



Fédération Internationale de Tennis de Table

Règlement technique

-

-Chapitre 2 les Lois du tennis de table

-Chapitre 3 Règlements pour les compétitions Internationales

-Chapitre 4 (en complément) Règlements pour les compétitions pour un titre mondial ou olympique

CHAPITRE 2 - LES LOIS DU TENNIS DE TABLE

2.1 LA TABLE

- 2.1.1 La face supérieure de la table, appelée "surface de jeu", est rectangulaire, mesure 2,74m de long et 1,525m de large et se trouve dans un plan horizontal à 76cm au-dessus du sol.
- 2.1.2 Les faces verticales du plateau de la table ne font pas partie de la surface de jeu.
- 2.1.3 La surface de jeu peut être de n'importe quelle matière mais doit permettre un rebond uniforme d'environ 23cm lorsque, d'une hauteur de 30cm, 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 2cm, le long de chacun des bords de 2,74m et une "ligne de fond" blanche, large de 2cm, le long de chacun des bords de 1,525m.
- 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 3mm, parallèle aux lignes latérales; la ligne centrale est considérée comme faisant partie de chaque demi camp droit.

2.2 L'ENSEMBLE DU FILET

- 2.2.1 Par "ensemble du filet", 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 15,25cm de hauteur, les limites extérieures du poteau se trouvant à 15,25cm à l'extérieur de la ligne latérale.
- 2.2.3 Le bord supérieur du filet doit être sur toute sa longueur à 15,25cm 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 40mm.
- 2.3.2 La balle pèse 2,7g.

2.3.3 La balle doit être en celluloïd ou en une matière plastique similaire. 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 une telle couche ne peut pas dépasser 7,5% de l'épaisseur totale, avec un maximum de 0,35mm.

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 2mm, soit de caoutchouc sandwich avec les picots vers l'intérieur ou vers l'extérieur ayant une épaisseur totale, matière adhésive comprise, ne dépassant pas 4mm.

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 30 picots par 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 2mm.

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 et doit 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 doit 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 résultant d'un dommage accidentel ou de 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'une partie et chaque fois qu'il change de raquette au cours d'une partie, 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; le *bras libre* est le bras de la main libre.
- 2.5.7 Un joueur *frappe* la balle si, alors qu'elle est en jeu, 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 lieu par son adversaire et, alors qu'elle est toujours en jeu, lui-même ou toute chose qu'il porte ou tient la touchent soit pendant qu'elle se déplace vers la surface de jeu, 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 deuxième dans un échange.
- 2.5.11 L'*arbitre* est la personne désignée pour diriger une partie.
- 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 où 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 LE SERVICE

- 2.6.1 Au début du service la balle doit reposer librement sur la paume ouverte de la main libre immobile du serveur.

- 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 16cm après avoir quitté la paume de sa main libre 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-camp droits du serveur et du relanceur.
- 2.6.4 Depuis le début du service et jusqu'au moment où elle est frappée, la balle doit se trouver au-dessus du niveau de la surface de jeu et derrière la ligne de fond du serveur et elle ne peut être cachée du relanceur par le serveur ou par son partenaire de double, ni par toute chose qu'ils portent ou qu'ils tiennent.
- 2.6.5 Dès que la balle a été lancée vers le haut, le serveur doit écarter son bras libre **et sa main** libre de l'espace situé entre la balle et le filet. Cet espace entre la balle et le filet est défini par la balle et par le filet et son extension à l'infini vers le haut.
- 2.6.6 Il incombe au serveur de servir de manière telle que l'arbitre ou l'arbitre adjoint puissent voir qu'il se conforme aux exigences d'un service réglementaire.
- 2.6.6.1 Si l'arbitre a des doutes quant à la correction de l'exécution d'un service, il peut, la première fois que cela se produit au cours d'une partie, déclarer que l'échange est à rejouer tout en donnant un avertissement au serveur.
- 2.6.6.2 Tout service dont la légalité est douteuse, exécuté ultérieurement par le même joueur ou par son partenaire de double, donnera lieu à l'attribution d'un point 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 réglementaire, aucun avertissement ne peut être donné et un point doit être attribué au relanceur.
- 2.6.7 A titre exceptionnel, l'arbitre peut décider d'appliquer de manière moins stricte les exigences d'un service réglementaire, lorsqu'il est convaincu que c'est en raison d'une incapacité physique qu'un joueur n'est pas en mesure d'y satisfaire.
- 2.7 LE RENVOI**
- 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 doit d'abord effectuer un service, puis le relanceur effectue un renvoi et après cela serveur et relanceur effectuent à tour de rôle un renvoi
- 2.8.2 En double, le serveur doit d'abord effectuer un service, puis le relanceur effectue un renvoi, après quoi le partenaire du serveur effectue un renvoi, ensuite le partenaire du relanceur effectue un renvoi et après cela chaque joueur à tour de rôle et dans l'ordre décrit ci-dessus effectue un renvoi.
- 2.8.3 Lorsque deux joueurs qui sont en chaise roulante suite à une incapacité physique forment une paire jouant une partie de double, le serveur effectue d'abord un service, ensuite le relanceur effectue un renvoi mais après cela chaque joueur de la paire handicapée peut effectuer un renvoi. Toutefois, aucune partie de la chaise roulante d'un joueur ne peut dépasser l'extension imaginaire de la ligne centrale de la table. Lorsque cela se produit l'arbitre doit accorder un point à la paire opposée.

2.9 ECHANGE A REJOUER

- 2.9.1 Un échange est à rejouer
- 2.9.1.1 lorsque, au cours de l'exécution du service, la balle touche une partie de l'ensemble du filet en le franchissant ou en le contournant, et pour autant que le service soit réglementaire par ailleurs ou qu'il ait été fait obstacle à la balle par le relanceur ou par son partenaire;
- 2.9.1.2 lorsque le service est exécuté alors que le relanceur ou la paire qui doivent recevoir ce service ne sont pas prêts, à condition que ni le relanceur, ni son partenaire n'aient tenté de frapper la balle;
- 2.9.1.3 lorsque le fait de ne pas exécuter un service ou un renvoi 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 lorsque le jeu est interrompu par l'arbitre ou par l'arbitre adjoint ;
- 2.9.1.5 lorsque le relanceur est en chaise roulante suite à une incapacité physique et que la balle, lors de l'exécution d'un service correct par ailleurs par son adversaire,
- 2.9.1.5.1 s'éloigne du camp du relanceur dans la direction du filet après avoir touché la surface de jeu dans ce camp;
- 2.9.1.5.2 s'immobilise dans le camp du relanceur;
- 2.9.1.5.3 dans une partie de simple, franchit l'une des lignes latérales du camp du relanceur après avoir touché ce camp.

01-07-2008

- 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 à un conseiller ou pour les 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 rejouer, un joueur marque un point
 - 2.10.1.1 Lorsque son adversaire n'effectue pas un service réglementaire;
 - 2.10.1.2 Lorsque son adversaire n'effectue pas un renvoi réglementaire;
 - 2.10.1.3 Lorsque, après qu'il ait effectué un service ou un renvoi réglementaires et avant qu'elle n'ait été frappée par son adversaire, la balle touche n'importe quoi d'autre qu'une partie de l'ensemble du filet;
 - 2.10.1.4 Lorsque, après qu'elle a été frappée en dernier lieu par son adversaire, la balle franchit son camp ou sa ligne de fond sans avoir touché ce camp;
 - 2.10.1.5 Lorsque son adversaire fait obstacle à la balle;
 - 2.10.1.6 Lorsque son adversaire frappe la balle deux fois de suite;
 - 2.10.1.7 Lorsque 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 ou 2.4.5;
 - 2.10.1.8 Lorsque son adversaire ou ce qu'il porte ou tient déplacent la surface de jeu;
 - 2.10.1.9 Lorsque son adversaire ou ce qu'il porte ou tient touchent une partie de l'ensemble du filet;
 - 2.10.1.10 Lorsque la main libre de son adversaire touche la surface de jeu;
 - 2.10.1.11 Lorsque, 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 Comme 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 en premier lieu 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 UNE PARTIE

2.12.1 Une partie 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'une partie, la paire ayant à servir en premier décide lequel de ses deux joueurs servira effectivement le premier et, dans la première manche d'une partie, la paire qui reçoit décide alors lequel de ses joueurs reçoit en premier. Dans les manches suivantes de la partie, 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 de la partie et, dans la dernière manche possible d'une partie de double, 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 une partie, entame une manche dans un camp, commence la manche suivante dans l'autre camp. Dans la dernière manche possible d'une partie 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 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 de la partie 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.
- 2.14.2 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 de la partie.
- 2.14.3 En toutes circonstances, tous les points marqués avant qu'une erreur n'ait été constatée restent acquis.

2.15 LA REGLE D'ACCELERATION

- 2.15.1 Sauf si les deux joueurs ou les deux paires ont tous deux marqués 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 jusqu'à la fin de la partie.
Si le joueur ou la paire qui reçoit effectue 13 renvois, ce joueur ou cette paire marque un point.
- 2.15.3 Lorsqu'elle a été mise en application dans une partie, la règle d'accélération reste d'application jusqu'à la fin de cette partie.

CHAPITRE 3 - REGLEMENTS POUR LES COMPETITIONS INTERNATIONALES

3.1 PORTEE DES LOIS ET DES RÈGLEMENTS

3.1.1 Types de compétitions

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

3.1.1.2 Une *rencontre internationale* est une rencontre opposant des équipes représentant des Fédérations.

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

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

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

3.1.2 Champ d'application

3.1.2.1 A l'exception des dispositions prévues au point 3.1.2.2, les Lois (Chapitre 2) 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 d'Administration et notifiée à l'avance aux Fédérations participantes;

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

3.1.2.3.3 Aux Championnats Internationaux Open (3.7.1.2), sauf dérogation accordée par le Comité Exécutif et notifiée à l'avance aux 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 cette 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 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 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, de même que des spécifications en matière d'équipement, sont publiées sous forme de Notices Techniques autorisées par le Conseil d'Administration ainsi que dans le Manuel à l'usage des Officiels de Match ou dans celui à l'usage des Juges-arbitres de Tournoi.

3.2 EQUIPEMENT ET CONDITIONS DE JEU

3.2.1 Agrément et autorisation

- 3.2.1.1 L'agrément et l'homologation de l'équipement de jeu sont effectués par le Comité de l'Équipement, agissant au nom du Conseil d'Administration. Un tel agrément ou une telle 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 prospectus doivent spécifier la marque et la couleur des tables, des ensembles de filets ainsi que 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 obtenu 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 reçus de la F.I.T.T. un agrément valable au moment de son utilisation et ce revêtement doit être 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.
Les listes de tous les équipements et matériels approuvés et autorisés sont gérées et mises à jour par le Bureau de la F.I.T.T. et peuvent être consultées sur le site Internet de la F.I.T.T.

