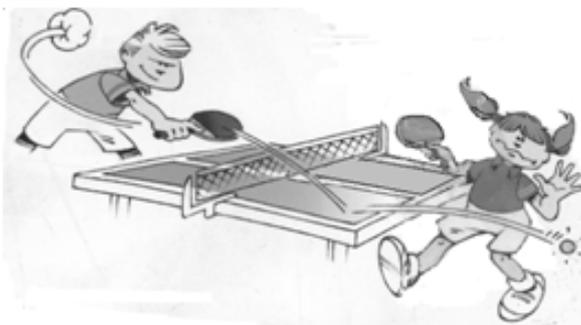


REGLEMENT TENNIS DE TABLE

DECOMPTE DES POINTS

- ✦ le vainqueur d'une partie est celui qui gagne le premier TROIS ou QUATRE manches (selon la compétition).
- ✦ 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.

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.
- ✦ 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.

LE PING PONG

W Y G F L K H U E T
E T W G P X J I A W
L Y E F I M N E S K
L Z B N H Z M X K R
A R D C N R M X O T
B S E R V I C E A F
C Z V P V E S B K O
D V O R E I L D L N
D R A Q U E T T E P
R A U N X W P E E R

- {?} TENNIS
- {?} TABLE
- {?} RAQUETTE
- {?} BALLE
- {?} SERVICE

