
- Les joueurs se trouvent sous la juridiction du juge-arbitre à partir du moment où ils accèdent à la salle de compétition jusqu'au moment où ils la quittent.

3.2.2 Les Encadrants de club :

3.2.2.1 Conseilleur

Le conseilleur doit obligatoire être licencié et être identifié comme une personne étant autorisée à avoir accès aux zones réglementées, notamment aux zones de coaching.

Les conseilleurs situés aux abords de l'aire de jeu auront pour mission :

- Conseiller techniquement le sportif tout au long de la partie
- Contribuer à la gestion des émotions du sportif
- Permettre à l'arbitre de remplir au mieux sa mission
- Permettre une meilleure compréhension des règlements et des décisions du corps arbitral
- S'assurer que le sportif est bien à l'heure indiqué à la table indiqué
- De manière générale, veiller au bien-être du sportif tout au long de la compétition

3.2.2.2 Accompagnateur(ice)

L'accompagnateur aura pour mission de s'assurer du bien-être du sportif en dehors des parties et de la compétition.

3.2.2.3 Spectateur(ice)

Le spectateur, ne figurant pas parmi les personnes tenues d'être licenciées, n'est pas autorisé à accéder aux zones techniques ni au plateau sportif. Il aura pour mission de regarder, d'encourager, de respecter les joueurs et arbitres, d'applaudir les efforts et de partager l'émotion du sport. Être spectateur, c'est contribuer à l'esprit du sport et au fair-play. Le spectateur a un accès limité aux zones réglementées, notamment sportive.