3.2.2 Tenue de jeu

- 3.2.2.1 La tenue de jeu se compose normalement d'une chemisette à manches courtes ou sans manches, d'un short, d'une jupe ou d'un vêtement d'une seule pièce, 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 dominante des chemisettes, des shorts et des jupes doit être nettement différente de la couleur de la balle qui est utilisée.
- 3.2.2.3 Une tenue de jeu peut porter des chiffres ou des lettres au dos de la chemisette en vue de permettre l'identification du joueur ou de sa Fédération ou, dans les rencontres entre clubs, de son club ainsi que des publicités conformes aux dispositions du point 3.2.5.10; lorsque le nom du joueur figure au dos de la chemisette, cette inscription doit se situer juste en dessous du col.
- 3.2.2.4 Tout dossard, dont le port est exigé par les organisateurs en vue de permettre l'identification des joueurs, a priorité sur des publicités présentes sur la partie centrale du dos d'une chemisette; les dimensions de ces dossards ne peuvent toutefois dépasser 600cm².
- 3.2.2.5 Toutes inscriptions ou garnitures sur le devant ou sur le côté d'une tenue de jeu de même que tous objets, tels que bijoux, portés par le joueur ne peuvent être voyants ou brillamment réfléchissants au point d'être 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 Dans une compétition pour un titre mondial ou olympique, les joueurs d'une équipe participant à une rencontre par équipes ainsi que les joueurs d'une même Fédération formant une paire de double doivent porter des tenues de jeu uniformes à l'exception éventuelle des chaussettes, des chaussures de sport ainsi que du nombre, des dimensions, de la ou des couleurs et du motif des publicités sur la tenue de jeu. Dans les autres compétitions internationales, les joueurs d'une même Fédération formant une paire de double peuvent porter des tenues de jeu de fabricants différents, à condition que les couleurs de base en soient les mêmes et que leur Fédération l'autorise.
- 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 prise par l'arbitre, 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 doit être rectangulaire et ne peut mesurer moins de 14m de long, 7m de large et 5m de haut, mais aux quatre coins de l'aire de jeu il peut y avoir des séparations d'une longueur maximale de 1,5m.

3.2.3.2 Les équipements et pièces de mobilier ci-après sont à considérer comme faisant partie intégrante de chaque aire de jeu: la table y compris l'ensemble du filet, les tables et les chaises des arbitres, les marqueurs, les porte-serviettes, les numéros imprimés identifiant les tables, les séparations, les tapis de sol, les pancartes fixées aux séparations et indiquant les noms des joueurs ou des Fédérations.

3.2.3.2 L'aire de jeu doit être clôturée par des séparations d'environ 75cm de haut, ayant toutes la même couleur de fond foncée, 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 5m 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 Collage des revêtements

Réglementation entrant en vigueur cours le 25 mai 2007.

3.2.4.1 Les joueurs sont tenus de s'assurer que les revêtements de leurs raquettes soient fixés aux palettes à l'aide d'adhésifs ne contiennent pas de solvants volatils dommageables.

3.2.4.2 Des contrôles visant à détecter la présence de solvants dommageables sont effectués lors des compétitions pour un titre mondial ou olympique de même qu'aux tournois du Pro-Tour de la F.I.T.T. et aux tournois du Circuit Mondial Juniors. Tout joueur dont il apparaît que la raquette contient de tels solvants est susceptible d'être disqualifié de la compétition en question et 'un rapport à ce sujet peut être envoyé à sa Fédération.

3.2.4.3 La procédure de contrôle actuelle reste d'application jusqu'au 1^{er} janvier 2008 lors des compétitions juniors, et jusqu'au 1^{er} septembre 2008 lors de toutes les autres compétitions. Après ces dates des méthodes et des procédures de contrôle plus perfectionnées seront utilisées en vue de détecter la présence de solvants volatils dommageables.

3.2.4.4 Dans toutes les compétitions de la F.I.T.T., un endroit suffisamment ventilé doit être mis à la disposition des joueurs pour la fixation des revêtements de raquette; toute utilisation d'adhésifs liquides est interdite n'importe où ailleurs dans l'aire des compétitions. Par "aire des compétitions" il faut entendre la totalité de l'immeuble dans lequel se déroulent les compétitions ainsi que le domaine dans lequel est situé l'immeuble en question, y compris les accès, les aires de parking et les installations attenantes.

3.2.5 Publicités

3.2.5.1 A l'intérieur des aires de jeu, les publicités ne peuvent figurer que sur le matériel ou sur les équipements repris au point 3.2.3.2 et il ne peut y avoir de supports publicitaires supplémentaires, dans les aires de jeu,

3.2.5.2 Aux Jeux Olympiques les publicités sur les équipements de jeu, les tenues de jeu des joueurs et les tenues des arbitres doivent être conformes aux règlements du C.I.O.

3.2.5.3 A l'intérieur des aires de jeu on ne peut utiliser de couleurs fluorescentes ou luminescentes.

3.2.5.4 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 leur hauteur ne peut dépasser 40cm; il est recommandé que la couleur de ces inscriptions ou symboles soit la même que celle des séparations mais d'un ton légèrement plus foncé ou légèrement plus clair.

3.2.5.5 Les inscriptions sur le revêtement du sol ne peuvent comporter ni couleur blanche ni couleur orange et il est recommandé qu'elles soient

de la même couleur que celle du revêtement du sol mais d'un ton légèrement plus foncé ou légèrement plus clair.

- 3.2.5.6 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 2,50m². De plus, ces publicités ne peuvent se trouver à moins d'1m des séparations et celles se situant près des extrémités de l'aire de jeu ne peuvent être à plus de 2m des séparations.
- 3.2.5.7 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 et la longueur totale de chacune d'entre elles ne peut dépasser 60cm. De plus, elles ne peuvent être pour d'autres fournisseurs d'équipements de tennis de table.
- 3.2.5.8 Les publicités sur les filets doivent être de la même couleur que celle des filets mais d'un ton légèrement plus foncé ou légèrement plus clair; elles ne peuvent se trouver à moins de 3cm de la bande constituant le bord supérieur du filet et ne peuvent gêner la visibilité à travers les mailles.
- 3.2.5.9 Les publicités sur les tables d'arbitres ou sur toute 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 750cm².
- 3.2.5.10 Les publicités sur les tenues de jeu sont limitées
 - 3.2.5.10.1 à la marque de fabrique habituelle, le symbole, le sigle ou le nom du fabricant, contenus dans une superficie totale maximale de 24cm²;
 - 3.2.5.10.2 un maximum de 6 publicités sur le devant, les côtés ou les épaules d'une chemisette, nettement séparées les unes des autres et contenues dans une superficie totale maximale de 600cm², avec un maximum de 4 sur le devant de la chemisettes;
 - 3.2.5.10.3 Un maximum de 2 publicités au dos de la chemisette, contenues dans une superficie totale maximale de 400cm²;
 - 3.2.5.10.4 Un maximum de 2 publicités uniquement sur le devant du short ou de la jupe, contenues dans une superficie totale maximale de 120cm².
- 3.2.5.11 Les publicités sur les dossards doivent être contenues dans une superficie totale maximale de 100cm².
- 3.2.5.12 Les publicités sur les tenues des arbitres doivent être contenues dans une superficie totale maximale de 40cm².

3.2.5.13 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 LES OFFICIELS DE MATCH

3.3.1 Le juge-arbitre

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

3.3.1.2 Le juge-arbitre est responsable en ce qui concerne

3.3.1.2.1 L'élaboration des tableaux;

3.3.1.2.2 La programmation des rencontres et des parties en fonction de l'horaire et des tables disponibles;

3.3.1.2.3 La désignation des officiels de match;

3.3.1.2.4 La tenue avant le début de la compétition d'une réunion d'information pour les officiels de match;

3.3.1.2.5 le contrôle de l'admissibilité des joueurs;

3.3.1.2.6 Les décisions de suspendre le jeu, lorsqu'un incident accidentel se produit;

3.3.1.2.7 Les décisions de permettre aux joueurs de quitter l'aire de jeu pendant une partie;

3.3.1.2.8 Les décisions de prolonger les périodes réglementaires d'adaptation aux conditions de jeu;

3.3.1.2.9 Les décisions de permettre à des joueurs de porter des survêtements au cours d'une partie;

3.3.1.2.10 Les décisions relatives à toute question d'interprétation des Lois ou des Règlements, y compris la conformité des tenues de jeu, des équipements et des conditions de jeu;

3.3.1.2.11 Les décisions de permettre à des joueurs d'échanger des balles durant les interruptions de jeu exceptionnelles et relatives à la table où ils peuvent le faire;

3.3.1.2.12 la prise de mesures disciplinaires en cas de comportements inconvenants ou d'autres infractions aux règlements;

3.3.1.3 Lorsque, avec l'accord du Comité de Direction de la compétition, certaines fonctions du juge-arbitre sont déléguées à d'autres personnes, les responsabilités spécifiques ainsi que les emplacements

où se trouvent chacune de ces personnes doivent être communiqués aux participants et, le cas échéant, aux capitaines d'équipes.

3.3.1.4 Le juge-arbitre ou un remplaçant responsable désigné pour en exercer l'autorité pendant son absence doivent être présents à tout moment durant le déroulement des compétitions.

3.3.1.5 Lorsqu'il estime qu'il est opportun d'agir de la sorte, le juge-arbitre peut à tout moment procéder au remplacement d'un officiel de match par un autre, mais en aucun cas il ne peut modifier une décision déjà prise par l'officiel remplacé sur une question de fait relevant de sa compétence.

3.3.1.6 Les joueurs se trouvent sous la responsabilité du juge-arbitre à partir du moment où ils accèdent à la salle des compétitions jusqu'au moment où ils la quittent.

3.3.2 Les arbitres, arbitres adjoints et compteurs de coups

3.3.2.1 Chaque partie est dirigée 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 des équipements et des conditions de jeu et a l'obligation de signaler au juge-arbitre tout manquement en cette matière;

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

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

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

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

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

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

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

3.3.2.3.9 D'assurer la continuité du jeu;

01-07-2008

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

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

3.3.2.4 **L'arbitre adjoint**

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

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

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

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

3.3.2.5.2 décider qu'au cours de l'exécution d'un service réglementaire par ailleurs, la balle a touché l'ensemble du filet en le franchissant ou en le 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 ou

3.3.2.6 soit par l'arbitre adjoint, soit par le compteur de coups ne peut être déjugée par l'arbitre.

