

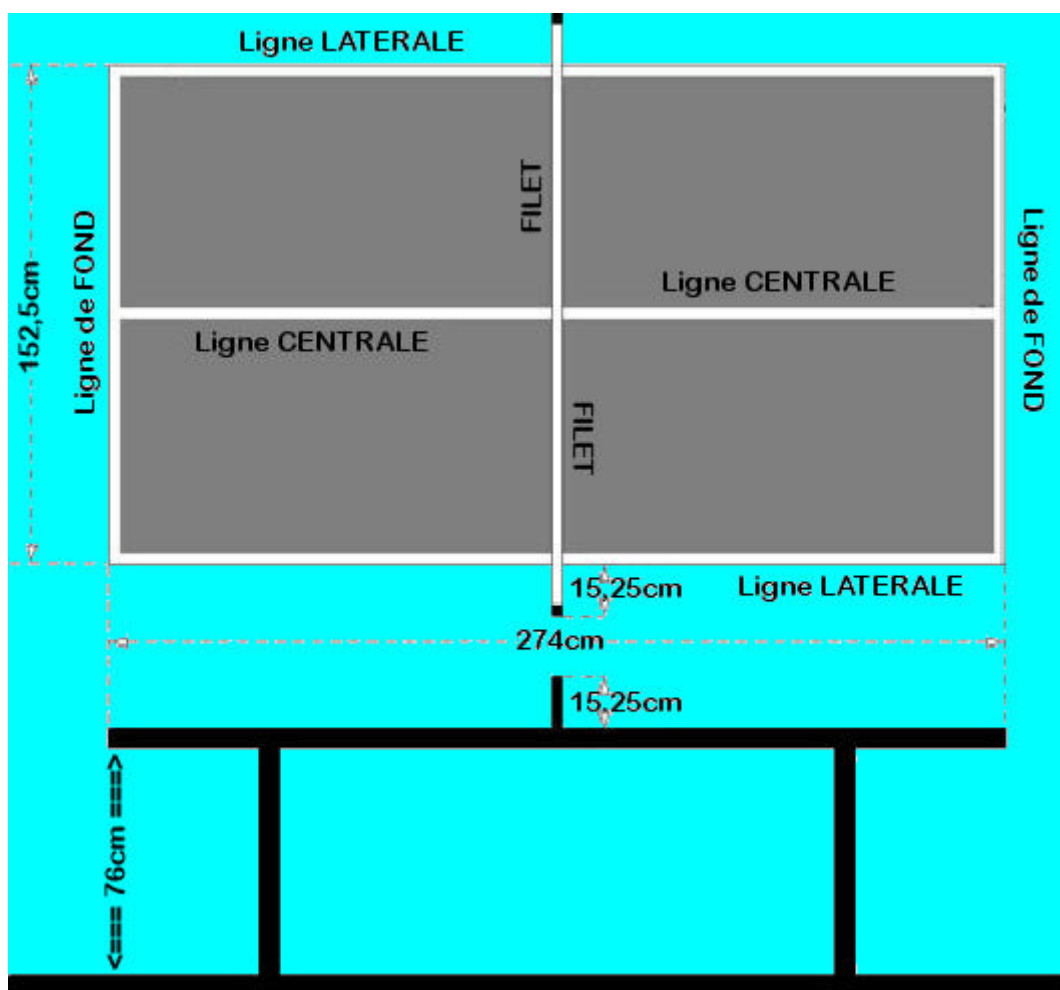
Les règles du Tennis de Table

2.1 - LA TABLE

2.1.1 - La partie supérieure de la table, rectangulaire, qui mesure 2,74 m de long et 1,525 m de large et qui se trouve dans un plan horizontal à 76 cm au-dessus du sol, s'appelle la surface de jeu.

2.1.2 - La surface de jeu ne comprend pas les faces verticales du plateau de la table.

2.1.3 - La surface de jeu peut être faite de n'importe quelle matière et doit permettre un rebond uniforme d'environ 23 cm lorsqu'on laisse tomber une balle réglementaire sur cette surface d'une hauteur de 30 cm au-dessus d'elle.



