



padel arena

REGLES DU TENNIS DE TABLE

Le service

Le premier serveur est désigné par tirage au sort.

La balle doit tout d'abord reposer immobile sur la paume de la main, puis être lancée verticalement et sans effet à une hauteur d'au moins 16cm.

La balle doit ensuite rebondir dans le camp du serveur puis dans le camp du relanceur.

Pendant l'exécution du service la balle doit toujours se trouver derrière la ligne de fond et au-dessus du niveau de la surface de jeu. De plus aucune partie du corps ne doit se trouver entre la balle et le filet.

Le service est à remettre si la balle touche le filet.

Si les règles ci-dessus ne sont pas respectées, le point va directement au relanceur.

Le relanceur doit ensuite renvoyer la balle directement dans le camp de son adversaire.

Déroulement d'une partie

Une manche se déroule en **11 points** avec 2 points d'écart.

Le serveur change tous les 2 points, si les 2 joueurs atteignent 10 points, le serveur change à chaque point.

Le vainqueur d'une partie est le premier joueur qui remporte 3 manches (ou 4 manches selon les compétitions).

Le jeu en double

Chaque joueur doit obligatoirement taper la balle chacun son tour.

Le premier serveur est décidé par l'équipe qui a gagné le service, le premier relanceur est ensuite décidé par l'équipe adverse.

Le changement de serveur se fait ensuite de la manière suivante : le relanceur devient serveur, et le partenaire du serveur devient relanceur, et ainsi de suite...

Le serveur doit obligatoirement servir dans la diagonale droite, c'est-à-dire que la balle doit d'abord rebondir sur la demi-table droite du serveur puis sur la demi-table droite du relanceur.

Si les 2 équipes atteignent 10 points, le service change de camp tous les points.