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

3.3.3 **Appels**

3.3.3.1 Aucun accord entre les joueurs, dans une épreuve individuelle, ou entre les capitaines d'équipe, 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 de la compétition sur toute autre question relative à la conduite du tournoi, d'une rencontre ou d'une partie.

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 de la compétition contre une décision relative à une l'interprétation d'une Loi ou d'un Règlement prise par le juge-arbitre responsable.

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

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

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

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

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

3.4 LA CONDUITE D'UNE PARTIE

3.4.1 Indication du score

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

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

- 3.4.1.1.2 Au début d'une manche ainsi qu'au moment où doit s'effectuer un changement de serveur, l'arbitre doit pointer la main vers le prochain serveur et peut également faire suivre l'annonce du score par le nom de ce serveur.
- 3.4.1.1.3 A la fin de chaque manche, l'arbitre annonce le nom du joueur ou de la paire gagnante et ensuite le nombre de points marqués par le joueur ou par la paire gagnante suivi du nombre de points marqués par le joueur ou par la paire perdante.
- 3.4.1.2 En plus de l'annonce du score, l'arbitre peut utiliser des signaux manuels pour indiquer ses décisions.
- 3.4.1.2.1 Lorsqu'un point a été marqué il peut lever à hauteur d'épaule le bras le plus proche du joueur ou de la paire qui a marqué ce point, de telle manière que la partie supérieure de son bras soit à l'horizontale, son avant-bras à la verticale et son poing fermé vers le haut.
- 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 Le score et, quand la règle d'accélération est d'application, le nombre de coups doit être annoncés en anglais ou dans toute autre langue acceptable pour les deux joueurs ou les deux paires ainsi que pour l'arbitre.
- 3.4.1.4 Le score doit être affiché sur des marqueurs mécaniques ou électriques de manière à être clairement visible des joueurs ainsi que des spectateurs.
- 3.4.1.5 Lorsqu'un joueur reçoit un avertissement formel pour comportement inconvenant, un témoin de couleur jaune est placé sur ou près du marqueur.
- 3.4.2 Equipements de jeu**
- 3.4.2.1 Les joueurs ne peuvent pas effectuer le choix des balles dans l'aire de jeu.
- 3.4.2.1.1 Dans la mesure du possible, les joueurs se verront offrir la possibilité de choisir une ou plusieurs balles avant de venir dans l'aire de jeu et la partie se déroule avec une de ces balles, prise au hasard par l'arbitre.
- 3.4.2.1.2 Si aucune balle n'a été choisie avant que les joueurs ne se rendent dans l'aire de jeu, la partie doit se dérouler avec une balle prise au hasard par l'arbitre dans une boîte contenant des balles utilisées pour la compétition en question.

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

3.4.2.2 Au cours d'une partie individuelle une raquette ne peut être remplacée sauf si elle a été accidentellement endommagée de manière telle qu'il n'est plus possible de l'utiliser telle quelle. Dans pareil cas la raquette endommagée doit être immédiatement remplacée par une autre apportée par le joueur près de l'aire de jeu ou par une raquette qui lui est passée dans l'aire de jeu.

3.4.2.3 Sauf autorisation expresse de l'arbitre, les joueurs doivent, lors des interruptions de jeu, laisser leurs raquettes sur la table où se déroule la partie.

3.4.3 Adaptation aux conditions de jeu

3.4.3.1 Au cours des 2 minutes qui précèdent immédiatement le début d'une partie, les joueurs ont le droit de s'adapter aux conditions de jeu à la table où ils doivent disputer cette partie, 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 autoriser les joueurs à échanger des balles sur n'importe quelle table, en ce compris la table sur laquelle se déroule la partie.

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 endommagées.

3.4.4 Interruptions de jeu

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

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

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

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

- 3.4.4.2.1 Dans une compétition individuelle le temps mort peut être demandé soit par le joueur ou par la paire, soit par le conseiller désigné avant le début de la partie. Dans une compétition par équipes la demande de temps mort peut être introduite soit par le joueur ou la paire, soit par le capitaine d'équipe.
- 3.4.4.2.2 Lorsqu'un joueur ou une paire et un conseiller ou un capitaine d'équipe ne sont pas d'accord quant à l'opportunité de prendre un temps mort la décision finale appartient au joueur ou à la paire dans une compétition individuelle, et au capitaine d'équipe dans une compétition par équipes,.
- 3.4.4.2.3 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.
- 3.4.4.2.4 Lorsqu'une demande de temps mort a été introduite conformément au règlement, l'arbitre suspend le jeu et brandit un carton blanc de la main se trouvant du côté du joueur ou de la paire qui a fait la demande. Ce carton blanc ou un autre témoin approprié est placé sur la table dans le camp du joueur ou de la paire en question.
- 3.4.4.2.5 Le carton blanc ou le témoin doivent être enlevés et le jeu doit reprendre dès que le joueur ou la paire qui a demandé le temps mort sont prêts à poursuivre la partie ou, si l'interruption se prolonge, dès qu'une minute s'est écoulée.
- 3.4.4.2.6 Lorsqu'une demande valable de temps mort est introduite simultanément par ou au nom des deux joueurs ou des deux paires, le jeu doit reprendre dès que les deux joueurs ou les deux paires sont prêts ou, si l'interruption se prolonge, dès qu'une minute s'est écoulée. Au cours de cette même partie ni l'un ni l'autre des joueurs ou ni l'une ou l'autre des paires n'auront droit à un autre temps mort.
- 3.4.4.3 Il n'y a pas d'intervalle entre les parties d'une rencontre par équipes sauf qu'un joueur qui est amené à devoir disputer deux parties successives a droit à une interruption de 5 minutes entre ces deux parties.
- 3.4.4.4 Le juge-arbitre peut autoriser une suspension de jeu de la durée la plus courte possible mais ne pouvant en aucun cas dépasser 10 minutes si, à la suite d'un accident, un joueur se trouve dans l'incapacité temporaire de jouer, à condition que, dans l'opinion du juge-arbitre, cette suspension de jeu ne soit pas de nature à désavantager indûment le joueur ou la paire adverse.
- 3.4.4.5 Il ne peut pas être accordé de suspension de jeu si l'incapacité existait déjà au début de la partie ou pouvait 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 peuvent 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.

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

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

3.5 DISCIPLINE

3.5.1 Conseils aux joueurs

3.5.1.1 Au cours d'une compétition par équipes les joueurs peuvent recevoir des conseils de n'importe 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, mais en ce qui concerne les points 3.5.1 et 3.5.2 ces deux conseillers seront considérés comme formant un tout; si une personne non autorisée donne des conseils l'arbitre brandit un carton rouge et expulse cette personne hors de l'aire de jeu.

3.5.1.3 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 d'une partie; si une personne autorisée donne des conseils à d'autres moments l'arbitre brandit un carton jaune et l'avertit que toute infraction ultérieure à cette réglementation aura comme conséquence son expulsion hors de l'aire de jeu.

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

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

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

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

3.5.2 Comportement des joueurs, des coachs et autres conseillers

3.5.2.1 Les joueurs et les coachs de même que les autres conseillers, 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 les séparations ou manquer de respect à l'égard des officiels de match.

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

3.5.2.3 Sauf comme prévu aux points 3.5.2.2 et 3.5.2.5, si un joueur qui a reçu un avertissement récidive au cours de la même partie ou au cours de la même rencontre, l'arbitre accorde 1 point à l'adversaire du coupable, et, pour une infraction ultérieure, 2 points, en brandissant à chaque occasion à la fois un carton jaune et un carton rouge.

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

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

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

- 3.5.2.7 Sauf comme prévu au point 3.5.2.2, si un coach **ou un autre conseiller** qui a reçu un avertissement récidive au cours de la même partie ou au cours de la même rencontre, l'arbitre brandit un carton rouge et l'expulse hors de l'aire de jeu jusqu'à la fin de la rencontre ou, dans une épreuve individuelle, jusqu'à la fin de la partie.
- 3.5.2.8 En cas de comportement gravement déloyal ou offensant, le juge-arbitre peut disqualifier un joueur pour une partie, pour une rencontre, pour une épreuve ou pour toute une compétition, que ce comportement lui ait ou non été signalé par l'arbitre; dans pareils cas, le juge-arbitre brandit un carton rouge.
- 3.5.2.9 Si, lors d'une épreuve par équipes ou lors d'une épreuve individuelle, un joueur est disqualifié lors de 2 parties, il est automatiquement disqualifié, selon le cas, pour le restant de l'épreuve par équipes ou de la compétition individuelle concernées.
- 3.5.2.10 Le juge-arbitre peut disqualifier pour le restant d'une compétition quiconque a été exclu deux fois de l'aire de jeu au cours de ladite compétition.
- 3.5.2.11 Les cas graves de mauvais comportement font l'objet d'un rapport à la Fédération du coupable.
- 3.5.3 **Bonne présentation**
- 3.5.3.1 Les joueurs, les coachs et les officiels sont tenus de contribuer à la bonne présentation du tennis de table; les joueurs doivent notamment faire tout leur possible pour défendre leurs chances et ne peuvent abandonner que pour raison de maladie ou de blessure.
- 3.5.3.2 Tout joueur qui délibérément ne respecte pas ces principes se verra sanctionné par la perte totale ou partielle des prix en espèces dans des compétitions où existent de tels prix et/ou par une suspension des compétitions de la F.I.T.T.
- 3.5.3.3 En cas de complicité avérée d'un conseiller ou d'un officiel, la F.I.T.T. escompte que cette personne sera elle aussi sanctionnée par la Fédération nationale concernée.
- 3.5.3.4 Un Panel Disciplinaire nommé par le Comité Exécutif et composé de 4 membres et d'un président doit déterminer s'il y a eu une infraction et, le cas échéant, appliquer les sanctions appropriées; ce panel prend ses décisions sur base de directives établies par le Comité Exécutif.
- 3.5.3.5 Dans les 15 jours après notification de la décision du Panel Disciplinaire, un appel peut être introduit auprès du Comité Exécutif par le joueur, le conseiller ou l'officiel sanctionné. En la matière la décision du Comité Exécutif est finale.

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 d'engagements est inférieur au nombre de places, le premier tour comporte suffisamment d'exempts pour que le nombre de places requis soit atteint.

3.6.1.1.2 Lorsque le nombre de places est plus petit que le nombre des engagements 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 requis.

3.6.1.2 Les places vacantes, réparties aussi également que possible dans le premier tour du tableau, doivent d'abord être placées 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 répartis 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 cette épreuve.

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 de l'épreuve concernée.

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 épreuve, 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 engagés 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 autres que ceux où se trouvent les deux premiers.

