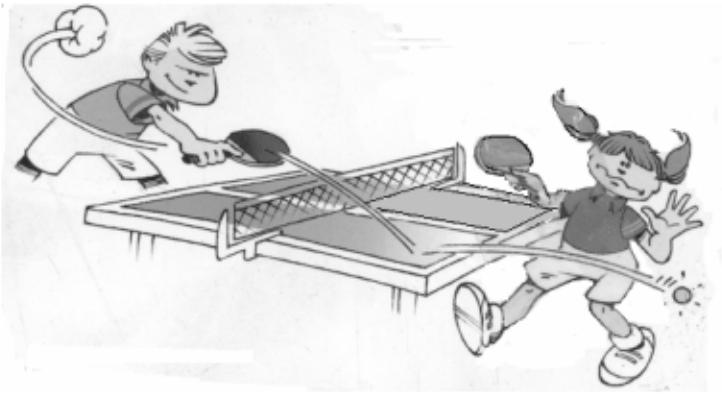
REGLEMENT SIMPLIFIE
TENNIS DE TABLE

DECOMPTE DES POINTS

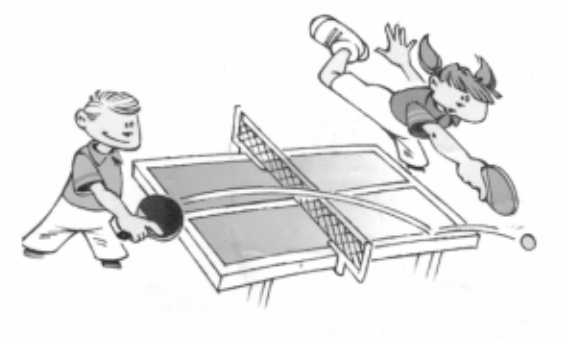
- le vainqueur d'une partie est celui qui gagne le premier **1, 2, 3 ou 4 manches** (selon la compétition).
- Une manche se gagne en **11 points**.
- Il faut au moins 2 points d'écart entre les adversaires. Si le score est de 10 à 10, il y a *prolongation* jusqu'à ce que l'un des joueurs ait marqué 2 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.

Un joueur n'a pas le droit de reprendre la balle de **volée** (sans qu'elle touche la table) mais si cela se produit, d*eux cas* sont possibles:

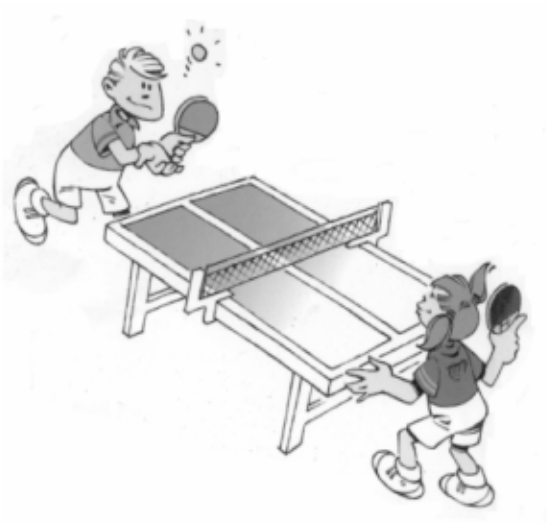
- Si je la reprends de volée *derrière ou* ***hors du dessus*** *de la table*, alors, le point est **pour moi**.
- Si la balle de l'adversaire sortait de la table, mais que je la reprends de volée *au-dessus de la table*, alors, le point est **pour mon adversaire**.

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.
- 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.

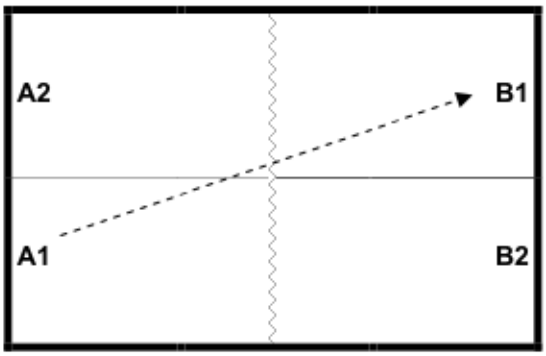


Il convient de recommencer un service lorsque :

- La **balle touche le filet** ou ses poteaux puis touche le camp adverse (« balle à remettre »). Si la balle **ne touche pas le camp adverse, elle est faute**.
- 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 qui a permuté avec A1 (2 services)
- A2 sert alors sur B2 qui a permuté avec B1 (2 services)
- B2 sert alors sur A1 qui a permuté avec A1 (2 services) et ainsi de suite tous les 2 services.

Après le service, chacun joue *obligatoirement 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.