2.1.4 - La surface de jeu doit être de couleur uniformément foncée et mate ; elle est limitée en ses quatre côtés par une bande blanche de 2 cm de large. Les bandes blanches situées sur les longueurs de la surface de jeu s'appellent "lignes latérales" et celles situées sur les largeurs s'appellent "lignes de fond".

2.1.5 - La surface de jeu est divisée en deux "camps" égaux par un filet vertical parallèle aux lignes de fond et doit être continue sur la surface totale de chaque camp.

2.1.6 - Pour les parties de doubles, chaque camp est divisé en deux "demi-camps" égaux par une "ligne centrale" blanche, large de 3 mm, parallèle aux lignes latérales ; la ligne centrale doit être considérée comme faisant partie intégrante de chaque demi-camp droit.

2.2 - LE FILET ET SES ACCESSOIRES

2.2.1 - Par filet et ses accessoires, il faut comprendre le filet proprement dit, sa suspension et les poteaux de suspension, y compris les attaches qui le fixent à la table.

2.2.2 - Le filet est suspendu par une cordelette tendue attachée à chacune de ses extrémités à un poteau vertical de 15,25 cm de hauteur, écarté de 15,25 cm à l'extérieur de la ligne latérale.

2.2.3 - La partie supérieure du filet se trouve à une hauteur uniforme de 15,25 cm au-dessus de la surface de jeu.

2.2.4 - Le bas du filet doit être sur toute sa longueur aussi près que possible de la surface de jeu et les extrémités latérales du filet doivent être aussi près que possible des poteaux le supportant.

2.3 - LA BALLE

2.3.1 - La balle est sphérique et son diamètre est de 40 mm.

2.3.2 - La balle pèse 2,7 g.

2.3.3 - La balle doit être faite de celluloïd ou d'une matière plastique analogue. Elle doit être blanche ou orange et mate.

2.4 - LA RAQUETTE

2.4.1 - La raquette peut être de n'importe quels poids, forme et dimensions, mais la palette doit être plate et rigide.

2.4.2 - Au moins 85% de l'épaisseur totale de la palette doit être en bois naturel ; une couche de matière adhésive à l'intérieur de la palette - entre les plis - peut être renforcée par une matière fibreuse telle que fibre de carbone, fibre de verre ou papier comprimé mais elle ne peut pas dépasser 7,5% de l'épaisseur totale, avec un maximum de 0,35 mm.

2.4.3 - Une face de la palette utilisée pour frapper la balle doit être recouverte soit de caoutchouc ordinaire à picots avec les picots vers l'extérieur, ayant une épaisseur totale, matière adhésive comprise, ne dépassant pas 2,0 mm, soit de caoutchouc "sand-wich", avec les picots vers l'intérieur ou vers l'extérieur, ayant une épaisseur totale, matière adhésive comprise, ne dépassant pas 4,0 mm.

2.4.3.1 - Le caoutchouc ordinaire à picots est du caoutchouc non cellulaire, naturel ou synthétique, avec des picots répartis uniformément sur sa surface à raison de 10 à 30 picots par cm².

2.4.3.2 - Le caoutchouc "sandwich" est constitué d'une couche unique de caoutchouc cellulaire recouverte d'une couche unique extérieure de caoutchouc ordinaire à picots, l'épaisseur du caoutchouc à picots ne dépassant pas 2,0 mm.

2.4.4 - Le revêtement doit s'étendre jusqu'aux bords de la palette, sans les dépasser, mais la partie la plus proche du manche et tenue par les doigts peut être laissée à nu ou être recouverte d'une matière quelconque.

2.4.5 - La palette, ainsi que toute couche à l'intérieur de cette palette, et toute couche de revêtement ou de matière adhésive sur une face utilisée pour frapper la balle, doivent être d'un seul tenant et d'une épaisseur uniforme.

2.4.6 - La surface du revêtement d'une face de la palette ainsi qu'une face de la palette laissée non recouverte doivent être mates, une face étant rouge vif et l'autre noire.

2.4.7 - Le revêtement de la raquette doit être utilisé sans aucun traitement physique, chimique ou autre.

2.4.8 - Avant d'utiliser une raquette pour la première fois dans une partie, et s'il doit en changer durant celle-ci, tout joueur doit la montrer à son adversaire et à l'arbitre qui auront ainsi la possibilité de l'examiner.