3.6.3.4 Les engagés inscrits de 5 à 8 sont placés par tirage au sort, de la manière la plus équilibrée possible, dans des huitièmes de tableau autres que ceux où figurent les quatre premiers.

3.6.3.5 Les engagés 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, lorsque 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 Comme alternative, une paire de double composée de joueurs de Fédérations différentes peut être considérée comme étant une paire de chacune des deux Fédérations concernées.

3.6.3.9 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, autant que possible, séparés des autres engagés de leur Fédération conformément aux principes des articles 3.6.3.3, 3.6.3.3.4 et 3.6.3.3.5.

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 de la compétition 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 ou 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 qui s'imposent, aucune modification ne peut plus être apportée au tableau d'une épreuve lorsque le jeu y a commencé. Dans l'optique de ce point du règlement une compétition de qualification peut être considérée comme une épreuve distincte.

3.6.4.4 Sauf s'il est disqualifié, un joueur ne peut être retiré du tableau sans son accord; un tel accord doit être donné, soit par le joueur lui-même s'il est présent, soit par son représentant autorisé, s'il est absent.

3.6.4.5 Une paire de double ne peut être modifiée lorsque les deux joueurs qui la composent sont présents et en état de jouer, 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 ou à des paires 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 dans des places de têtes de série vacantes.

3.7 ORGANISATION DES COMPETITIONS

3.7.1 Autorité

3.7.1.1 Pour autant que la Constitution soit respectée, toute Fédération peut organiser ou autoriser sur son territoire des tournois open, des tournois à participation limitée ou des tournois par invitation ainsi que 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.

3.7.1.3 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 pertinente.

3.7.1.4 Un joueur 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 concernée.

3.7.1.5 Un joueur ou une équipe suspendus par leur Fédération nationale ou Continentale ne peuvent pas participer à une compétition internationale.

3.7.1.6 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 2 mois calendrier avant le début de la compétition et au moins 1 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 internationales par équipes pour des équipes représentant des Fédérations.

3.7.4.2 Dans les épreuves pour Jeunes, pour Juniors ou pour Cadets d'une compétition pour un titre mondial les joueurs doivent être âgés respectivement de moins de 21, moins de 18 ou moins de 15 ans au 31 décembre de l'année précédant immédiatement celle au cours de laquelle se déroule la compétition en question; ces mêmes limites sont recommandées pour les autres compétitions de ces catégories d'âge.

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 prospectus.

3.7.4.4 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 la rencontre ou la partie ont été jouées et 0 points pour une rencontre ou une partie non jouées ou non terminées, et, dans un premier temps, le classement est déterminé, selon le cas, par le nombre de ces points de rencontre ou de partie ainsi obtenus.

3.7.5.2 Lorsque dans une poule deux membres ou davantage totalisent le même nombre de points de rencontre ou de partie, leurs positions respectives sont déterminées, en ne tenant compte que des résultats des rencontres ou des parties les ayant opposés entre eux, en considérant successivement le rapport entre leurs gains et pertes, tout d'abord au niveau des parties (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 rencontres ou des parties auxquelles 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 points 3.7.5.1, 3.7.5.2 et 3.7.5.3, leurs positions respectives sont déterminées par tirage au sort.

3.7.5.5 Dans les phases qualificatives des Jeux Olympiques, des Championnats du Monde ou de Championnats Internationaux Open, les joueurs sont répartis dans les poules et placés au sein de ces poules dans l'ordre décroissant de leur place au classement mondial, en tenant compte autant que possible de la séparation par Fédération.

3.7.5.6 Sauf en cas d'autorisation différente du Jury, lorsque dans une poule il n'y a qu'un seul joueur ou une seule équipe qui se qualifient les joueurs ou les équipes placés en positions 1 et 2 doivent être opposés l'un à l'autre lors de la dernière partie ou de la dernière rencontre de la poule concernée. Si deux joueurs ou deux équipes se qualifient, ce sont les joueurs ou les équipes en positions 2 et 3 qui doivent se rencontrer lors de la dernière partie ou de la dernière rencontre, et ainsi de suite.

3.7.6 Systèmes de jeu pour les compétitions par équipes

3.7.6.1 Au meilleur de 5 parties (5 simples)

3.7.6.1.1 Une équipe se compose de 3 joueurs.

3.7.6.1.2 Les parties se jouent 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 parties (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 parties se jouent 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 parties (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 parties se jouent 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 parties (9 simples)

3.7.6.4.1 Une équipe se compose de 3 joueurs.

3.7.6.4.2 Les parties se jouent 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 rencontres 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'une rencontre un tirage au sort détermine le droit de choisir A, B, C ou X, Y, Z et, après avoir attribué une lettre à chaque joueur appelé à jouer en de simple, les capitaines communiquent la composition de leur équipe au juge-arbitre ou à son représentant.

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 Une rencontre se termine dès qu'une équipe a remporté la majorité des parties possibles.

3.7.8 Résultats

3.7.8.1 Dès que possible après la fin d'une compétition et au plus tard dans les 7 jours qui suivent, 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, en ce 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 celles 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 calendrier qui suit.

3.8 QUALIFICATION INTERNATIONALE

3.8.1 L'admissibilité aux compétitions pour un titre olympique est réglementée séparément, au point 4.3.1.

3.8.2 Un joueur est considéré comme représentant une Fédération s'il accepte une désignation par cette Fédération et participe ensuite à une compétition reprise au point 3.1.2.3, à l'exception des épreuves individuelles d'un Championnat International Open.

3.8.3 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, sur base de réglementations antérieures, a représenté une Fédération dont il ne possédait pas la nationalité avant le 1^{er} septembre 2004, peut conserver cette qualification.

3.8.3.1 Lorsque des joueurs de plusieurs Fédérations possèdent la même nationalité, de tels joueurs ne peuvent représenter qu'une seule de ces Fédérations et ceci à la condition d'être nés ou d'avoir leur résidence sur le territoire contrôlé par cette Fédération.

3.8.3.2 Un joueur qui est qualifié pour représenter plus d'une Fédération a le droit de choisir laquelle de ces Fédérations il va représenter.

3.8.4 Un joueur n'est qualifié pour représenter une Fédération Continentale (1.17.1) dans une compétition pour équipes continentales que si, conformément aux dispositions du point 3.8.3, il est qualifié pour

représenter une Fédération nationale membre de ladite Fédération Continentale

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

3.8.6 Une Fédération peut engager un joueur se trouvant sous sa juridiction (1.20) pour toute épreuve individuelle d'un Championnat International Open et être renseigné comme tel dans des publications de la F.I.T.T. telles que les Classements Mondiaux, mais ceci n'entraîne pas qu'un tel joueur soit qualifié pour représenter cette Fédération conformément aux dispositions du point 3.8.2.

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

3.8.7 Tout appel relatif à un problème de qualification est déféré à une Commission de Qualification, composée du Comité Exécutif, du Président de la Commission des Statuts et des Règles, du Président du Comité de Classement et du Président de la Commission des Athlètes. La décision de cette Commission est sans appel.

CHAPITRE - 4. REGLEMENTS POUR LES COMPETITIONS POUR UN TITRE MONDIAL OU OLYMPIQUE

(En supplément aux Règlements pour les Compétitions Internationales)

4.1 Championnats du Monde

4.1.1 Autorité pour l'organisation

4.1.1.1 Le titre "Championnats du Monde", dénommés "Championnats" dans ce Chapitre, est conféré par l'A.G.A. aux épreuves de championnat d'un tournoi organisé par une Fédération à laquelle cette tâche a été confiée.

4.1.1.2 La date de clôture pour les soumissions pour l'organisation de Championnats du Monde est déterminée par le Comité Exécutif et notifiée à toutes les Fédérations au moins 6 mois à l'avance. Les candidatures ne sont acceptées que pour les 2 Championnats du Monde suivants.

4.1.1.3 Toutes les candidatures sont examinées par le Comité Exécutif, en même temps que, s'il y en a un, le rapport du Comité de Sélection relatif aux sites proposés pour l'organisation de l'événement en question.

4.1.1.4 Lorsque cela s'avère nécessaire, l'A.G.A. ou le Comité Exécutif demandent à un ou plusieurs membres d'un Comité approprié de se rendre dans le pays d'une Fédération ayant posé sa candidature pour l'organisation des Championnats, afin de s'assurer de la conformité des conditions de jeu et des autres aménagements proposés. Les frais résultant de telles visites sont à charge de cette Fédération.

4.1.1.5 Si, après qu'une option ait été accordée, les circonstances se modifient de manière telle qu'elles soient susceptibles de porter préjudice à une organisation satisfaisante des Championnats, cette option peut être révoquée par un vote à la majorité des 2/3 à l'A.G.A. précédant les Championnats. Entre deux A.G.A., le Conseil d'Administration a le pouvoir de transférer les Championnats ou d'entreprendre toute autre action appropriée.

4.1.2 Responsabilités des organisateurs

4.1.2.1 Une Fédération à laquelle est accordé le droit d'organiser les Championnats, appelée ci-après "les organisateurs", est responsable de leur déroulement en conformité avec les Lois du Tennis de Table, les Règlements pour les Compétitions Internationales et les Règlements pour les compétitions pour un titre mondial, éventuellement amendés ou complétés par des directives autorisées par le Conseil d'Administration.

4.1.2.2 Les organisateurs doivent fournir l'hébergement et les repas depuis le soir précédant le début des Championnats jusqu'au matin du lendemain de la fin des Championnats pour

4.1.2.2.1 Au maximum 3 joueurs et 3 joueuses engagés par une Fédération;

01-07-2008

- 4.1.2.2.2 1 délégué de chaque Fédération à l'A.G.A., s'il ne figure pas déjà parmi les joueurs engagés énumérés ci-dessus;
- 4.1.2.2.3 Les membres du Collège Exécutif, du Conseil d'Administration et de la Commission Olympique ainsi que les membres à part entière des Comités;
- 4.1.2.2.4 Au maximum 4 membres de la Commission de Contrôle Anti-Dopage, désignés par le Comité des Sciences du Sport;
- 4.1.2.2.5 Au maximum 3 membres du Groupe de Travail du Calendrier;
- 4.1.2.2.6 Au maximum 8 membres de la Commission des Athlètes;
- 4.1.2.2.7 Les membres d'honneur à titre personnel;
- 4.1.2.2.8 Les Juges-arbitres et Arbitres Internationaux d'autres Fédérations, invités conformément aux directives édictées par la F.I.T.T.
- 4.1.2.2.9 Un maximum de 3 membres du personnel de la F.I.T.T.
- 4.1.2.3 Si les travaux de la F.I.T.T. s'étendent en dehors de la période des Championnats, la période de prise en charge de ceux qui sont en droit de participer à ces travaux doit être prolongée d'autant.
- 4.1.2.4 Les organisateurs doivent fournir gratuitement les soins médicaux et les médicaments pour tous les participants, mais il est recommandé à chaque Fédération d'assurer ses joueurs et ses officiels contre les risques de maladie ou de blessure pour la durée des Championnats.
- 4.1.2.5 Les organisateurs doivent prendre en charge les frais de transport entre le lieu d'hébergement et la salle des compétitions.
- 4.1.2.6 Les organisateurs doivent demander à leurs autorités nationales de renoncer aux droits de visa pour tous les participants.
- 4.1.2.7 Les organisateurs doivent assurer l'accès gratuit à la salle des compétitions et la libre circulation à l'intérieur de celle-ci à tous les joueurs, officiels et membres énumérés à l'article 4.1.2.2, ainsi qu'à tous les joueurs et membres de comités supplémentaires et à tout interprète, médecin ou conseiller médical nommé par la F.I.T.T.
- 4.1.2.8 Les organisateurs doivent fournir des interprètes de premier ordre dans au moins trois langues, en vue d'assurer les traductions, de préférence simultanées, à l'aide du matériel adéquat.
- 4.1.2.9 Les organisateurs doivent mettre à la disposition de la F.I.T.T. sur les lieux où se déroulent les compétitions, des bureaux ainsi que ordinateurs et des accès à l'internet et des possibilités de traduction, de téléphonie et de télécopie.

