



REGLES DU JEU TENNIS de TABLE

DEBUT de PARTIE

On procède à un tirage au sort entre les deux joueurs. Le gagnant choisit

qui commence à servir

ou son camp

Le perdant choisit le choix restant

BUT du JEU

Une partie se joue en USEP sur un temps donné : 3 à 5 minutes. Le but est donc de marquer le plus de point possible pendant ce temps de jeu.

Le SERVICE

. La balle doit rebondir dans le camp du serveur puis au moins une fois dans le camp du relanceur.

. La balle ne doit pas toucher le filet au service : service à refaire.

. La balle peut aller dans n'importe quelle direction.

. Le serveur change tous les deux points

MARQUER UN POINT

. le relanceur marque quand le service du serveur ne touche pas les deux camps ou si le serveur touche plus d'une fois son propre camp.

. un joueur marque quand l'adversaire met la balle dehors sans toucher la table.

. un joueur marque quand l'adversaire rattrape la balle après plus d'un rebond dans son camp.

. un joueur marque quand l'adversaire touche son propre camp avec la balle (en dehors du service).

. un joueur marque quand l'adversaire voit sa balle arrêter par le filet.

. un joueur marque quand l'adversaire touche la balle de volée (sans rebond préalable dans son camp)

PARTICULARITES

. En dehors du service la balle qui touche le filet puis touche la table adverse est bonne : le jeu continue.

. L'arrête de la table fait partie du terrain de jeu