

Prise du Temps Mort à La Belle lors du changement de côté



Où je place le carton blanc ???

1ère situation : **J'arbitre seul** un simple au meilleur des 5 manches. **La marque est à 5 - 2** dans la dernière manche. Au moment de procéder au changement de côté, "le joueur à 2 points" décide de prendre son **Temps Mort (TM)**.



Question : Dans quel camp l'arbitre doit-il matérialiser le TM pris par ce joueur ? Quel est le protocole arbitral ?

Réponse :

1/ Je **brandis** immédiatement le **carton blanc** du côté où "le joueur à 2 points" évoluait avant le changement de côté ;



2/ Je **stoppe** le chronométrage du temps de jeu (*) et **déclenche** le chronométrage de la minute du TM ;

3/ Ensuite, **je prends en compte le changement de côté** :
- **J'inverse le score** dû au changement de côté (2 - 5) ; (*)



4/ Je **brandis à nouveau** le carton blanc, cette fois du côté où le "joueur à 2 points" reprendra la partie ;



5/ Je place le **carton blanc** sur la table, du côté où "le joueur à 2 points" reprendra la partie (*) ;



6/ Je récupère la balle (*) ;

7/ Je me **positionne** debout près de mon pupitre du côté où le "joueur à 2 points" reprendra la partie à l'issue de son TM (*) ;

8/ À l'issue de la minute ou au retour du "joueur à 2 points", je récupère le carton blanc et le place sur le marqueur, du côté où ce joueur reprendra la partie (*) ;



9/ Je me rassieds, relance la partie et déclenche le chronométrage du temps de jeu (*).

(*) Rôle de l'arbitre adjoint lors d'un arbitrage à 2.

2ème situation : OK. Et maintenant...?

Idem à la situation précédente avec **l'ajout de l'élément suivant** : "le joueur à 5 points" a déjà pris un temps mort (TM) dans une manche précédente.



Question : Dans quel camp l'arbitre doit-il matérialiser le TM pris ? Quel est le protocole arbitral?

Réponse :

1/ Je **brandis** immédiatement le **carton blanc** du **côté où "le joueur à 2 points" évoluait** avant le changement de côté.



2/ Je **stoppe** le chronométrage du temps de jeu (*) et **déclenche** le chronométrage de la minute du TM ;

3/ Ensuite, **je prends en compte le changement de côté** :

- **J'inverse le score** dû au changement de côté (2 – 5) et je **fais glisser le carton blanc** du "joueur à 5 points" de l'autre côté du marqueur en concordance avec le côté où ce joueur reprendra la partie (*) ;



4/ Je **brandis à nouveau** le carton blanc, cette fois du côté où le "joueur à 2 points" va reprendre la partie,



5/ Je place le **carton blanc** sur la table, du côté où "le joueur à 2 points" va reprendre la partie (*) ;



6/ Je récupère la balle (*) ;

7/ Je me **positionne** debout près de mon pupitre du **côté** où le "joueur à 2 points" reprendra la partie à l'issue de son TM (*) ;

8/ À l'issue de la minute ou au retour du "joueur à 2 points", je récupère le carton blanc et le place sur le marqueur, du **côté** où ce joueur reprendra la partie (*) ;



9/ Je **relance la partie** et déclenche le chronométrage du temps de jeu (*).

(*) Rôle de l'arbitre adjoint lors d'un arbitrage à 2.

Fondement réglementaire

Article 3.4.4.2.4 des RS : "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.**"