01-07-2008

4.1.2.10 Les organisateurs doivent publier un prospectus contenant les informations essentielles relatives à l'organisation des Championnats et notamment

4.1.2.10.1 Les dates et le lieu des Championnats;

4.1.2.10.2 Les épreuves qui y seront organisées;

4.1.2.10.3 Les équipements de jeu y qui seront utilisés;

4.1.2.10.4 La procédure à suivre en ce qui concerne les engagements, les droits d'engagement et les obligations qui s'y rattachent;

4.1.2.10.5 La date et le lieu de l'élaboration des tableaux;

4.1.2.10.6 Les dates des réunions du Jury et des sessions de l'A.G.A.;

4.1.2.10.7 La portée de la prise en charge des joueurs et des officiels;

4.1.2.10.8 Toutes les directives relatives aux Championnats autorisées par le Conseil d'Administration.

4.1.2.11 Durant les Championnats, les organisateurs doivent mettre rapidement à la disposition des membres du Collège Exécutif et du Conseil d'Administration ainsi que des capitaines d'équipe les résultats détaillés, en ce compris les points des manches; dès que possible après la fin des Championnats, les organisateurs doivent en publier les résultats complets, y compris les points des manches, et les faire parvenir à toutes les Fédérations.

4.1.3 Qualification

4.1.3.1 Seule une Fédération qui n'est pas en retard de paiement de cotisations (1.15.3.3) a la faculté d'engager des équipes ou des joueurs individuels à ces Championnats.

4.1.3.2 Tous les joueurs engagés par une Fédération doivent être qualifiés pour la représenter conformément aux dispositions de l'article 3.8.

4.1.4 Droits d'engagement et redevances

4.1.4.1 Les droits d'engagement s'élèvent à 100 US \$ pour chaque engagement dans une épreuve par équipes, à 50 US \$ pour chaque paire engagée dans une épreuve de double et à 25 US \$ pour chaque engagement dans une épreuve de simple.

4.1.4.2 Les droits d'engagement doivent être payés aux organisateurs au moment des engagements et leur montant est réparti en parts égales entre les organisateurs et la F.I.T.T.

4.1.4.3 Les droits d'engagement d'une Fédération sont dus par cette Fédération et doivent toujours être payés. Le Conseil d'Administration peut toutefois supprimer cette obligation lorsqu'une Fédération est empêchée de participer aux Championnats en raison de circonstances indépendantes de sa volonté.

4.1.5 Procédure d'engagement

4.1.5.1 L'intention d'engager des équipes ou des joueurs doit être notifiée ~~aux organisateurs~~ et à la F.I.T.T. sur un formulaire d'engagement préliminaire fourni par le Secrétariat. la date de clôture pour la réception de ce formulaire doit se situer au plus tard 4 mois calendrier avant le début des Championnats.

4.1.5.2 Les engagements doivent s'effectuer sur des formulaires expédiés, en même temps que les prospectus par le Secrétariat.

4.1.5.3 ~~Deux exemplaires~~ Un jeu de ces formulaires d'engagement ~~doivent être envoyés aux organisateurs et un exemplaire~~ doit être renvoyé au Secrétariat. La date de clôture pour la réception de ces formulaires doit se situer au plus tard 2 mois calendrier avant le début des Championnats.

4.1.5.4 Pour une épreuve par équipes une Fédération peut engager un maximum de 5 joueurs et un capitaine non joueur; s'il n'est pas désigné de capitaine non joueur pour une équipe, l'un des joueurs de l'équipe doit être désigné en tant que capitaine.

4.1.5.5 Les Fédérations doivent classer par ordre de force les joueurs et les paires qu'elles engagent, ce qui doit correspondre à leur classement mondial au moment de l'engagement.

4.1.5.6 ~~Les organisateurs~~ **La F.I.T.T.** ne peut accepter que les engagements formels émanant de Fédérations signés en bonne et due forme par un représentant responsable de la Fédération concernée et reçus à la date de clôture ou avant celle-ci.

4.1.6 Modifications aux engagements

4.1.6.1 ~~Jusqu'à la date de~~ **Jusqu'au jour précédant** l'élaboration des tableaux les organisateurs ~~peuvent~~ **doivent** accepter à n'importe quel moment des engagements ~~supplémentaires ou~~ modifiés, à condition qu'ils aient été notifiés par un représentant de la Fédération concernée.

4.1.6.2 Une Fédération a le droit de modifier la composition de ses équipes jusqu'au moment de la réunion du Jury qui précède le début des Championnats, en en informant les organisateurs, mais en aucun cas après le début de l'épreuve.

4.1.6.3 Dès son arrivée sur les lieux des Championnats, le représentant d'une Fédération doit informer le juge-arbitre ou son adjoint de toute demande de rectification d'un tableau découlant d'une erreur ou d'une omission, ou confirmer à l'aide d'un formulaire prévu à cet effet un changement déjà notifié précédemment

4.1.6.4 Une requête pour modifier un engagement ne peut être prise en considération que si elle est faite ou confirmée par le représentant d'une Fédération immédiatement après son arrivée, sauf s'il s'agit d'une requête résultant d'une absence, d'une maladie ou d'une blessure ultérieures d'un joueur ou d'une paire de double, auquel cas cette requête doit être formulée dès que cette éventualité se présente.

4.1.6.5 Toutes les modifications autorisées sont immédiatement communiquées aux capitaines d'équipe et, lorsque cela s'indique, aux représentants des Fédérations.

4.1.7 Obligations en matière d'engagement

4.1.7.1 Le formulaire d'engagement doit comporter une déclaration, à signer par un représentant responsable de la Fédération concernée, au nom de tous les joueurs et capitaines d'équipe engagés par cette Fédération, par lequel ceux-ci déclarent comprendre et accepter les conditions des Championnats et être disposés à jouer contre toutes les autres équipes et tous les autres joueurs qui y participent. Aucun engagement n'est valable s'il n'est accompagné d'une telle déclaration.

4.1.7.2 Dans les épreuves individuelles, tous les engagés sont acceptés en tant que compétiteurs à titre individuel; ils sont tenus de faire tout leur possible pour gagner les épreuves dans lesquelles ils sont engagés, sans tenir compte du fait que d'autres engagés de la même Fédération ont été admis à y prendre part et ils ne peuvent déclarer forfait ou abandonner qu'en raison de maladie ou de blessure.

4.1.8 Le Jury

4.1.8.1 Le Jury se compose du Comité Technique, des Présidents du Comité de Classement et du Comité des Statuts et des Règles, d'un représentant du Comité des Arbitres et Juges-arbitres, du Directeur des Championnats (ou son homologue), d'un représentant du comité d'organisation et du juge-arbitre.
Ce dernier a droit de parole mais n'a pas droit de vote.

4.1.8.2 Si le Président du Comité de Classement ou le Président du Comité des Statuts et des Règles ne sont pas en mesure d'assister à une réunion du Jury ils peuvent s'y faire représenter par un autre membre de leur Comité, qui aura droit de parole et de vote.

4.1.8.3 Le Président du Jury est désigné par le Comité Technique.

4.1.8.4 Toute Fédération directement concernée par un problème à examiner lors d'une réunion de Jury a le droit d'y être représentée mais n'y a pas droit de vote.

4.1.8.5 Le Jury a le pouvoir de décider au niveau d'appel pour toute question habituellement du ressort du comité d'organisation d'une compétition et d'autoriser des changements dans la composition des équipes.

4.1.8.6 Le Jury se réunit avant le début des Championnats en vue d'être informé de toutes les demandes de modifications au tableau introduites jusqu'à ce moment et pour se prononcer au sujet de toutes les requêtes relatives à des changements dans la composition des équipes. Tout problème ultérieur relatif à des modifications aux tableaux est tranché par le Comité Technique et le Jury ne se réunit à nouveau que s'il est convoqué par ce Comité pour examiner des appels relatifs à des décisions administratives prises par lui ou à des décisions prises par le juge-arbitre.

4.1.9 Epreuves

4.1.9.1 Lors des années paires, les Championnats comportent des épreuves par équipes Messieurs et par équipes Dames, tandis que lors des années impaires les Championnats comportent des épreuves de simple messieurs, de simple dames, de double messieurs, de double dames et de double mixte.

4.1.9.2 Dans les épreuves de double, les deux joueurs formant une paire doivent appartenir à la même Fédération.

4.1.9.3 Tant pour les épreuves individuelles que pour les épreuves par équipes, le système de jeu, en groupes et en phases successives, est décidé par le Conseil d'Administration, sur base des recommandations formulées par le Comité Technique, et est communiqué à toute les Fédérations au plus tard 30 mois calendrier (épreuves par équipes) et 6 mois calendrier (épreuves individuelles) avant le début des Championnats.

4.1.9.4 Les rencontres par équipes se déroulent au meilleur des 5 simples, comme prévu au point 3.7.6.1.

4.1.9.5 Sauf autorisation différente du Comité Exécutif, il ne peut y avoir plus de 128 places au premier tour proprement dit du tableau d'une épreuve de simple et d'une épreuve de double mixte, ni plus de 64 places au premier tour proprement dit du tableau d'une épreuve de double messieurs et de double dames.

