

RÈGLE DU CUMUL DES CARTONS

du Championnat par Équipes

Art. 3.5.2. et ses alinéas des Règles du Jeu

RAPPEL DES SANCTIONS AU TENNIS DE TABLE

Symbole	Échelle des sanctions ⁹	Effet
	1 ^{re} infraction : Avertissement	-
	2 ^e infraction : Jaune + rouge	1 point de pénalité
	3 ^e infraction : Jaune + rouge	2 points de pénalité
	4 ^e 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^{ère} 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^{ère} 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^{ème} 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 ^{ère})			
Infraction au cours du double (2 ^{ème})			
Pour la partie suivant le double			

On prend le **MAX** entre les joueurs A et B

Autre exemple
Joueur A : 1 jaune
Joueur B : 1 jaune + 1 rouge

Paire A-B → $MAX(A \text{ et } B) = 1 \text{ jaune} + 1 \text{ rouge}$

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 ^{ère})	J		J+R 1
Infraction au cours du double (2 ^{ème})			
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 ^{ère})	J		J+R 1
Infraction au cours du double (2 ^{ème})		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 débiteront leur **prochaine partie de simple** avec leur sanction respective :

- **Le joueur A** / Le carton jaune obtenu lors de sa 1^{ère} partie + la faute commise en fin de 1^{ère} 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 débitera 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^{ème} 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 ^{ère})	J		J+R 1
Infraction au cours du double (2 ^{ème})		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^{ème} 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 /

- Retranscrit le carton et son motif du joueur concerné au dos de la feuille de rencontre, dans la rubrique idoine.
- 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.*