



UNION ARMENIENNE DE SUISSE

**XI^e JEUX INTERCOMMUNAUTAIRES ARMENIENS
GENEVE – 14 au 17 avril 2017**

Règlement Tennis de Table

MISE EN JEU

- Tirage au sort du service effectué en faisant pile ou face le gagnant choisit le service ou le laisse à l'adversaire. Le perdant du tirage pour le service a cependant le Choix du côté de la table.
- Echauffement à la table de deux minutes d'adaptation.
- Coups par l'adversaire

DECOMPTE DES POINTS

- Le vainqueur d'une partie est celui qui gagne les premiers TROIS ou QUATRE manches (3 ou 4 selon le nombre de personnes inscrites à 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.

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")
- Le relanceur doit lever la main pour indiquer qu'il n'est pas en position.
- Ne pas servir si l'adversaire n'est pas en place.

DOUBLE (Explication en fonction des joueurs inscrits)

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.

- 1 temps mort par personne par rencontre.(1 min max)