4.1.9.6 Pour chaque épreuve de simple, chaque Fédération peut engager au moins un nombre déterminé de joueurs mais des engagements supplémentaires peuvent être autorisés pour la Fédération organisatrice ainsi que pour d'autres Fédérations ayant des joueurs figurant parmi les meilleures places au classement mondial publié 3 mois calendrier avant les Championnats. Le nombre de joueurs admis pour chaque Fédération et les critères sur base desquels sont désignés les joueurs devant participer à la compétition qualificative sont approuvés par le Conseil d'Administration et notifiés à toutes les Fédérations au plus tard 6 mois calendrier avant le début des Championnats.

4.9.1.7 Chaque Fédération a le droit d'engager un maximum de 5 joueurs pour chaque épreuve de simple et 1 joueur supplémentaire par place détenue par l'un de ses joueurs dans le premier classement mondial de la F.I.T.T. publié dans l'année des Championnats, avec toutefois un maximum total de 7 joueurs pour chaque épreuve individuelle.

4.9.1.7.1 La Fédération organisatrice a le droit d'engager un maximum de 7 paires en double mixte et de 7 joueurs dans toutes les autres épreuves individuelles ;

4.1.9.7.2 Des joueurs différents peuvent être engagés pour chaque épreuve de double. Toutefois le nombre de joueurs engagés pour les doubles ne peut excéder le nombre de joueurs engagés pour les épreuves de simples correspondantes. En ce qui concerne le double mixte, le nombre de paires engagées ne peut excéder le plus petit nombre de joueurs engagés soit en simples messieurs, soit en simples dames.

4.1.9.8 Les joueurs d'une même Fédération ne sont séparés dans les tableaux conformément aux points 3.6.3.1, 3.6.3.3, 3.6.3.4 et 3.6.3.5 que dans les tours et groupes préliminaires ainsi que dans le premier tour du tableau proprement dit et non dans les tours ultérieurs.

4.1.10 Equipes incomplètes et forfaits

4.1.10.1 Une Fédération dont l'équipe est engagée et figure dans le tableau mais qui sans raison valable ne participe pas à l'épreuve est susceptible de faire l'objet d'une action disciplinaire engagée par l'A.G.A.

4.1.10.2 Une équipe ne peut commencer, continuer et terminer une rencontre qu'avec l'effectif complet prévu pour l'épreuve en question. Toutefois le juge-arbitre peut, à sa discrétion, autoriser une équipe à disputer une rencontre avec un joueur absent ou permettre qu'une partie soit sautée dans la séquence des parties lorsqu'il est convaincu que cette absence est due à un accident, une maladie, une blessure ou à d'autres circonstances indépendantes de la volonté du joueur ou de la Fédération concernée, en ce compris la disqualification de ce joueur par le juge-arbitre conformément aux pouvoirs qui lui sont attribués.

4.1.10.3 Une Fédération dont l'équipe commence à jouer dans une épreuve mais qui n'accomplit pas complètement son programme de rencontres peut se voir retirer le droit à la prise en charge de ses représentants aux Champion. Un appel contre une telle mesure peut être interjeté auprès du Jury dont la décision est finale.

4.1.11 Contrôle anti-dopage

4.1.11.1 Des contrôles anti-dopage sont effectués conformément aux règles antidopage de la F.I.T.T.

4.1.12 Récompenses et Cérémonies Protocolaires

4.1.12.1 Les trophées permanents des Championnats sont les suivants :

4.1.12.1.1 La Coupe Swaythling pour l'épreuve par équipes Messieurs;

4.1.12.1.2 La Coupe Marcel Corbillon pour l'épreuve par équipes Dames;

4.1.12.1.3 Le Vase Saint Bride pour l'épreuve de Simple Messieurs;

01-07-2008

- 4.1.12.1.4 Le Prix G. Geist pour l'épreuve de Simple Dames;
- 4.1.12.1.5 La Coupe d'Iran pour l'épreuve de Double Messieurs;
- 4.1.12.1.6 Le Trophée W.J. Pope pour l'épreuve de Double Dames;
- 4.1.12.1.7 Le Prix Heydusek pour l'épreuve de Double Mixte.
- 4.1.12.2 La Fédération dont l'équipe remporte une épreuve par équipes, de même que le ou les vainqueurs d'une épreuve individuelle, ont le droit de détenir le trophée correspondant jusqu'au 31 décembre de l'année suivant celle où le trophée a été décerné; les joueurs d'une paire remportant une épreuve de double se mettent d'accord ou décident par tirage au sort de l'ordre dans lequel chacun d'eux détiendra le trophée pendant la moitié de la période spécifiée.
- 4.1.12.3 Un joueur qui remporte l'épreuve du Simple Messieurs ou une joueuse qui remporte l'épreuve du Simple Dames 3 fois consécutivement ou 4 fois non consécutivement reçoivent de la F.I.T.T. à titre définitif une réplique en Demi grandeur du trophée correspondant.
- 4.1.12.4 A l'issue des épreuves par équipes de même qu'à l'issue des épreuves individuelles les vainqueurs se voient décerner des médailles d'or, les perdants des finales des médailles d'argent et les perdants des demi-finales des médailles de bronze.
- 4.1.12.5 Lors des cérémonies protocolaires les drapeaux nationaux des lauréats sont hissés et les hymnes nationaux des pays des vainqueurs sont joués, ceci tant pour les épreuves par équipes que pour les épreuves individuelles.
- 4.1.12.6 La Fédération dont une équipe ou un joueur gagnent un trophée doit en accuser réception par écrit et le faire parvenir à la fin de la période spécifiée au lieu et moment convenus avec le Secrétariat et ce dans les 14 jours d'une notification formelle émanant du Secrétariat.
- 4.1.12.7 La Fédération qui accuse réception d'un trophée est responsable de sa garde en lieu sûr et doit souscrire une assurance, mais le coût de cette assurance ainsi que celui de l'inscription du nom des vainqueurs, qui dans le cas d'une épreuve par équipes doit comprendre celui du capitaine non joueur, sont à charge de la F.I.T.T.
- 4.1.12.8 Si un trophée est perdu alors qu'il est en possession d'une Fédération, cette Fédération doit pourvoir à son remplacement par une copie similaire.
- 4.1.12.9 Pendant la même période que celle prévue pour la détention des trophées des championnats, un représentant de la ville dans laquelle les Championnats se déroulent a le droit de détenir la Coupe d'Egypte, symbole de l'amitié générée par ces Championnats et qui lui est remise lors de la cérémonie d'ouverture.

4.1.13 Télévision

4.1.13.1 Le droit d'accorder la retransmission télévisée des Championnats est dévolu à la F.I.T.T. qui perçoit un prélèvement sur tous les droits payés. Sauf dispositions contraires prises par le Comité Exécutif, le montant de ce prélèvement s'élève à 20 % des droits perçus, avec un minimum de 32.000 US\$.

4.2 COUPES DU MONDE

4.2.1 Composition

4.2.1.1 Chaque année est organisée séparément une Coupe du Monde Messieurs et une Coupe du Monde Dames, consistant l'une et l'autre en une compétition de simple à laquelle participent respectivement 16 joueurs et 16 joueuses.

4.2.1.2 Sont qualifiés pour participer à ces compétitions, le et la tenante de la Coupe du Monde, respectivement le et la championne ou le joueur et la joueuse les plus forts de chacun des 6 Continents, un joueur et une joueuse de chacune des Fédérations organisatrices, les 6 joueurs et les 6 joueuses les mieux classés au classement mondial ainsi que 2 joueurs et 2 joueuses bénéficiant d'une invitation.

4.2.1.3 Dans chaque épreuve, il ne peut y avoir que 2 joueurs et 2 joueuses d'une même Fédération, à moins qu'un troisième joueur ou une troisième joueuse ne bénéficie d'une invitation.

4.2.1.4 Les participants ont droit à des repas et à un hébergement gratuits depuis le dîner du soir avant le début de la compétition jusqu'au petit déjeuner du lendemain de la fin de ces compétitions; de plus les représentants des Continents reçoivent des billets d'avion aller-retour gratuits jusqu'au lieu de la compétition.

4.2.2 Pouvoir organisateur

4.2.2.1 La F.I.T.T. est seule détentrice de la dénomination "Coupe du Monde" et des compétitions qui s'y rattachent.

4.2.2.2 Une Fédération peut se voir accorder le droit d'organiser l'un quelconque de ces tournois; le fait de poser sa candidature est considéré comme incluant la connaissance et l'acceptation de la présente réglementation ainsi que de toute autre réglementation applicable.

4.2.2.3 Sans le consentement préalable de la F.I.T.T., les organisateurs ne peuvent déléguer une part quelconque de leur autorité, ni souscrire un contrat ou conclure un accord avec n'importe quelle autre partie, telle qu'une Fédération régionale, une municipalité ou un sponsor.

4.2.2.4 Tout accord conclu entre les organisateurs et toute autre partie ne peut être en contradiction avec les principes des présentes réglementations ou y déroger. En cas de contestation, l'autorité de la F.I.T.T., telle qu'elle s'exerce par ses représentants, est souveraine.

4.2.2.5 La F.I.T.T. peut passer des contrats avec des promoteurs ou avec des sponsors.

4.2.3 Désignations

4.2.3.1 Pour chaque tournoi le Comité Exécutif désigne, avec l'approbation du Conseil d'Administration, un Directeur de Tournoi et un Représentant Technique, l'un et l'autre devant être soit un membre du Collège Exécutif, soit un officiel de la F.I.T.T.

4.2.3.2 Le Directeur du Tournoi est responsable vis-à-vis du Comité Exécutif de garantir le respect des conditions édictées pour le tournoi en question, en ce compris l'approbation des dispositions prises par les organisateurs pour toutes les cérémonies, protocolaires ou autres, ainsi que pour les autres questions d'ordre protocolaire, pour la répartition des places lors des cérémonies et des réceptions officielles ainsi que pour la présentation générale des épreuves.

4.2.3.3 Le Représentant technique est responsable vis-à-vis du Comité Exécutif en ce qui concerne la conformité des équipements de jeu et des conditions de jeu, la supervision de l'élaboration des tableaux et, en collaboration avec le Directeur du Tournoi, la programmation des parties.

4.2.4 Publications

4.2.4.1 Les organisateurs doivent soumettre à l'approbation préalable de la F.I.T.T. les textes envisagés pour les affiches, le matériel publicitaire, les programmes et tous les autres imprimés relatifs au tournoi.

4.2.4.2 En plus du respect des prescriptions habituelles en matière de communication des résultats, les organisateurs doivent transmettre au Secrétariat dès que possible après la fin du tournoi, un nombre convenu d'exemplaires de toutes les affiches, programmes, programmes souvenirs et résultats ainsi qu'un album contenant des coupures de presse et un choix des meilleures photographies de la compétition et des différentes cérémonies.