2.5 - DÉFINITIONS

2.5.1 - Un *échange* est la période durant laquelle la balle est en jeu.

2.5.2 - *La balle est en jeu* à partir du dernier moment où, au cours de l'exécution du service, elle repose immobile sur la paume de la main libre avant d'être intentionnellement lancée vers le haut, jusqu'au moment où l'échange se termine par une décision d'échange à rejouer ou par un point.

Nota : Avant que le serveur ait accompli son action de projeter la balle, il n'est pas possible de déterminer quand se situe "le dernier moment". Il n'est pas suffisant que la balle soit simplement stationnaire dans la main du serveur car elle peut s'en échapper en roulant accidentellement avant qu'il ait fait une quelconque tentative pour la projeter, et dans ce cas il ne perd pas le point. D'autre part, le serveur peut placer la balle dans la main libre, la tenir stationnaire, puis changer d'idée sur le style de service qu'il va effectuer, changeant éventuellement de position pour ce faire. Ici aussi, s'il n'a fait aucune tentative pour commencer le service en projetant la balle, celle-ci n'est pas en jeu et il n'y a aucune raison pour qu'il perde le point.

2.5.3 - Une "*balle à remettre*" est un échange dont le résultat n'est pas compté.

2.5.4 - Un *point* est un échange dont le résultat est compté.

2.5.5 - La *main* de la raquette est la main qui tient la raquette.

2.5.6 - La *main libre* est la main qui ne tient pas la raquette. Le *bras libre* est le bras de la main libre.

2.5.7 - Un joueur *frappe la balle* s'il la touche avec sa raquette, tenue dans la main, ou avec la main de la raquette, au-dessous du poignet.

Un renvoi effectué seulement avec la main ayant lâché la raquette n'est pas "régulier" car ce n'est plus "la main de la raquette". Un renvoi effectué avec la raquette seule, après qu'elle ait échappé de la main ou ait été lancée par cette dernière, n'est, de même, pas "régulier", car la raquette n'est pas tenue. Un joueur peut faire passer sa raquette d'une main à l'autre pendant un échange.

2.5.8 - *Obstruction* : un joueur *fait obstruction* à la balle si, après qu'elle ait été frappée en dernier par son adversaire et alors qu'elle est toujours en jeu, lui-même ou toute chose qu'il porte ou tient touche cette balle soit pendant qu'elle se déplace vers la surface de jeu et qu'elle n'a pas encore franchi sa ligne de fond, soit au-dessus de la surface de jeu avant qu'elle n'ait touché son camp.

2.5.9 - Le *serveur* est le joueur qui doit frapper la balle le premier dans un échange.

2.5.10 - Le *relanceur* est le joueur qui doit frapper la balle le second dans un échange.

2.5.11 - L'*arbitre* est la personne désignée pour diriger une partie.

2.5.12 - *L'arbitre adjoint* est la personne désignée pour assister l'arbitre dans la prise de certaines décisions.

2.5.13 - Par "*toute chose que porte ou tient un joueur*", on entend, à l'exception de la balle, toute chose qu'il portait ou tenait au début de l'échange.

2.5.14 - La *balle* est considérée comme franchissant ou contournant le filet ou ses accessoires si elle passe où que ce soit, sauf entre le filet et l'un de ses supports, ou entre le filet et la surface de jeu.

2.5.15 - La *ligne de fond* est considérée comme s'étendant à l'infini à ses deux extrémités.

2.6 - LE SERVICE

2.6.1 - Au début de l'exécution du service, et jusqu'à ce qu'elle soit lancée, la balle doit reposer librement sur la paume de la main libre, immobile et ouverte.

2.6.2 - Le serveur lance alors la balle verticalement vers le haut, seulement avec la main, et sans lui communiquer d'effet, de telle manière qu'elle s'élève d'au moins 16 cm après avoir quitté la paume de la main libre et retombe ensuite sans toucher quoi que ce soit avant d'être frappée.

2.6.3 - Quand la balle redescend du sommet de sa trajectoire, le serveur doit la frapper de telle manière qu'elle touche d'abord son propre camp, et ensuite, après avoir franchi ou contourné le filet ou ses accessoires, touche directement le camp du relanceur. En double, la balle doit toucher successivement les demi-camps droits du serveur et du relanceur.

