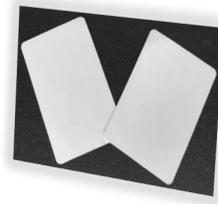


LE TEMPS MORT

Dispositions réglementaires – Particularités – Procédure Arbitrale



I – DISPOSITIONS RÉGLEMENTAIRES. Le Temps Mort est une interruption de jeu.

- Art.3.4.4.2 - Au cours de chaque **partie**, chaque joueur, ou, en double, chaque paire, a droit à **un** temps mort **d'une minute maximum**.

- Art.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** et ne peut s'effectuer qu'entre deux échanges.

- Art.3.4.4.2.6 - Lorsqu'une demande valable de temps mort est effectuée simultanément par l'un et l'autre 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, **lorsqu'une minute s'est écoulée**, et ni l'un ni l'autre des joueurs ou des paires n'aura droit à un autre temps mort au cours de cette même partie.

➡ *Un joueur ou une paire décide de prendre un temps mort et revient à la table au bout de 50''. À ce moment précis, rien n'empêche réglementairement l'autre joueur ou l'autre paire à décider de prendre également un temps mort. L'arbitre devra gérer deux temps morts à la suite et adaptera la procédure arbitrale à cette situation.*

➡ *De même, un joueur ou une paire peut également demander un temps mort au cours du temps mort pris initialement par l'adversaire. Là encore, l'arbitre devra gérer deux temps morts et adaptera la procédure arbitrale à cette situation.*



II – PARTICULARITÉS

- Art.3.4.4.2.1 - Dans une épreuve individuelle, le temps mort peut être demandé soit par le **joueur ou par la paire**, soit par le **conseiller désigné** avant le début de la partie ; dans une épreuve par équipes, le temps mort peut être demandé soit par le **joueur ou la paire**, soit par le **capitaine d'équipe**.

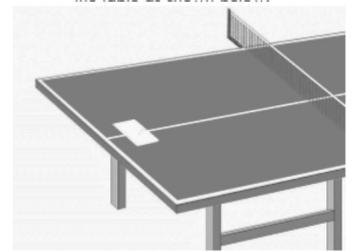
- Art.3.4.4.2.2 - **Lorsqu'un joueur ou une paire et un conseiller ou un capitaine d'équipe ne sont pas d'accord** s'il y a lieu ou non de prendre un temps mort, **la décision finale** appartient au **joueur ou à la paire** dans une partie individuelle et au **capitaine d'équipe** dans une rencontre par équipes.

➡ En championnat par équipes, si le temps mort demandé par un capitaine (le banc) est refusé par son joueur, **il sera considéré comme pris** et ce joueur ne pourra donc plus bénéficier d'un temps mort plus tard dans la partie.

➡ **L'arbitre placera aussitôt un carton blanc sur le marqueur, du côté où le joueur ayant refusé le temps mort évolue.** Ainsi, ce joueur (et son capitaine) comprendra que son temps mort est comptabilisé malgré son refus et qu'il ne pourra donc plus en demander un autre au cours de cette partie.

III – PROCÉDURE ARBITRALE

- Art.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 en fait la demande. Un **carton blanc**, ou un autre témoin approprié, est **placé sur la table dans le camp du joueur ou de la paire** en question.



- Art.3.4.4.2.5 - Le **carton blanc** ou le témoin **doit être enlevé** et le jeu doit reprendre **dès que le joueur ou la paire qui a demandé le temps mort est prêt à poursuivre la partie** ou, si l'interruption se prolonge, **lorsqu'une minute s'est écoulée**.

L'ARBITRE	L'ARBITRE ADJOINT
<ul style="list-style-type: none"> • brandit un carton blanc du côté du joueur qui a demandé le temps mort pour l'accorder • chronomètre le temps mort • range le carton blanc dès que l'adjoint a posé le carton blanc sur la table. 	<ul style="list-style-type: none"> • arrête le chronométrage du temps de jeu • pose un carton blanc sur la table du côté de la demande • récupère la balle et la donne à l'arbitre • reste debout à côté du marqueur jusqu'au retour du joueur qui a pris le temps mort • marque ensuite la prise du temps mort sur le marqueur

Lorsque l'arbitre est seul à officier sur une partie, l'ensemble des tâches dévolues à l'arbitre adjoint lui revient.