4.2.5 Système de jeu

4.2.5.1 Dans la première phase de chaque tournoi, les joueurs sont répartis en quatre poules égales, chaque membre d'une poule jouant contre chacun des autres membres de la même poule. La seconde phase, à laquelle participent les premiers et les deuxièmes de chaque poule initiale, se dispute par élimination directe.

4.2.5.2 Pour la première phase, le joueur le mieux classé est placé dans la Poule A, le deuxième mieux classé dans la Poule B, le troisième mieux classé dans la Poule C et le quatrième mieux classé dans la Poule D, le reste des joueurs étant ensuite réparti dans les poules par tirage au sort, par groupes de quatre à la fois, dans l'ordre de leur classement.

- 4.2.5.3 Lorsque deux joueurs appartiennent à une même Fédération, ils sont incorporés dans des poules différentes, mais un troisième joueur de cette même Fédération peut être incorporé dans n'importe quelle poule.
- 4.2.5.4 Pour la seconde phase, les vainqueurs des Poules A et B sont placés respectivement dans les positions 1 et 8 du tableau et les vainqueurs des Poules C et D sont placés par tirage au sort entre les positions 4 ou 5. Les deuxièmes des poules initiales sont ensuite placés par tirage au sort entre les positions restantes, dans la moitié de tableau opposée à celle dans laquelle se trouve le vainqueur de la même poule initiale.
- 4.2.5.5 En demi-finales, le vainqueur du 1er quart de finale est opposé au vainqueur du 2ème quart de finale tandis que le vainqueur du 3ème de quart de finale est opposé au vainqueur du 4ème quart de finale. Les vainqueurs de ces demi-finales se rencontrent ensuite en finale.
- 4.2.5.6 Les tournois se jouent conformément aux Lois du tennis de Table et aux Règlements pour les Compétitions Internationales, éventuellement amendés par des directives autorisées par le Conseil d'Administration.
- 4.2.5.7 Toutes les parties se disputent au meilleur des 7 manches.

4.3 COMPETITION OLYMPIQUE

4.3.1 Admissibilité

- 4.3.1.1 Pour être dans les conditions requises pour pouvoir participer aux Jeux Olympiques, un joueur, un coach ou un officiel doivent respecter la Charte Olympique et les règles de la F.I.T.T. Plus particulièrement les personnes mentionnées ci-dessus
 - 4.3.1.1.1 doivent être engagées, par leur Comité National Olympique (C.N.O.);
 - 4.3.1.1.2 doivent respecter l'esprit de fair-play et de non-violence et se comporter en conséquence sur les terrains et dans les salles de sport;
 - 4.3.1.1.3 doivent respecter le Code Mondial Anti-Dopage et s'y conformer en tous points;
 - 4.3.1.1.4 ne peuvent pas permettre qu'au cours des jeux Olympiques leur personne, leur nom, leur image ou leurs performances sportives soient utilisées à des fins publicitaires, sauf ainsi qu'il est autorisé par le Conseil d'Administration du C.I.O.
- 4.3.1.2 L'engagement ou la participation d'un joueur aux Jeux Olympiques ne peuvent être liés à aucune condition d'ordre financier.
- 4.3.1.3 Tout joueur doit avoir la nationalité du pays du C.N.O. par lequel il est engagé.
- 4.3.1.3.1 Un joueur qui possède en même temps la nationalité de 2 ou de plusieurs pays peut représenter n'importe lequel d'entre eux, selon son choix;

4.3.1.3.2 Après avoir représenté un pays lors de Jeux Olympiques, de jeux continentaux ou régionaux ou de championnats mondiaux ou régionaux reconnus par la F.I.T.T. un joueur ne peut représenter un autre pays, sauf s'il satisfait aux conditions énoncées au point 4.3.1.3.3.

4.3.1.3.3 Un joueur qui a représenté un pays aux Jeux Olympiques, à des jeux continentaux ou régionaux ou à des championnats mondiaux ou régionaux reconnus par la F.I.T.T. et qui a changé de nationalité ou acquis une nouvelle nationalité peut participer aux Jeux Olympiques et y représenter son nouveau pays à la condition qu'au moins 3 ans se soient écoulés depuis qu'il a représenté pour la dernière fois son pays précédent.

4.3.1.3.4 Avec l'accord des C.N.O. concernés et du Comité Exécutif de la F.I.T.T., la période de 3 ans mentionnée au point 4.3.1.3.3 peut être réduite ou même supprimée par le Conseil d'Administration du C.I.O., qui prend en considération les circonstances particulières de chaque cas.

4.3.1.3.5 Si un état, une province ou un département d'outre-mer faisant partie d'une entité, un pays ou une colonie acquièrent leur indépendance, si, en raison d'un changement de frontière, un pays est incorporé dans un autre pays, ou si un nouveau C.N.O. est reconnu par le C.I.O., un joueur peut continuer à représenter le pays auquel il appartient ou auquel il appartenait. Toutefois, s'il le préfère, il peut choisir de représenter solénoïdaux pays ou être engagé aux Jeux Olympiques par son nouveau C.N.O., s'il en existe un. Un tel choix ne peut être effectué qu'une seule fois.

4.3.1.4 Toute contestation relative à la détermination du pays qu'un joueur peut représenter aux Jeux Olympiques et en particulier les problèmes relatifs à des conditions requises spécifiques en ce qui concerne la nationalité, la citoyenneté, le domicile ou la résidence d'un joueur, y comprise la durée de toute période d'attente, sont tranchées par le Conseil d'Administration du C.I.O.

4.3.2 Epreuves

4.3.2.1 La compétition olympique comporte au minimum des épreuves de Simple Messieurs, de Simple Dames, ainsi que des épreuves par équipes Messieurs et par équipes Dames.

4.3.2.2 Le système utilisé pour les rencontres des épreuves par équipes ainsi que le système de jeu tant pour les épreuves par équipes que pour les épreuves individuelles, en ce compris toute épreuve de qualification, sont décidés par le Conseil d'Administration, sur recommandation de la Commission Olympique et toutes les Fédérations en seront informées conformément au calendrier établi par le C.I.O.

4.3.3 Contrôles anti-dopage

4.3.3.1 Les contrôles anti-dopage sont effectués en conformité avec les règles du C.I.O.

4.4 CHAMPIONNATS DU MONDE JUNIORS

4.4.1 Autorité pour l'organisation

4.4.1.1 Le titre "Championnats du Monde Juniors", dénommés "Championnats" dans ce Chapitre, est conféré par l'A.G.A. aux épreuves de championnat d'un tournoi organisé par une Fédération à laquelle cette tâche a été confiée.

4.4.1.2 La date de clôture pour les soumissions pour l'organisation de Championnats du Monde est déterminée par le Comité Exécutif et notifiée à toutes les Fédérations au moins 6 mois à l'avance; les candidatures ne sont acceptées que pour les 2 Championnats suivants.

4.4.1.3 Toutes les candidatures sont examinées par le Comité Exécutif et présentées à l'A.G.A., accompagnées d'informations relatives aux sites proposés pour l'organisation de l'événement en question

4.4.1.4 Lorsque cela s'avère nécessaire, l'A.G.A. ou le Comité Exécutif peuvent demander à un membre de la Commission des Juniors de se rendre dans le pays d'une Fédération ayant posé sa candidature pour l'organisation des Championnats, afin de s'assurer de la conformité des conditions de jeu et des autres aménagements proposés, les frais résultant de telles visites étant à charge de cette Fédération.

4.4.1.5 Si, après qu'une option ait été accordée, les circonstances se modifient de manière telle qu'elles soient susceptibles de porter préjudice à une organisation satisfaisante des Championnats, cette option peut être révoquée par un vote à la majorité des 2/3 à l'A.G.A. précédant les Championnats; entre deux A.G.A., le Conseil d'Administration a le pouvoir de transférer les Championnats ou d'entreprendre toute autre action appropriée.

4.4.2 Responsabilités des organisateurs

4.4.2.1 Une Fédération à laquelle est accordé le droit d'organiser les Championnats, appelée ci-après "les organisateurs", est responsable de leur déroulement en conformité avec les Lois du Tennis de Table, les Règlements pour les Compétitions Internationales et les Règlements pour les Championnats du Monde Juniors, éventuellement amendés ou complétés par des directives autorisées par le Conseil d'Administration.

4.4.2.2 Les organisateurs doivent fournir l'hébergement et les repas depuis le soir précédant le début des Championnats jusqu'au matin du lendemain de la fin des Championnats pour

4.4.2.2.1 Au maximum 2 joueurs engagés par une Fédération dont l'équipe est qualifiés pour participer à la compétition par équipes Juniors Garçons;

4.4.2.2.2 Au maximum 2 joueuses engagées par une Fédération dont l'équipe est qualifiée pour participer à la compétition par équipes Juniors Filles;

01-07-2008

- 4.4.2.2.3 Au maximum un coach d'une Fédération participant à 1 ou aux 2 épreuves par équipes;
- 4.4.2.2.4 Les membres du Collège Exécutif de la F.I.T.T. et de la Commission des Juniors;
- 4.4.2.2.5 Au maximum 2 membres du Panel du Contrôle Anti-Dopage, désignés par le Comité des Sciences du Sport;
- 4.4.2.2.6 Au maximum 2 Présidents de Comité ou de Commission, désignés par le Comité Exécutif;
- 4.4.2.2.7 Les Juges-arbitres et Arbitres Internationaux d'autres Fédérations, invités conformément aux directives édictées par la F.I.T.T.
- 4.4.2.2.8 Un maximum de 3 membres du personnel de la F.I.T.T.
- 4.4.2.3 Les organisateurs doivent fournir gratuitement les soins médicaux et les médicaments pour tous les participants, mais il est recommandé à chaque Fédération d'assurer ses joueurs et ses officiels contre les risques de maladie ou de blessure pour la durée des Championnats.
- 4.4.2.4 Les organisateurs doivent de prendre en charge les frais de transport entre le lieu d'hébergement et la salle des compétitions et de demander à leurs autorités nationales de renoncer aux droits de visa pour tous les participants.
- 4.4.2.5 Les organisateurs doivent demander à leurs autorités nationales de renoncer aux droits de visa pour tous les participants.
- 4.4.2.6 Les organisateurs doivent assurer l'accès gratuit à la salle des compétitions et la libre circulation à l'intérieur de celle-ci à tous les joueurs, officiels et membres énumérés à l'article 4.4.2.2, ainsi qu'à tous les joueurs et membres de comités supplémentaires et à tout interprète, médecin ou conseiller médical nommé par la F.I.T.T.
- 4.4.2.7 Les organisateurs doivent mettre à la disposition de la F.I.T.T. sur les lieux où se déroulent les compétitions, des bureaux ainsi que ordinateurs et des accès à l'Internet et des possibilités de traduction, de téléphonie et de télécopie.
- 4.4.2.8 Les organisateurs doivent publier un prospectus contenant les informations essentielles relatives à l'organisation des Championnats et notamment
 - 4.4.2.8.1 Les dates et le lieu des Championnats;
 - 4.4.2.8.2 Les épreuves qui y seront organisées;
 - 4.4.2.8.3 Les équipements de jeu y qui seront utilisés;

01-07-2008

4.4.2.8.4 La procédure à suivre en ce qui concerne les engagements, les droits d'engagement et les obligations qui s'y rattachent;

4.4.2.8.5 La date et le lieu de l'élaboration des tableaux;

4.4.2.8.6 les dates des réunions du Jury;

4.4.2.8.7 La portée de la prise en charge des joueurs et des officiels;

4.4.2.8.8 Toutes les directives relatives aux Championnats autorisées par le Conseil d'Administration.

4.4.2.9 Durant les Championnats les organisateurs doivent mettre rapidement à la disposition des membres du Collège Exécutif et du Conseil d'Administration ainsi que des capitaines d'équipe les résultats détaillés, en ce compris les points des manches. De plus, dès que possible après la fin des Championnats, les organisateurs doivent en publier les résultats complets, y compris les points des manches, et les faire parvenir à toutes les Fédérations.

