

REGLEMENT TENNIS DE TABLE

DECOMPTE DES POINTS

- Le vainqueur d'une partie est celui qui gagne le premier **TROIS** ou **QUATRE manches** (selon la compétition). Pour nous, on jouera en deux manches gagnantes.
 - Une manche se gagne en **11 points**.
 - Il faut au moins 2 points d'écart entre les adversaires. Si le score est de 10 à 10, il y a *prolongation* jusqu'à ce que l'un des joueurs ait marqué 2 points de plus que l'autre, c'est-à-dire au plus tôt sur le score de 12 à 10.
 - Le point va à celui qui conclut avec succès un échange.
- Ce sont toujours les *points du serveur* qui sont donnés en premier à l'annonce du score.



MARQUE

Un joueur marque un point lorsque son adversaire commet l'une des erreurs suivantes :

- Il n'arrive pas à renvoyer la balle.
- Il la renvoie en **dehors de la demi table** adverse.
- Il laisse rebondir la balle **plus d'une fois** dans son propre camp avant de la renvoyer.
- Il touche la balle **plusieurs fois** de suite.
- Il frappe la balle de **volée** (sans qu'elle rebondisse sur la table) au-dessus de sa demi-table.
- Il déplace la table en jouant.
- Il **touche** le filet ou un poteau.
- Sa main libre **touche** la table.
- Il effectue un **mauvais service** (voir Service).



REGLES DE JEU :

Si la balle touche le **bord de la table**, elle est bonne. Si elle touche le **côté de la table**, elle est mauvaise.

Un joueur n'a pas le droit de reprendre la balle de **volée**. Deux cas sont possibles:

- Si la balle de l'adversaire sortait de la table et que je la reprends de volée derrière la table, alors, le point est pour moi.
- Si la balle de l'adversaire sortait de la table, mais que je la reprends de volée au-dessus de la table, alors, le point est pour mon adversaire.

SERVICE

C'est le tirage au sort qui décide de celui qui sert le premier.

Le service change **tous les 2 points**, sauf durant les *prolongations* où il change à chaque fois.

L'exécution du service doit obéir aux règles suivantes :



- ✚ La balle repose **sur la paume de la main** ouverte, pouce écarté pour éviter les effets.
- ✚ La main qui tient la balle doit être **au-dessus du niveau** de la table.
- ✚ La balle doit être **lancée vers le haut** (plus de 16 cm).
- ✚ La balle doit être frappée **quand elle redescend et derrière la table**.
- ✚ La balle doit **rebondir d'abord dans son camp**, puis **dans le camp de l'adversaire**.
- ✚ La balle peut sortir sur les côtés de la table.
- ✚ On peut servir en diagonale et aussi dans la ligne droite en simple.

Il convient de recommencer un service lorsque :

- ✚ La **balle touche le filet** ou ses poteaux avant de toucher le camp adverse (service "let")
- ✚ La balle touche le filet, puis est reprise à la volée par l'adversaire sans avoir touché son camp.
- ✚ Le relanceur n'était pas prêt au moment du service.

DOUBLE

On est obligé de servir **en diagonale**, du *demi-camp droit* (délimité par une ligne blanche) *vers le demi-camp droit* adverse.

Ensuite on peut jouer sur toute la table, mais **chacun son tour**.



Changement de service :

- ✚ A1 sert sur B1 (2 services),
- ✚ B1 sert alors sur A2 (2 services),
- ✚ A2 sert alors sur B2,
- ✚ B2 sert sur A1 et ainsi de suite tous les 2 services.

Après le service, chacun joue bien sûr à son tour.

En plus des cas prévus en simple, une équipe de double marque un point lorsque le double adverse commet l'une des fautes particulières suivantes :

- ✚ Au service, le joueur fait rebondir la balle sur la demi-table gauche, dans un camp ou dans l'autre.
- ✚ Un joueur frappe la balle en-dehors de son tour.

Il ne peut pas y avoir de gêne entre les 2 joueurs de la même paire.