2.6.4 - Depuis le début du service et jusqu'au moment où elle est frappée, la balle doit se trouver au-dessus du niveau de la surface de jeu et derrière la ligne de fond du serveur et elle ne peut être cachée du relanceur par aucune partie du corps du serveur ou de son partenaire de double ou par quoi que ce soit qu'ils portent ou qu'ils tiennent.

2.6.5 - Dès que la balle a été lancée, le bras libre du serveur doit être retiré de la zone située entre la balle et le filet.

2.6.6 - Il incombe au serveur de servir de telle manière que l'arbitre, ou l'arbitre adjoint, soit convaincu qu'il respecte toutes les conditions d'un service régulier.

2.6.6.1 - Si l'arbitre, ou l'arbitre adjoint, a des doutes quant à la correction de l'exécution d'un service, il peut, la première fois que cela se produit au cours d'une partie, annoncer : "échange à rejouer" (let) et avertir le joueur de l'obligation qui lui incombe.

2.6.6.2 - Si ultérieurement au cours de la même partie, l'exécution d'un service par le même joueur, ou par son partenaire de double, est à nouveau douteuse, que ce soit pour la même ou pour toute autre raison, un point doit être attribué au relanceur.

2.6.6.3 - Chaque fois qu'il y a un net manquement en ce qui concerne le respect des règles fixées pour l'exécution d'un service régulier, aucun avertissement ne peut être donné et un point doit être attribué au relanceur, tant à la première faute que lors de toute faute ultérieure.

2.6.7 - Lorsqu'il l'estime justifié, l'arbitre peut, à titre exceptionnel, pour l'exécution du service, autoriser un joueur, en raison d'une incapacité physique avérée, à déroger à un ou plusieurs points de la réglementation relative au service.

2.7 - LE RENVOI

2.7.1 - La balle, ayant été servie ou renvoyée, doit être frappée de telle façon qu'elle franchisse ou contourne le filet ou ses accessoires et touche le camp de l'adversaire soit directement, soit après avoir touché le filet ou ses accessoires.

Toutefois, si la balle - servie ou remise en jeu - revient d'elle-même par-dessus le filet ou le contourne, elle peut être frappée par le joueur pendant qu'elle est encore en jeu de façon telle, qu'elle touche directement le camp adverse.

Contourner le filet signifie passer au-dessus ou autour de la partie du filet et de ses supports qui font saillie, de chaque côté, en dehors de la table.

Si la balle, en passant au-dessus du filet ou en le contournant, touche le filet ou ses supports, elle sera néanmoins considérée comme étant passée régulièrement.

2.8 - L'ORDRE DE JEU

2.8.1 - En simple, le serveur effectue d'abord un service régulier, puis le relanceur effectue un renvoi régulier et après cela serveur et relanceur effectuent alternativement un renvoi régulier.

2.8.2 - En double, le serveur effectue d'abord un service correct, puis le relanceur effectue un renvoi régulier, après quoi le partenaire du serveur effectue un renvoi régulier ; ensuite, le partenaire du relanceur effectue un renvoi régulier et, après cela, chaque joueur, à tour de rôle et dans l'ordre décrit ci-dessus, effectue un renvoi régulier.

2.8.3 - Lorsque deux joueurs qui sont en fauteuil suite à une incapacité physique forment une paire jouant une partie de double, le serveur effectue d'abord un service, ensuite le receveur effectue un renvoi mais après cela chaque joueur de la paire handicapée peut effectuer un renvoi. Toutefois aucune partie du fauteuil d'un joueur ne peut dépasser l'extension imaginaire de la ligne centrale de la table. Lorsque cela se produit, l'arbitre doit accorder un point à la paire opposée.

