

# LE CUMUL DES CARTONS

## du Championnat par Équipes

*Art. 3.5.2. et ses alinéas des Règlements Sportifs  
Comportement des JOUEURS*

# RAPPEL DES SANCTIONS AU TENNIS DE TABLE

Symbol	Échelle des sanctions <sup>9</sup>	Effet
	1 <sup>re</sup> infraction : Avertissement	-
	2 <sup>e</sup> infraction : Jaune + rouge	1 point de pénalité
	3 <sup>e</sup> infraction : Jaune + rouge	2 points de pénalité
	4 <sup>e</sup> infraction : Rouge (Juge-arbitre uniquement)	Partie perdue exclusion éventuelle de la compétition

# MISE EN SITUATION

Vous arbitrez lors d'une rencontre du championnat par équipes.

- Vous avez sanctionné d'un carton jaune le joueur **A** lors de sa 1<sup>ère</sup> partie.

Au moment des doubles, vous arbitrez la paire **A-B**.

Réaction arbitrale : la paire **A-B** débutera son double avec un carton jaune que l'arbitre devra placé sur le marqueur, du côté où évoluera la paire **A-B**.

- À la fin de la 1<sup>ère</sup> manche du double, le joueur **A** donne un coup de pied dans la table.

Réaction arbitrale : la paire **A-B** est sanctionnée d'un carton jaune/rouge auquel est associé 1 point de pénalité.

- À la fin de la 2<sup>ème</sup> manche du double, le joueur **B** jette violemment sa raquette sur la table.

Réaction arbitrale : la paire **A-B** est sanctionnée d'un carton jaune/rouge auquel est associé 2 points de pénalité.

# DÉMONSTRATION DE LA MISE EN SITUATION

## RENCONTRE PAR EQUIPES - EVOLUTION DES CARTONS

SITUATION	JOUEUR A	JOUEUR B	PAIRE A-B
Au début du DOUBLE	J		J
Infraction au cours du double (1 <sup>ère</sup> )			
Infraction au cours du double (2 <sup>ème</sup> )		<p>On prend le <b>MAX</b> entre les joueurs A et B</p> <p><u>Autre exemple</u> Joueur A : 1 jaune Joueur B : 1 jaune + 1 rouge</p> <p>Paire A-B → <math>\text{MAX}(A \text{ et } B) = 1 \text{ jaune} + 1 \text{ rouge}</math></p>	
Pour la partie suivant le double			

# DÉMONSTRATION DE LA MISE EN SITUATION

## RENCONTRE PAR EQUIPES - EVOLUTION DES CARTONS

SITUATION	JOUEUR A	JOUEUR B	PAIRE A-B
Au début du DOUBLE	J		J
Infraction au cours du double (1 <sup>ère</sup> )	J		J+R 1
Infraction au cours du double (2 <sup>ème</sup> )			
Pour la partie suivant le double			

# DÉMONSTRATION DE LA MISE EN SITUATION

## RENCONTRE PAR EQUIPES - EVOLUTION DES CARTONS

SITUATION	JOUEUR A	JOUEUR B	PAIRE A-B
Au début du DOUBLE	J		J
Infraction au cours du double (1 <sup>ère</sup> )	J		J+R 1
Infraction au cours du double (2 <sup>ème</sup> )		J	J+R 2
Pour la partie suivant le double			

# MISE EN SITUATION (FIN)

À l'issue de leur double, chacun des joueurs **A** et **B** débuteront leur prochaine partie de simple avec leur sanction respective :

- Le joueur A / Le carton jaune obtenu lors de sa 1<sup>ère</sup> partie + la faute commise en fin de 1<sup>ère</sup> manche de son double = **carton jaune/rouge et 1 point de pénalité**.

Réaction arbitrale : un carton jaune/rouge sera placé sur le marqueur, du côté où il évoluera. Attention, le joueur **A** ne débutera pas sa partie de simple avec un point de pénalité. Par contre, s'il commet une nouvelle faute au cours de celle-ci, il sera directement sanctionné d'un carton jaune/rouge auquel sera associé 2 points de pénalité.

- Le joueur B / La faute commise à la fin de la 2<sup>ème</sup> manche de son double = **carton jaune**.

