

# Règlement PING PONG

## Règles de base

On joue sur une table séparée au milieu par un filet haut de 15,25 cm, écarté d'autant à l'extérieur du bord de la table. Chaque joueur est équipé d'une raquette. Le but est de renvoyer la balle avec cette raquette sur la moitié de table adverse.

Un point est gagné par le joueur chaque fois que :

- son adversaire ne renvoie pas la balle,
- laisse rebondir la balle plus d'une fois sur sa demi-table,
- empêche la balle renvoyée par le joueur de rebondir sur sa propre demi-table (*obstruction*).
- dans le cas où la balle est rattrapée en dehors de la table alors qu'elle n'avait pas touché celle-ci, le point est perdu par le joueur qui vient de jouer la balle.
- un point est gagné aussi lorsque l'adversaire renvoie la balle qui touche un obstacle avant de toucher la demi-table adverse (sauf les poteaux du filet), ou touche la balle autrement qu'avec la raquette ou la main qui tient la raquette...

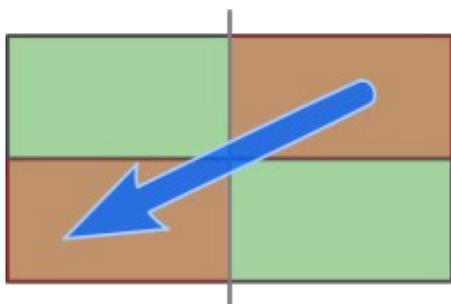
Autres cas plus rares qui donnent le point au joueur :

- la balle touche plus d'une fois la raquette de son adversaire,
- l'adversaire touche la surface de la table avec la main qui ne tient pas la raquette,
- l'adversaire fait bouger la table pendant le point,
- l'adversaire touche le filet,
- la balle est remise avec une raquette que l'adversaire ne tenait plus en main,
- l'arbitre juge que le service n'est pas régulier (masqué par exemple),
- l'arbitre, après avoir déjà averti le serveur, est à nouveau gêné pour s'assurer de la validité du service,
- le joueur effectue un retour grâce à toute autre chose que la raquette.

Une manche, on dit parfois improprement un « set », est gagnée par le premier joueur qui atteint 11 points, avec au moins 2 points d'avance sur son adversaire (jusqu'en 2001 les manches étaient de 21 points)]. S'il n'a qu'un point d'avance, la manche continue ; elle est gagnée par le premier qui obtient 2 points d'écart avec son adversaire (par exemple 11-9, 12-10, etc.).

Le premier serveur est déterminé par tirage au sort. Les adversaires font ensuite deux services chacun sauf si les joueurs ont chacun 10 points, auquel cas le service change à chaque point. Le premier serveur change à chaque manche.

## Jeu en double



Diagonale du service en double.

Dans le jeu en double, chacun des 2 joueurs doit renvoyer la balle à tour de rôle, sinon le point est perdu.

Le service s'effectue systématiquement dans la diagonale, le 1er rebond dans le rectangle droit du serveur.

Une fois effectués ses deux services, le joueur laisse la place de relanceur à son partenaire.

***Le service en double se fait toujours dans la même diagonale.***

## Règles du service

Chaque échange commence par une mise en jeu, ou « service » :

- de sa main libre, un des joueurs lance la balle en l'air et la frappe dans sa phase descendante avec sa raquette de manière à ce qu'elle rebondisse une fois sur sa surface puis, sans toucher le filet, rebondisse au moins une fois sur la surface adverse.
- le service est effectué en alternance par chacun des joueurs ou chacune des équipes tous les deux points tant que le score de 10-10 n'est pas atteint. Au-delà, l'alternance se fait à chaque échange.
- si un service est correct mais que la balle a touché le filet, le service est à remettre. On dit alors traditionnellement « net » ou « let », mais le terme officiel en France est : « balle à remettre »

Le service doit respecter certaines règles :

- au début du service, la balle doit reposer sur la paume de la main, qui doit être immobile et ouverte
- la balle doit être lancée verticalement, vers le haut à une hauteur de 16 cm minimum et doit être frappée dans sa phase descendante
- depuis le début du service et jusqu'au moment où la raquette du joueur frappe la balle, la balle doit être au-dessus du niveau de la surface de jeu et derrière la ligne de fond du camp du joueur exécutant le service et elle ne doit être cachée par aucune partie du corps ou vêtement du joueur ou de son coéquipier en double, le joueur doit en particulier retirer immédiatement le bras lançant la balle.
- la balle doit être visible par les arbitres.

# Déroulement d'une partie

## **Nombre de manches**

Une rencontre de tennis de table se déroule généralement en trois ou quatre manches gagnantes de 11 points avec 2 points d'écart : le premier joueur qui a gagné le nombre de manches requises est déclaré vainqueur.

Dans le cas de trois manches gagnantes, les joueurs peuvent donc jouer jusqu'à cinq manches. Pour quatre manches gagnantes, ils peuvent avoir à jouer jusqu'à sept manches

## **Avant la partie**

Chaque partie commence par une période d'adaptation de 2 minutes maximum. Cette période est faite d'échanges entre les deux adversaires, sans comptage des points pour permettre de prendre en compte tous les paramètres comme l'éclairage ou le rebond de la balle sur la table. Cette période permet aussi de commencer à « tester » l'adversaire pour commencer à envisager ses forces et faiblesses.

## **Comportement des joueurs**

Les joueurs n'ont pas le droit de s'exprimer bruyamment ou vivement au cours d'un échange (cri, réflexion, geste brusque, coup sur la table, coup de pied, etc.) En cas de perturbation extérieure, l'arbitre peut interrompre un échange : bruit gênant, deuxième balle faisant irruption dans l'aire de jeu, etc. En cas de comportement inacceptable de la part d'un joueur, l'arbitre peut l'avertir (carton jaune), puis en cas de récidive le pénaliser d'un point (carton jaune plus rouge), et le juge arbitre peut aller jusqu'à le disqualifier.

