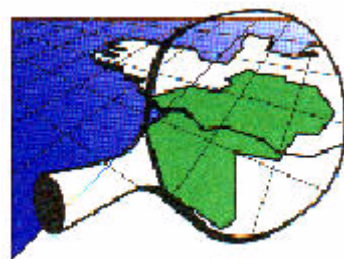




Les règles du Tennis de Table expliquées aux jeunes débutants



Règles générales

- Le vainqueur d'une partie est celui qui gagne le premier **TROIS manches**
 - Un joueur peut donc gagner 3-0 , 3-1 ou 3-2
- Le service change de joueur tous les 2 points

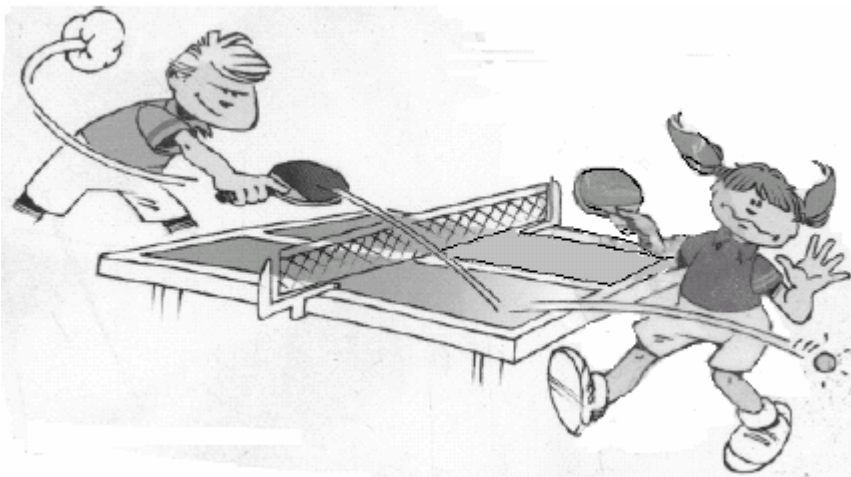


- Le premier joueur à marquer 11 points remporte la manche

- Si les deux joueurs sont à égalité 10-10, le service change à chaque point jusqu'à ce qu'un joueur ait 2 points d'avance et remporte la manche.



- Les joueurs changent de côté à chaque manche (et quand un joueur atteint 5 points dans la manche décisive d'un match c'est – à – dire lorsque les deux joueurs ont chacun gagné deux manches)



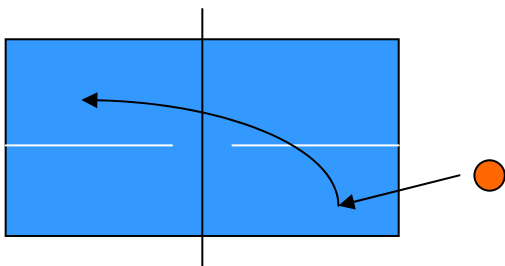
Le service

- C'est le tirage au sort qui décide de celui qui sert le premier :
 - Si un arbitre est présent, c'est lui qui effectue le tirage au sort
 - Si le match se déroule sans arbitre, un des joueurs prend la balle dans une de ses mains puis met ses deux mains sous la table. Son adversaire choisit alors la main droite ou la main gauche. S'il désigne la main dans laquelle se trouve la balle, il peut :
 - choisir de servir en premier
 - ou choisir de recevoir le service en premier
 - ou choisir le côté où il jouera la 1ère manche (et l'adversaire choisit alors de servir ou de recevoir).
- Le service change **tous les 2 points**, sauf à partir de 10-10 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.



- Le joueur qui a servi le premier dans une manche reçoit le premier dans la manche qui suit, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

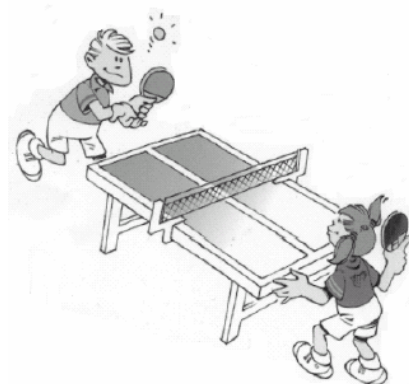
L'adversaire marque le point si :

- Le serveur a lancé la balle mais n'a pas fait son service
- La balle n'a pas rebondi dans le camp du serveur
- Le service a été dans le filet
- La balle est sortie de la table sans rebondir dans le camp du receveur

