

2 Les lois du tennis de table

selon manuel ITTF, valable sur tout le territoire de STT

2.1 La table

- 2.1.1 La partie supérieure de la table, appelée « surface de jeu », est rectangulaire, mesure 2,74 m de long et 1,525 m de large et se trouve dans un plan horizontal à 76 cm au-dessus du sol.
- 2.1.2 Les faces verticales du plateau de la table ne font pas partie de la surface de jeu.
- 2.1.3 La surface de jeu peut être de n'importe quelle matière mais doit permettre un rebond uniforme d'environ 23 cm lorsque, d'une hauteur de 30 cm, on laisse tomber une balle réglementaire sur cette surface.
- 2.1.4 La surface de jeu doit être de couleur uniformément sombre et mate tout en comportant une « ligne latérale » blanche, large de 2 cm, le long de chacun des bords de 2,74 m et une « ligne de fond » blanche, large de 2 cm, le long de chacun des bords de 1,525 m.
- 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 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 est considérée comme faisant partie de chaque « demi-camp » de droite.

2.2 L'ensemble du filet

- 2.2.1 Par « ensemble du filet », 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 attachée à chacune de ses extrémités à un poteau vertical de 15,25 cm de hauteur, les limites extérieures du poteau étant à 15,25 cm à l'extérieur de la ligne latérale.
- 2.2.3 Le bord supérieur du filet doit être sur toute sa longueur à 15,25 cm au-dessus de la surface de jeu.

Lois du tennis de table

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 attachées de haut en bas aux poteaux auxquels il est suspendu.

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 d'une matière plastique. Elle doit être blanche ou orange et doit être 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 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 sandwich 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 Par caoutchouc ordinaire à picots on entend une couche unique de caoutchouc non cellulaire, homogène, naturel ou synthétique, ayant des picots répartis uniformément sur sa surface avec une densité d'au moins 10 et d'au plus 30 picots au cm².

2.4.3.2 Par caoutchouc sandwich on entend 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 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. Il est possible d'ajouter une matière qui peut modifier le manche pour tenir la raquette.

Lois du tennis de table

- 2.4.5 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.
- 2.4.6 La surface du revêtement ou la surface de la palette elle-même si celle-ci est laissée non recouverte, est mate. Une face noire tandis que l'autre face peut être d'une couleur claire vive au choix qui doit toutefois clairement se distinguer de la face noire et de la couleur de la balle utilisée.
- 2.4.7 Les revêtements de la raquette doivent être utilisés sans aucun traitement physique, chimique ou autre.
- 2.4.7.1 De légères altérations de la continuité de la surface ou de l'uniformité de la couleur ainsi que des dispositifs utiles ou de protection peuvent être tolérées, pour autant qu'elles ne modifient pas de manière significative les caractéristiques de la surface.
- 2.4.8 Au début d'une partie et chaque fois qu'il change de raquette au cours d'une partie, le joueur doit montrer à son adversaire et à l'arbitre la raquette qu'il va utiliser et il doit leur permettre 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.
- 2.5.3 Un échange à rejouer 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 si, alors qu'elle est en jeu, il la touche avec sa raquette, tenue dans la main, ou avec la main de la raquette, au-dessous du poignet.

Lois du tennis de table

- 2.5.8 Un joueur fait obstacle à la balle si, après qu'elle ait été frappée en dernier lieu par son adversaire et, alors qu'elle est toujours en jeu, lui-même ou toute chose qu'il porte ou tient la touchent soit pendant qu'elle se déplace vers la surface de jeu, 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 rencontre.
- 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 ligne de fond est considérée comme s'étendant à l'infini à ses deux extrémités.

2.6 Le service

- 2.6.1 Le service débute avec la balle reposant librement sur la paume ouverte de la main libre immobile du serveur.
- 2.6.2 Le serveur lance alors la balle à peu près verticalement vers le haut, 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 et retombe ensuite sans toucher quoi que ce soit avant d'être frappée.
- 2.6.3 Quand la balle retombe, le serveur doit la frapper de manière telle qu'elle touche d'abord son propre camp et ensuite 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 A partir du début du service et jusqu'au moment où elle est frappée, la balle doit se trouver au-dessus de la surface de jeu et derrière la ligne de fond du serveur et elle ne peut être cachée du relanceur par le serveur ou par son partenaire de double, ni par toute chose qu'ils portent ou qu'ils tiennent.
- 2.6.5 Dès que la balle a été lancée vers le haut, le serveur doit écarter son bras libre et la main de l'espace situé entre la balle et le filet.