## **Service**

À la fin de chaque manche, les joueurs changent de côté, et le premier service est donné à celui qui n'a pas fait le premier service à la manche précédente. En conséquence, tout au long d'une partie, le premier service d'une manche est toujours du même côté de la table. Chaque joueur sert deux fois de suite, puis c'est au tour de l'adversaire de servir deux fois, sauf lorsque le score atteint 10-10 : le service change alors de côté à chaque échange.

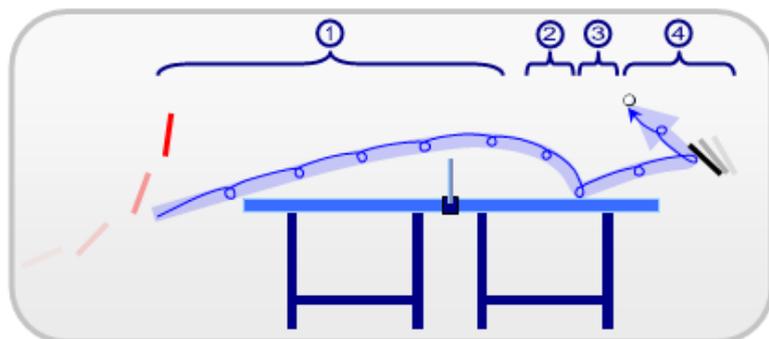
Dans le jeu en double, les joueurs alternent, c'est-à-dire qu'ils se positionnent pour que celui qui est au service serve sur celui qui lui effectuait les services au set précédent

## **La « belle »**

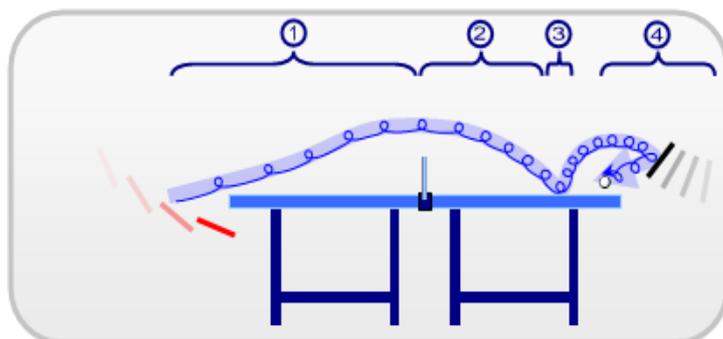
Quand les joueurs sont à égalité avant d'avoir atteint le nombre de manches gagnantes (par exemple dans un jeu en trois manches gagnantes, chacun a gagné 2 manches), la dernière manche va servir à désigner le vainqueur. C'est pourquoi on l'appelle couramment la « belle ». Elle possède une règle particulière : les joueurs changent de côté de table dès que le premier d'entre eux a gagné 5 points. Après ce changement, la partie continue normalement.

## INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

### Phases de jeu :



BackspinCurve-4Phases



TopspinCurve-4Phases

### Règle d'accélération

Si une manche dure plus de dix minutes de jeu effectif, on applique la règle suivante : chacun sert alors à son tour, et le relanceur gagne le point s'il remet treize fois de manière régulière la balle sur la table. Cette règle limite *de facto* la durée d'un échange en favorisant la prise de risque. Elle ne s'applique plus si 18 points ou plus ont été marqués dans la manche en cours avant les dix minutes fatidiques (c'est-à-dire qu'à 9-9 ou 10-8, le jeu continue normalement).

### Évolutions des règlement

Aux championnats du monde de 1936 à [Prague](#), deux joueurs de style défensif mettent deux heures et quart pour jouer un seul échange, et une partie jouée par un Français, [Michel Haguenauer](#), contre le roumain Marin Goldberger a duré plus de sept heures et demi. C'est devenu impossible à présent avec la [règle d'accélération](#), instituée en [1948](#).

En [2000](#), la balle est passée de 38 à 40 millimètres de diamètre. L'intérêt de cette modification est de ralentir la balle et de rendre les échanges plus faciles à suivre.

En [2001](#), le nombre de points nécessaires pour remporter une manche est passé de 21 points à 11 points. Il est toujours nécessaire d'avoir deux points d'avance pour gagner la manche, mais le service change de côté tous les deux points au lieu de cinq auparavant. Au niveau national, trois manches deviennent nécessaires pour gagner le match contre deux manches en vingt-et-un points jusqu'alors. Au niveau international, quatre manches deviennent nécessaires au lieu de trois en vingt-et-un points jusqu'alors. Cette modification permet de rendre tous les points importants, même les premiers, ce qui rend le jeu plus attrayant à suivre. Elle rend également l'issue des matchs un peu plus incertaine, puisque cela laisse moins de temps pour entrer dans chaque set et que chaque point perdu peut s'avérer important.

En [2003](#), les règles du service sont complétées par l'interdiction de masquer la balle pendant le service, le bras qui lance la balle devant ainsi être complètement enlevé. Auparavant il était en effet possible de masquer la balle et son impact avec la raquette avec le bras ne tenant pas la raquette. Il est alors difficile pour un spectateur non averti de comprendre pourquoi le relanceur n'arrive même pas à remettre le service sur la table. L'intérêt de cette modification est donc de rendre les services plus clairs, y compris pour les spectateurs, et de favoriser un jeu basé sur des échanges plutôt que sur une bonne maîtrise de services surprenants.