Un service est à refaire lorsque :

- La balle touche le filet ou ses poteaux avant de toucher le camp adverse : l'arbitre dit « Net »
- Le receveur n'était pas prêt au moment du service et l'a signalé en levant la main

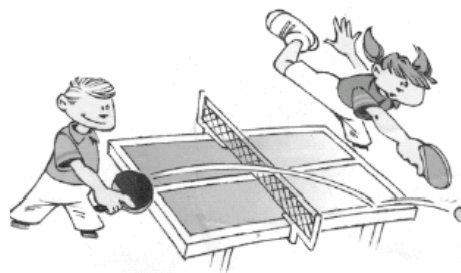
Lorsque le service est à refaire, aucun joueur ne marque de point



Quand est-ce que je marque un point ?

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 table**
- Il laisse rebondir la balle **plus d'une fois** dans son propre camp avant de la renvoyer
- Il frappe la balle de **volée** (sans qu'elle rebondisse sur la table) au-dessus de la table
- Il effectue un **mauvais service** (voir Service)



Les points marqués
avec le filet

ou
les bords de la table

**Le joueur peut marquer un point avec l'aide du filet
ou des bords la table :**

• Lorsque la balle touche le filet puis tombe dans le camp de mon adversaire, s'il n'arrive pas à la remettre, alors je marque le point (sauf si cela se passe au service, la balle est alors "net" et je dois refaire mon service)

• Lorsque la balle touche le bord de la table et que mon adversaire ne la remet pas :

• Je marque le point si la balle touche le haut de la table

BONNE

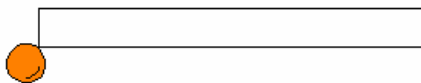


• Je perds le point si la balle touche le côté de la table ou le bas

MAUVAISE



MAUVAISE

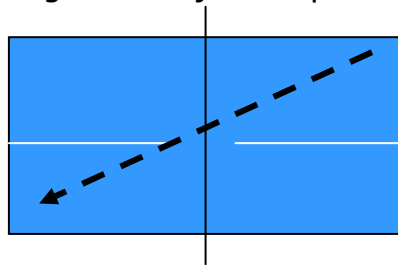


Les règles spécifiques des matchs en double

Lorsque deux équipes se rencontrent pour un match de championnat « Jeune », il y a toujours un double qui oppose deux joueurs de chaque équipe.

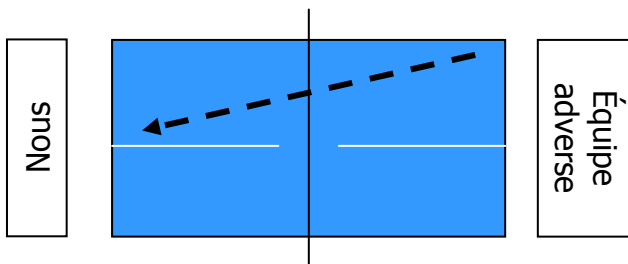
Par rapport aux règles des matchs en simple, d'autres règles sont ajoutées pour les doubles :

- On est obligé de servir **en diagonale**, à partir de la droite de la table vers la gauche de la table
- Ensuite on peut jouer sur toute la table, mais **chacun son tour**.
- Au début du match, comme un simple, un tirage au sort est réalisé. L'équipe qui remporte ce tirage au sort choisit lequel de ses joueurs va commencer à servir.
- **Lorsque les joueurs d'une équipe ont servi, ils changent de côté** : celui qui servait (qui était à droite) passe à gauche et le joueur qui était à gauche passe à droite et reçoit le service des adversaires

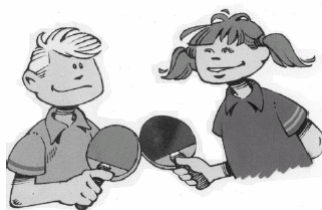


Une équipe de double marque un point dans les mêmes cas qu'en simple et dans les cas suivants :

- **Si le service de l'équipe adverse** ne rebondit pas dans le côté droit de notre camp



- Si un joueur de l'équipe adverse frappe la balle en-dehors de son tour



ET N'OUBLIEZ PAS, EN SIMPLE COMME EN DOUBLE, A LA FIN DU MATCH,
ON SERT LA MAIN DE L'ADVERSAIRE ET DE L'ARBITRE