Lois du tennis de table

Cet espace entre la balle et le filet est défini par la balle, le filet et son extension infinie vers le haut.

- 2.6.6 Il incombe au serveur de servir de manière telle que l'arbitre ou l'arbitre adjoint puisse être convaincu qu'il se conforme aux exigences de la loi, et l'un ou l'autre peut décider qu'un service est incorrect.
- 2.6.6.1 Si l'arbitre ou l'arbitre adjoint n'est pas sûr de la légalité d'un service il peut, la première fois que cela se présente au cours d'une partie, interrompre le jeu et donner un avertissement au serveur; mais chaque service ultérieur de ce joueur ou de son partenaire de double qui n'est pas clairement réglementaire sera considéré comme incorrect.
- 2.6.7 A titre exceptionnel, l'arbitre peut décider d'appliquer de manière moins stricte les exigences d'un service réglementaire, lorsqu'il est convaincu que c'est en raison d'une incapacité physique qu'un joueur n'est pas en mesure d'y satisfaire.

2.7 Le renvoi

- 2.7.1 La balle, ayant été servie ou renvoyée, doit être frappée de telle façon qu'elle touche le camp de l'adversaire soit directement, soit après avoir touché une partie de l'ensemble du filet.

2.8 L'ordre de jeu

- 2.8.1 En simple, le serveur effectue d'abord un service, puis le relanceur effectue un renvoi et après cela serveur et relanceur effectuent alternativement un renvoi.
- 2.8.2 En double, à l'exception de ce qui est prévu à l'article 2.8.3, le serveur effectue d'abord un service, puis le relanceur effectue un renvoi, après quoi le partenaire du serveur effectue un renvoi, ensuite le partenaire du relanceur effectue un renvoi et après cela chaque joueur à tour de rôle et dans l'ordre décrit ci-dessus effectue un renvoi.
- 2.8.3 Lorsqu'une paire jouant une partie de double est formée par un ou deux joueurs en chaise roulante suite à une incapacité physique, le serveur effectue d'abord un service, ensuite le relanceur effectue un renvoi. Après cela, chaque joueur de la paire peut effectuer un renvoi.

Lois du tennis de table

2.9 Echange à rejouer

- 2.9.1 Un échange est à rejouer
- 2.9.1.1 lorsque, au cours de l'exécution du service, la balle touche une partie de l'ensemble du filet pour autant que le service soit réglementaire, ou qu'il ait été fait obstacle à la balle par le relanceur ou par son partenaire;
- 2.9.1.2 lorsque le service est exécuté alors que le relanceur ou la paire qui doit recevoir ce service ne sont pas prêts, à condition que ni le relanceur, ni son partenaire n'aient tenté de frapper la balle;
- 2.9.1.3 lorsque le fait de ne pas exécuter un service ou un renvoi ou de ne pas se conformer aux Lois de quelque autre manière est dû à un incident indépendant de la volonté du joueur;
- 2.9.1.4 lorsque le jeu est interrompu par l'arbitre ou par l'arbitre adjoint;
- 2.9.1.5 lorsque le relanceur est en chaise roulante suite à une incapacité physique reçoit un service par ailleurs réglementaire et que la balle retourne en direction du filet après avoir touché la surface de jeu du relanceur;
- 2.9.1.5.1 s'immobilise dans le camp du relanceur;
- 2.9.1.5.2 dans une partie de simple, franchit l'une des lignes latérales du camp du relanceur après avoir touché ce camp.
- 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 à un conseiller ou pour les pénaliser;
- 2.9.2.4 parce que les conditions de jeu sont perturbées d'une manière qui 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 lorsqu'un adversaire n'effectue pas un service réglementaire;
- 2.10.1.2 lorsqu'un adversaire n'effectue pas un renvoi réglementaire;
- 2.10.1.3 lorsque, après qu'il ait effectué un service ou un renvoi réglementaires et avant qu'elle n'ait été frappée par un adversaire, la balle touche n'importe quoi d'autre qu'une partie de l'ensemble du filet;