2.9 - BALLE À REMETTRE

2.9.1 - L'échange est à rejouer :

2.9.1.1 - si, au cours de l'exécution du service, la balle touche le filet ou ses accessoires en les franchissant ou en les contournant, et pour autant que le service soit correct par ailleurs ou qu'il ait été fait obstruction à la balle par le relanceur ou par son partenaire ;

2.9.1.2 - si le service est exécuté alors que le relanceur ou la paire qui doit recevoir ce service n'est pas prêt, à condition que ni le relanceur ni son partenaire n'aient tenté de frapper la balle ;

2.9.1.3 - si le fait de ne pas exécuter un service ou un renvoi correct, ou de ne pas se conformer aux règles de quelque autre manière est dû à un incident indépendant de la volonté du joueur ;

2.9.1.4 - si le jeu est interrompu par l'arbitre ou par l'arbitre adjoint ;

2.9.1.5 - lorsque le receveur est en fauteuil suite à une incapacité physique et que, lors de l'exécution d'un service et pour autant que ce service soit réglementaire par ailleurs, la balle :

2.9.1.5.1 - retourne dans la direction du filet après avoir touché la surface de jeu du camp du receveur ;

2.9.1.5.2 - s'immobilise dans le camp du receveur ;

2.9.1.5.3 - dans une partie de simple, franchit l'une des lignes latérales du camp du receveur après avoir touché ce camp.

Remarque : cependant, si le receveur frappe la balle avant qu'elle ne soit sortie par une ligne latérale ou qu'elle n'ait eu un deuxième rebond sur la surface de jeu, le service sera considéré bon et l'échange ne sera pas à rejouer.

2.9.2 - Le jeu peut être interrompu :

2.9.2.1 - pour corriger une erreur dans l'ordre de service ou de réception, ou une erreur de camp ;

2.9.2.2 - pour mettre en application la règle d'accélération ;

2.9.2.3 - pour donner un avertissement à un joueur ou le pénaliser ;

2.9.2.4 - parce que les conditions de jeu ont été perturbées d'une façon qui, dans l'opinion de l'arbitre, est de nature à influencer sur le résultat de l'échange.

2.10 - UN POINT

2.10.1 - A moins que l'échange ne soit à remettre, un joueur marque un point :

2.10.1.1 - si son adversaire n'effectue pas un service régulier ;

2.10.1.2 - si son adversaire n'effectue pas un renvoi régulier ;

2.10.1.3 - si, après qu'il ait effectué un service ou un renvoi régulier et avant d'être frappée par son adversaire, la balle touche n'importe quoi d'autre que le filet ou ses accessoires ;

2.10.1.4 - si, après qu'elle a été frappée en dernier par son adversaire, la balle franchit sa ligne de fond sans avoir touché son camp ;

2.10.1.5 - si son adversaire fait obstruction à la balle ;

2.10.1.6 - si son adversaire frappe délibérément la balle deux fois consécutivement ;

2.10.1.7 - si son adversaire frappe la balle avec une face de la palette dont la surface est contraire aux règles.;

2.10.1.8 - si son adversaire, ou ce qu'il porte ou tient, déplace la surface de jeu, au cours d'un échange ;

2.10.1.9 - si son adversaire, ou ce qu'il porte ou tient, touche le filet ou ses supports, au cours d'un échange ;

2.10.1.10 - si la main libre de son adversaire touche la surface de jeu ;

2.10.1.11 - si, en double, l'un de ses adversaires frappe la balle en dehors de la séquence établie par le premier serveur et le premier relanceur ;

2.10.1.12 - ainsi qu'il est prévu par la règle d'accélération (2.15.2).

2.11 - UNE MANCHE

2.11.1 - Une manche est gagnée par le joueur ou par la paire marquant le premier 11 points. Toutefois si les deux joueurs ou les deux paires ont marqué l'un et l'autre 10 points, la manche est gagnée par le joueur ou par la paire qui, par la suite, marque en premier deux points de plus que le joueur ou la paire adverse.

2.12 - UNE PARTIE

2.12.1 - Une partie met en présence 2 joueurs ou 2 paires en double. Elle se dispute au meilleur des 5 ou des 7 manches ou, exceptionnellement, de n'importe quel autre nombre impair de manches.

2.13 - L'ORDRE DE SERVICE, DE LA RÉCEPTION ET DES CAMPS

2.13.1 - Le droit de choisir l'ordre initial du service, de la réception ou du camp est déterminé par tirage au sort et le vainqueur de ce tirage au sort peut choisir, soit de servir, soit de recevoir le premier - l'adversaire pouvant choisir le camp - soit de débiter dans l'un ou l'autre camp - l'adversaire pouvant choisir de servir ou de relancer le premier.