4.4.3 Qualification

4.4.3.1 Seule une Fédération qui n'est pas en retard de paiement de cotisations (1.15.3.3) a la faculté d'engager dans ces Championnats des équipes ou des joueurs individuels.

4.4.3.2 Les systèmes de qualification pour les épreuves par équipes et pour les épreuves individuelles sont déterminés par le Conseil d'Administration au plus tard 18 mois avant le début des Championnats.

4.4.3.3. Tous les joueurs engagés par une Fédération doivent être qualifiés pour la représenter conformément aux dispositions de l'article 3.8 et doivent appartenir à la catégorie d'âge "Juniors" comme défini à l'article 3.7.4.2.

4.4.4 Droits d'engagement

4.4.4.1 Les droits d'engagement s'élèvent à 50 US \$ pour chaque engagement dans une épreuve par équipes, à 30 US \$ pour chaque paire engagée dans une épreuve de double et à 15 US \$ pour chaque engagement dans une épreuve de simple.

4.4.4.2 Les droits d'engagement doivent être payés aux organisateurs au moment des engagements et leur montant est réparti en parts égales entre les organisateurs et la F.I.T.T.

4.4.4.3 Les droits d'engagement d'une Fédération sont dus par cette Fédération et doivent toujours être payés. Le Conseil d'Administration peut toutefois supprimer cette obligation lorsqu'une Fédération est empêchée de participer aux Championnats en raison de circonstances indépendantes de sa volonté.

4.4.5 Procédure d'engagement

- 4.4.5.1 L'intention d'engager des équipes ou des joueurs doivent être notifiées aux organisateurs et à la F.I.T.T. sur un formulaire d'engagement préliminaire fourni par le Secrétariat. La date de clôture pour la réception de ce formulaire doit se situer au plus tard 4 mois calendrier avant le début des Championnats.
- 4.4.5.2 Les engagements doivent s'effectuer sur des formulaires expédiés par le Secrétariat, en même temps que les prospectus.
- 4.4.5.3 Deux exemplaires de ces formulaires d'engagement doivent être envoyés aux organisateurs et un exemplaire doit être renvoyé au Secrétariat. La date de clôture pour la réception de ces formulaires se situe au plus tard 2 mois calendrier avant le début des Championnats.
- 4.4.5.4 Une Fédération peut engager un maximum de 4 joueurs et de 4 joueuses, qualifiés pour prendre part aux Championnats.
- 4.4.5.5 Les Fédérations doivent classer par ordre de force les joueurs et les paires qu'elles engagent, ordre qui doit correspondre à leur position au Classement Mondial Juniors valable au moment de l'engagement.
- 4.4.5.6 Les organisateurs ne peuvent accepter que les engagements formels d'une Fédération qualifiée pour y participer, signés en bonne et due forme par un représentant responsable de la Fédération concernée et reçus à la date de clôture ou avant celle-ci.

4.4.6 Modifications aux engagements

- 4.4.6.1 Jusqu'au moment de la réunion du Jury qui précède le début des Championnats une Fédération a le droit de modifier la composition de ses équipes en informant les organisateurs, mais en aucun cas après le début de l'épreuve.
- 4.4.6.2 Dès son arrivée sur les lieux des Championnats le représentant d'une Fédération doit informer le juge-arbitre ou son adjoint de toute demande de rectification d'un tableau découlant d'une erreur ou d'une omission ou confirmer à l'aide d'un formulaire prévu à cet effet un changement déjà notifié précédemment
- 4.4.6.3 Une requête pour modifier un engagement ne peut être prise en considération que si elle est faite ou confirmée par le représentant d'une Fédération immédiatement après son arrivée, sauf s'il s'agit d'une requête résultant d'une absence ou d'une maladie ou d'une blessure ultérieures d'un joueur ou d'une paire de double, auquel cas cette requête doit être formulée dès que cette éventualité se présente.
- 4.4.6.4 Toutes les modifications autorisées sont immédiatement communiquées aux capitaines d'équipe et, quand cela s'indique, aux représentants des Fédérations.

4.4.7 Obligations en matière d'engagement

- 4.4.7.1 Le formulaire d'engagement doit comporter une déclaration, à signer par un représentant responsable de la Fédération concernée, au nom de tous les joueurs et capitaines d'équipe engagés par cette Fédération, par lequel ceux-ci déclarent comprendre et accepter les conditions des Championnats et être disposés à jouer contre toutes les autres équipes et tous les autres joueurs qui y participent. Aucun engagement n'est valable s'il n'est accompagné d'une telle déclaration.
- 4.4.7.2 Dans les épreuves individuelles, tous les engagés sont acceptés en tant que compétiteurs à titre individuel. Ils sont tenus de faire tout leur possible pour gagner les épreuves dans lesquelles ils sont engagés, sans tenir compte du fait que d'autres engagés de la même Fédération ont été admis à y prendre part et ils ne peuvent déclarer forfait ou abandonner qu'en raison de maladie ou de blessure.

4.4.8 Le Jury

- 4.4.8.1 Le Jury se compose du Président de la Commission des Juniors, des Présidents du Comité de Classement et du Comité des Statuts et des Règles, d'un représentant du Comité des Arbitres et Juges-arbitres, du Responsable du Programme Juniors de la F.I.T.T., du Directeur des Championnats (ou son homologue), d'un représentant du comité d'organisation et du juge-arbitre; ce dernier a droit de parole mais n'a pas droit de vote.
- 4.4.8.2 Si le Président du Comité de Classement ou le Président du Comité des Statuts et des Règles ne sont pas en mesure d'assister à une réunion du Jury ils peuvent s'y faire représenter par un autre membre de leur Comité, qui aura droit de parole et de vote.
- 4.4.8.3 Le Président du Jury est désigné par le Président de la Commission des Juniors ou en son absence par le Responsable du Programme Juniors de la F.I.T.T.
- 4.4.8.4 Toute Fédération directement concernée par un problème à examiner lors d'une réunion de Jury a le droit d'y être représentée mais n'y a pas droit de vote.
- 4.4.8.5 Le Jury a le pouvoir de décider au niveau d'appel pour toute question habituellement du ressort du comité d'organisation d'une compétition.
- 4.4.8.6 Le Jury se réunit avant le début des Championnats en vue d'être informé de toutes les demandes de modifications au tableau introduites jusqu'à ce moment; tout problème ultérieur relatif à des modifications aux tableaux est tranché par la Commission des Juniors et le Jury ne se réunit à nouveau que s'il est convoqué ce commission pour examiner des appels relatifs à des décisions administratives prises par lui ou à des décisions prises par le juge-arbitre.

4.4.9 Epreuves

4.4.9.1 Les Championnats comportent des épreuves par équipes Juniors Garçons et Juniors Filles ainsi que des épreuves de Simple et de Double Juniors Garçons, de Simple et de Double Juniors Filles et de Double Mixte Juniors.

4.4.9.1.1 Sauf en ce qui concerne le Double Mixte, les deux joueurs formant une paire de double doivent appartenir à la même Fédération.

4.4.9.2 Le système de jeu pour les épreuves par équipes de même que pour les épreuves individuelles, en groupes et en phases successives, est décidé par le Conseil d'Administration, sur base des recommandations formulées par la Commission des Juniors, et est communiqué à toute les Fédérations au plus tard 6 mois calendrier avant le début des Championnats.

4.4.10 Equipes incomplètes et forfaits

4.4.10.1 Une Fédération dont l'équipe est engagée et figure dans le tableau mais qui sans raison valable ne participe pas à l'épreuve peut faire l'objet d'une action disciplinaire de la part de l'A.G.A.

4.4.10.2 Une équipe ne peut entamer, continuer et terminer une rencontre qu'avec l'effectif complet prévu pour l'épreuve en question. Toutefois le juge-arbitre peut, à sa discrétion, autoriser une équipe à disputer une rencontre avec un joueur absent ou permettre qu'une partie soit sautée dans la séquence des parties lorsqu'il est convaincu que cette absence est due à un accident, une maladie, une blessure ou à d'autres circonstances indépendantes de la volonté du joueur ou de la Fédération concernée, en ce compris la disqualification de ce joueur par le juge-arbitre conformément aux pouvoirs qui lui sont attribués.

4.4.10.3 Une Fédération dont l'équipe commence à jouer dans une épreuve mais qui n'accomplit pas complètement son programme de rencontres peut se voir retirer le droit à la prise en charge de ses représentants aux Championnats. Un appel contre une telle mesure peut être interjeté auprès du Jury dont la décision est sans appel.

4.4.11 Contrôle anti-dopage

4.4.11.1 Des contrôles anti-dopage sont effectués conformément aux règles anti-dopage de la F.I.T.T.

4.4.12 Récompenses et Cérémonies Protocolaires

4.4.12.1 A l'issue des épreuves par équipes de même qu'à l'issue des épreuves individuelles les vainqueurs se voient décerner des médailles d'or, les perdants des finales des médailles d'argent et les perdants des demi-finales des médailles de bronze.

4.4.12.2 Lors des cérémonies protocolaires les drapeaux nationaux des lauréats sont hissés et les hymnes nationaux des pays des vainqueurs doivent être joués, ceci aussi bien pour les épreuves par équipes que pour les épreuves individuelles.

4.1.13 **Télévision**

4.1.13.1 Le droit d'accorder la retransmission télévisée des Championnats est dévolu à la F.I.T.T.