

# Le report de point



## Rappel :

Symbole	Échelle des sanctions <sup>9</sup>	Effet
■	1 <sup>re</sup> infraction : <b>Avertissement</b>	-
■+■	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** : En championnat par équipe, ou en compétition individuelle, un joueur se voit sanctionné d'un **carton jaune** au cours de la 1<sup>ère</sup> manche d'une partie. **A la fin et à la perte de cette 1<sup>ère</sup> manche**, il provoque une **nouvelle sanction** et écope d'un **jaune/rouge**, associé à **1 point de pénalité**. **Cette pénalité fait l'objet d'un report sur la 2<sup>ème</sup> manche** et c'est justement à ce joueur de servir au début de cette 2<sup>ème</sup> manche.

**Réaction arbitrale** : l'arbitre affiche la marque **0 - 1** et veille à ce que **ce joueur ne réalise qu'un seul service**. *Dans le cas où c'est au tour de son adversaire de servir, la marque affichée est alors à 1 - 0 et il ne réalise qu'un seul service.*

**Mise en situation (suite)** : **à la fin et à la perte de cette 2<sup>ème</sup> manche**, ce même joueur provoque une **3<sup>ème</sup> sanction**. Il est donc sanctionné d'un **nouveau jaune/rouge**, associé à **2 points de pénalité**. De nouveau, cette pénalité fait l'objet d'un **report dès la 3<sup>ème</sup> manche** et cette fois, c'est à son adversaire de servir au début de la 3<sup>ème</sup> manche.

**Réaction arbitrale** : l'arbitre affiche la marque **2 - 0** et veille à ce que l'adversaire ne réalise pas ses 2 services. **C'est directement au joueur fautif de servir**. *Dans le cas où c'est au tour du joueur plusieurs fois fautif de servir au début de la 3<sup>ème</sup> manche, la marque affichée est alors à 0 - 2 et l'arbitre veille à ce que ce soit son adversaire qui serve.*

## Réflexions /

L'arbitre, quel que soit le cas, doit **garder l'ordre logique de la séquence des services telle qu'elle a été définie par le choix initial** (tirage au sort). De fait, la ou les pénalités doivent suivre et s'inscrire dans cet ordre logique.

La situation décrite supra évoque des sanctions données au sein **d'une seule et même partie**. Dans ce cas, peu importe qu'il s'agisse d'une partie arbitrée lors d'une compétition par équipes ou lors d'une compétition individuelle.

*Précisions : les points de pénalité **ne sont pas reportés d'une partie à l'autre** mais **uniquement d'une manche à l'autre d'une même partie**.*

Par contre, si les sanctions interviennent sur plusieurs parties, il convient de respecter le règlement propre à chacune de ces compétitions, en matière de sanction.

### 1/ Compétitions individuelles

Quel que soit le cas, le joueur débute chacune de ses nouvelles parties **vierge de sanction**.

### 2/ Compétitions par équipes

Le joueur **cumule** ses sanctions d'une partie à l'autre.

Exemple : lors de sa 1<sup>ère</sup> partie, un joueur est sanctionné d'un **carton jaune**. Il débutera sa 2<sup>ème</sup> partie avec ce **carton jaune** (l'arbitre doit d'ailleurs **l'afficher sur le marqueur**). Lors de sa prochaine sanction, il fera directement l'objet d'un carton **jaune/rouge**, et ainsi de suite...