2.13.2 - Lorsqu'un joueur ou une paire aura choisi de servir ou de recevoir en premier, ou de débiter dans l'un ou l'autre camp, l'autre joueur ou l'autre paire pourra faire l'autre choix.

2.13.3 - Chaque fois que 2 points ont été marqués, le joueur ou la paire qui recevait devient le joueur ou la paire qui sert et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche, à moins que les deux joueurs ou les deux paires aient chacun marqué 10 points, ou que la règle d'accélération soit en application, auxquels cas le changement de serveur s'effectuera après chaque point.

2.13.4 - En double, dans chaque manche d'une partie, la paire ayant à servir en premier décide lequel de ses deux joueurs servira effectivement le premier et, dans la première manche d'une partie, la paire qui reçoit décide alors lequel de ses joueurs reçoit en premier ; dans les manches suivantes de la partie, le premier serveur ayant été désigné, le premier relanceur sera le joueur qui servait sur lui dans la manche précédente.

2.13.5 - En double, lors de chaque changement de service, le relanceur précédent devient le serveur, et le partenaire du serveur précédent devient le relanceur.

2.13.6 - Le joueur ou la paire qui a servi en premier dans une manche reçoit en premier dans la manche suivante de la partie et, dans la dernière manche possible d'une partie de doubles, la paire qui reçoit change l'ordre de réception au moment où l'une ou l'autre des paires a, la première, marqué 5 points.

2.13.7 - Le joueur ou la paire qui, dans une partie, entame une manche dans un camp, commence la manche suivante dans l'autre camp. Dans la dernière manche possible d'une partie, les joueurs ou les paires changent de camp dès que l'un ou l'autre des joueurs ou des paires a marqué le premier 5 points.

2.14 - ERREUR DANS L'ORDRE DE SERVICE, DE RÉCEPTION OU DE CAMP

2.14.1 - Si un joueur sert ou reçoit en dehors de son tour, le jeu est interrompu de la même manière par l'arbitre dès que l'erreur est constatée, et reprend avec au service et à la réception les joueurs qui auraient dû servir et recevoir en fonction du score atteint, conformément à la séquence établie au début de la partie, et, en double, dans l'ordre de service choisi par la paire qui avait le droit de servir en premier dans la manche au cours de laquelle l'erreur a été constatée.

2.14.2 - Si les joueurs n'ont pas changé de camp quand ils auraient dû le faire, l'arbitre doit interrompre le jeu dès que l'erreur est constatée, et le jeu reprend avec les joueurs dans le camp où ils auraient dû se trouver en fonction du score atteint, conformément à la séquence établie au début de la partie.

2.14.3 - En toutes circonstances, tous les points marqués avant qu'une erreur ne soit constatée restent acquis.

2.15 - LA RÈGLE D'ACCÉLÉRATION

2.15.1 - Sauf comme prévu en 2.15.2, la règle d'accélération entre en application après 10 minutes de jeu dans une manche ou à n'importe quel moment à la demande des deux joueurs ou paires.

2.15.2 - La règle d'accélération ne peut pas être introduite dans une manche si au moins 18 points ont été marqués.

2.15.3 - Si la balle est en jeu quand la limite de temps (10 min) est atteinte et que la règle d'accélération doit être mise en application, le jeu doit être interrompu par l'arbitre et le jeu reprendra avec au service le serveur de l'échange interrompu. Si la balle n'est pas en jeu au moment de la mise en place de la règle d'accélération, le jeu reprendra avec au service le receveur de l'échange précédent.

2.15.4 - Ensuite, chaque joueur servira pour 1 point jusqu'à la fin de la manche, et si le receveur ou la paire recevant effectue 13 renvois corrects dans l'échange le receveur marque le point.

2.15.5 - L'introduction de la règle d'accélération ne changera pas l'ordre des serveurs et receveurs dans la partie, comme défini en 2.13.6.

2.15.6 - Une fois que la règle d'accélération est introduite, elle reste en application jusqu'à la fin de la partie.