

La règle d'accélération

(Art. 2.15 des Règles du Jeu)



I – Historique

- . **Le point le plus long** : **02h12** entre le Polonais Alojzy (Alex) EHRLICH et le Roumain Farkas PANETH pour inscrire leur premier point lors de la rencontre par équipes aux Championnats du Monde le samedi 14 mars 1936 dans la salle de « Lucerny » de Prague. Estimé à **plus de 9 000 échanges**, une « tranche » du polonais lui fait perdre le point.
- . **La partie la plus longue** : **07h30** entre le Français Michel HAGUENAUER et le roumain Marin GOLDBERGER, durant ces mêmes championnats du Monde. Les joueurs seront départagés par tirage au sort (jet d'une pièce).

II – Conséquence

- . La **hauteur du filet** sera abaissée de 17,50cm à 15,25cm.
- . La **règle d'accélération** sera instituée.

III – Mise en application

- . Au bout de **10 minutes** de temps de jeu effectif dans une manche **sauf** si la marque a atteint un total de **18 points** (9/9 ou 10/8).
- . À la **demande des 2 joueurs à n'importe quel moment de la partie** **sauf** si la marque a atteint un total de 18 points (9/9 ou 10/8) au moment de la demande.

- . L'introduction de la règle d'accélération ne change pas l'ordre des serveurs et receveurs dans la partie, tel qu'il a été défini lors du choix initial (tirage au sort).

IV - Contrainte Règlementaire

- . Dès lors que la règle d'accélération est introduite, elle **reste en application jusqu'à la fin de la partie** ;
- . Chaque joueur sert pour **1 point** (au lieu de 2) jusqu'à la fin de la partie.
- . Si le receveur ou la paire recevant effectue **13 renvois corrects** dans l'échange le receveur marque le point.

V - Particularité = 2 cas à retenir

Lorsque la règle d'accélération est mise en place au cours d'une manche, **deux cas sont à retenir pour désigner le serveur du prochain échange** (soit le 1^{er} service à réaliser sous l'égide de la règle d'accélération) :

- . **Cas n° 1 : la balle est en jeu**, au moment de la mise en place de la règle d'accélération. L'échange est interrompu par l'arbitre et le jeu reprend avec au service le **serveur de l'échange interrompu** ;
- . **Cas n° 2 : la balle n'est pas en jeu**, au moment de la mise en place de la règle d'accélération, le jeu reprend avec au service le **receveur de l'échange précédent**.

VI - Protocole arbitral

- . Le temps écoulé dans une manche atteint **10'** de jeu effectif et le total de la marque est **< 18** :

Au cours d'un échange : l'arbitre doit **immédiatement interrompre** l'échange en cours en annonçant "**TEMPS**". L'arbitre informe les joueurs/paires de la mise en application de la règle d'accélération.

Si la balle n'est pas en jeu : l'arbitre annonce "**TEMPS**" et **informe** les joueurs/paires de la mise en application de la règle d'accélération.

Nota : en cas d'arbitrage à 2, l'arbitre adjoint le signale à son arbitre principal en **levant le bras** tout en annonçant "**TEMPS**".



L'arbitre peut alors annoncer "let" (balle à remettre) si nécessaire et informe les joueurs/paires de la mise en application de la règle d'accélération.

. L'arbitre signale les faits au juge arbitre.

. Le juge arbitre nomme un officiel pour se rendre dans l'aire de jeu et assurer le rôle de **compteur de renvoi**.

. Le compteur de renvoi se positionne aux côtés de l'arbitre principal. **Son rôle se limite à compter les renvois réguliers effectués par le receveur** au cours de l'échange.



. Si le receveur effectue un **13^{ème} renvoi régulier** au cours d'un échange, l'arbitre stoppe l'échange ("HALTE" ou "STOP") et lui accorde le point.



. Si le receveur ne parvient pas à effectuer 13 renvois réguliers au cours d'un échange, c'est alors le serveur qui est crédité d'un point.

. *Bien entendu, le receveur n'est pas contraint à effectuer 13 renvois réguliers pour marquer un point et peut abréger l'échange dès qu'il en a l'opportunité.*

Il s'agit juste d'une limite fixée aujourd'hui par les règlements pour la durée d'un échange et l'attribution d'un point, raison d'exister de la règle d'accélération.