Réaction arbitrale : un carton jaune sera placé sur le marqueur, du côté où il évoluera. S'il commet une nouvelle faute au cours de celle-ci, il sera directement sanctionné d'un carton jaune/rouge auquel sera associé 1 point de pénalité.

# DÉMONSTRATION DE LA MISE EN SITUATION (FIN)

## RENCONTRE PAR EQUIPES - EVOLUTION DES CARTONS

SITUATION	JOUEUR A	JOUEUR B	PAIRE A-B
Au début du DOUBLE	J		J
Infraction au cours du double (1 <sup>ère</sup> )	J		J+R 1
Infraction au cours du double (2 <sup>ème</sup> )		J	J+R 2
Pour la partie suivant le double	J+R 1	J	

# CONCLUSION

- Un carton infligé à un joueur est valable pour l'ensemble de la rencontre et doit être placé sur le marqueur à chaque partie (y compris le double).
- L'arbitre mentionne le motif de la faute au dos de la fiche de partie. **EN CHAMPIONNAT PAR ÉQUIPES ON NE FAIT PAS SIGNER LE JOUEUR.**
- NOTA : *Si un joueur déjà pénalisé à trois reprises au cours d'une rencontre commet une 4<sup>ème</sup> infraction, l'arbitre stoppe le jeu en cours et fait appel au juge arbitre. Généralement, ce dernier brandit le seul carton à sa disposition, un **carton rouge**, signifiant l'exclusion du joueur concerné.*

# RAPPEL

## Le Juge Arbitre /

- Enregistre le carton et son motif dans la rubrique idoine de la feuille de rencontre.
- Mentionne ce carton sur chaque fiche de partie restante du joueur concerné (y compris le double).
- À la fin, soumet la feuille de rencontre à la signature des deux capitaines d'équipe.

## *En compétition individuelle /*

- *Les cartons se cumulent uniquement au sein d'une même partie.*
- *L'arbitre indique le motif au dos de la fiche de partie qu'il soumet à la signature du joueur concerné.*

# LE CUMUL DES CARTONS

du Championnat par Équipes

*Art. 3.5.2. et ses alinéas des Règlements Sportifs  
Comportement des CONSEILLEURS*

- Le capitaine ou un joueur de l'équipe qui conseille illégalement au cours d'une partie est sanctionné d'un carton jaune. C'est "le banc" qui est alors sanctionné d'un carton jaune. On peut évoquer une "sanction collective".
- Le capitaine ou un joueur de l'équipe conseille illégalement une seconde fois dans la même partie ou dans une des parties suivantes de la rencontre est sanctionné d'un carton rouge. C'est le capitaine ou le joueur de l'équipe auteur du second conseil illégal qui fait l'objet du carton rouge. La sanction est alors nominative.
- Peu importe que l'auteur du 1<sup>er</sup> conseil illégal ne soit pas l'auteur du 2<sup>nd</sup> conseil illégal au sein de l'équipe. Le cumul des cartons en championnat par équipes vaut aussi pour les conseilleurs. De fait, l'auteur du 2<sup>nd</sup> conseil illégal, quel qu'il soit, fera directement l'objet d'un carton rouge.
- Le capitaine ou le joueur sanctionné du carton rouge devra quitter les abords de l'aire de jeu jusqu'à la fin de la rencontre. Si c'est l'un des joueurs de l'équipe qui fait l'objet du carton rouge, il sera bien entendu autorisé à disputer sa ou ses parties restant à jouer. À l'issue de sa partie il devra quitter les abords de l'aire de jeu.
- En cas de carton rouge, l'arbitre devra en informer son juge arbitre qui reportera les faits en rubrique RAPPORT de la feuille de rencontre.
- Un conseiller ne signe pas le ou les cartons dont il a pu faire l'objet au cours de la rencontre.

# RAPPEL

## *En compétition individuelle /*

- *Les cartons se cumulent uniquement au sein d'une même partie.*
- *En cas de carton rouge, le conseiller devra quitter les abords de l'aire de jeu jusqu'à la fin de la partie.*
- *Un conseiller exclu au cours d'une partie ne pourra pas être remplacé par un autre.*
- *Un conseiller ne signe pas le ou les cartons dont il a pu faire l'objet au cours d'une partie.*
- *En cas de carton rouge à l'encontre d'un conseiller, l'arbitre devra en informer le juge arbitre.*