Lois du tennis de table

- 2.10.1.4 lorsque, après qu'elle a été frappée en dernier par un adversaire, la balle franchit son camp ou sa ligne de fond sans avoir touché ce camp;
- 2.10.1.5 lorsque, après avoir été frappée par son adversaire, la balle passe à travers les mailles du filet, entre le filet et ses poteaux de suspension ou entre le filet et la surface de jeu;
- 2.10.1.6 lorsqu'un adversaire fait obstacle à la balle;
- 2.10.1.7 lorsqu'un adversaire frappe intentionnellement la balle plus d'une fois de suite;
- 2.10.1.8 lorsqu'un adversaire frappe la balle avec une face de la palette dont la surface n'est pas conforme aux prescriptions des points 2.4.3, 2.4.4 ou 2.4.5;
- 2.10.1.9 lorsque son adversaire ou ce qu'il porte ou tient déplace la surface de jeu;
- 2.10.1.10 lorsqu'un adversaire ou ce qu'il porte ou tient touche une partie de l'ensemble du filet;
- 2.10.1.11 lorsque la main libre d'un adversaire touche la surface de jeu;
- 2.10.1.12 lorsque, en double, l'un de ses adversaires frappe la balle en dehors de la séquence établie par le premier serveur et le premier relanceur;
- 2.10.1.13 comme il est prévu par la règle d'accélération (2.15.4);
- 2.10.1.14 lorsque les deux joueurs ou paires sont en chaise roulante suite à une incapacité physique et
- 2.10.1.14.1 leur adversaire ne maintient pas, avec l'arrière des cuisses, un contact minimum avec le siège ou le(s) coussin(s) lorsque la balle est frappée;
- 2.10.1.14.2 leur adversaire touche la table avec l'une de ses mains avant de frapper la balle;
- 2.10.1.14.3 le repose-pied ou le pied de son adversaire touche le sol durant l'échange;
- 2.10.1.15 lorsque, en double, une paire adverse est formée d'au moins un joueur en fauteuil roulant et que soit n'importe quelle partie du fauteuil, soit le pied du joueur valide dépasse l'extension imaginaire de la ligne centrale de la table.

2.11 Une manche

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

Lois du tennis de table

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 se dispute au meilleur de n'importe quel nombre impair de manches.

2.13 L'ordre du 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 de servir ou de recevoir le premier ou de débiter dans l'un ou l'autre camp.

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 aura l'autre choix.

2.13.3 Chaque fois que 2 points ont été marqués, le joueur ou la paire qui reçoit 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 la séquence de service et de réception sera la même, mais chaque joueur ne sert alors à son tour que pour un seul 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 double, 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.

Lois du tennis de table

- 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 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 n'ait été constatée restent acquis.

2.15 La règle d'accélération

- 2.15.1 A l'exception de ce qui est prévu à l'article 2.15.2, la règle d'accélération doit être mise en application après 10 minutes de jeu dans une manche ou à n'importe quel moment antérieur lorsque c'est demandé par les deux joueurs ou paires.
- 2.15.2 La règle d'accélération ne doit pas être introduite dans une manche si au moins 18 points ont été marqués.
- 2.15.3 Si la balle est en jeu au moment où la limite de temps est atteinte, le jeu est interrompu par l'arbitre et reprend avec au service le joueur qui servait dans l'échange qui a été interrompu; si la balle n'est pas en jeu au moment où la règle d'accélération est mise en application, le jeu reprend avec au service le joueur qui recevait dans l'échange immédiatement précédent de la manche en cours.

Lois du tennis de table

- 2.15.4 Chaque joueur sert ensuite à tour de rôle pour 1 point jusqu'à la fin de la partie et si le joueur ou la paire qui reçoit effectue 13 renvois dans un échange, ce joueur ou cette paire marque un point.
- 2.15.5 L'introduction de la règle d'accélération ne doit pas modifier l'ordre du service et de la réception dans la partie, tel qu'il est défini à l'article 2.13.6.
- 2.15.6 Lorsqu'elle a été mise en application, la règle d'accélération doit obligatoirement être appliquée jusqu'à la fin de la partie.