



# LES RÈGLEMENTS DU TENNIS DE TABLE (Version ITTF-2009)

*Ce document présente seulement le chapitre 2 des  
règlements du tennis de table : Les lois du tennis de table.  
Les règlements complets sont disponibles sur le site de la  
Fédération internationale de tennis de table au [www.ittf.com](http://www.ittf.com).*

## **Fédération de tennis de table du Québec**

4545, av. Pierre-De Coubertin

C.P. 1000, Succ. M

Montréal (Québec) H1V 3R2

Téléphone : 514-252-3064

Télécopieur : 514-251-8038

Courriel : [fttq@loisirquebec.qc.ca](mailto:fttq@loisirquebec.qc.ca)

Site web : [www.tennisdetable.ca](http://www.tennisdetable.ca)

## **2 - LES LOIS DU TENNIS DE TABLE**

### **2.1 LA TABLE**

2.1.1 La face supérieure de la table, appelée "surface de jeu", est rectangulaire, mesure 2,74m de long et 1,525m de large et se trouve dans un plan horizontal à 76cm 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 23cm lorsque, d'une hauteur de 30cm, 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 2cm, le long de chacun des bords de 2,74m et une "ligne de fond" blanche, large de 2cm, le long de chacun des bords de 1,525m.

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 3mm, parallèle aux lignes latérales; la ligne centrale est considérée comme faisant partie de chaque demi-camp droit.

### **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 les 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 15,25cm de hauteur, les limites extérieures de chacun de ses poteaux se trouvant à 15,25cm à l'extérieur de la ligne latérale.

2.2.3 Le bord supérieur du filet doit être sur toute sa longueur à 15,25cm au-dessus de la surface de jeu.

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 aussi près que possible des poteaux auxquels il est suspendu.

### **2.3 LA BALLE**

2.3.1 La balle est sphérique et son diamètre est de 40mm.

2.3.2 La balle pèse 2,7g.

2.3.3 La balle doit être en celluloid ou en une matière plastique similaire. 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 une telle couche ne peut pas dépasser 7,5% de l'épaisseur totale, avec un maximum de 0,35mm.

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 2,0mm, soit de caoutchouc sandwich avec les picots vers l'intérieur ou vers l'extérieur ayant une épaisseur totale, matière adhésive comprise, ne dépassant pas 4,0mm.

2.4.3.1 Par *caoutchouc ordinaire à picots* on entend une couche unique de caoutchouc non cellulaire, naturel ou synthétique, ayant des picots répartis uniformément sur sa surface avec une densité d'au moins 10 et d'au plus 30 picots par cm<sup>2</sup>.

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 2,0mm.

2.4.4 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.

2.4.5 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.

2.4.6 La surface du revêtement d'une face de la palette ainsi qu'une face de la palette laissée non recouverte doivent être mates, une face étant rouge vif et l'autre noire.

2.4.7 Le revêtement de la raquette doit être utilisé 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 résultant d'un dommage accidentel ou de l'usure 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 DEFINITIONS

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.

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 deuxième dans un échange.

2.5.11 L'*arbitre* est la personne désignée pour diriger une partie.

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 balle est considérée comme *franchissant* ou *contournant* le filet ou ses accessoires si elle passe où que ce soit, sauf entre le filet et un de ses supports ou entre le filet et la surface de jeu.

2.5.15 La *ligne de fond* est considérée comme s'étendant à l'infini à ses deux extrémités.

## **2.6 LE SERVICE**

2.6.1 Au début du service la balle doit reposer 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 sa main libre 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, après avoir franchi ou contourné le filet ou ses accessoires, 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 Depuis le début du service et jusqu'au moment où elle est frappée par le serveur, la balle doit se trouver au-dessus du niveau de la surface de jeu et derrière sa ligne de fond 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 sa main libre de l'espace situé entre la balle et le filet. Cet espace entre la balle et le filet est défini par la balle et par le filet et son extension à l'infini vers le haut.

2.6.6 Il incombe au serveur de servir de manière telle que l'arbitre ou l'arbitre adjoint soient en mesure d'estimer qu'il se conforme aux exigences d'un service réglementaire.

2.6.6.1 Si soit l'arbitre, soit l'arbitre adjoint a des doutes quant à la correction de l'exécution d'un service, il peut, la première fois que cela se produit au cours d'une partie, interrompre le jeu tout en donnant un avertissement au serveur.

2.6.6.2 Tout service dont la légalité est douteuse, exécuté ultérieurement par le même joueur ou par son partenaire de double, donnera lieu à l'attribution d'un point au relanceur.

2.6.6.3 Chaque fois qu'il y a un net manquement en ce qui concerne le respect des règles fixées pour un service réglementaire, aucun avertissement ne peut être donné et un point doit être attribué au relanceur.

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 franchisse ou contourne le filet ou ses accessoires et touche le camp de l'adversaire soit directement, soit après avoir touché le filet ou ses accessoires.

## **2.8 L'ORDRE DE JEU**

2.8.1 En simple, le serveur doit d'abord effectuer un service, puis le relanceur effectue un renvoi et après cela serveur et relanceur effectuent à tour de rôle un renvoi.

2.8.2 En double, le serveur doit d'abord effectuer 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 Lorsque deux joueurs qui sont en chaise roulante suite à une incapacité physique forment une paire jouant une partie de double, le serveur effectue d'abord un service, ensuite le relanceur effectue un renvoi mais après cela chaque joueur de la paire handicapée peut effectuer un renvoi. Toutefois, aucune partie de la chaise roulante d'un joueur ne peut dépasser l'extension imaginaire de la ligne centrale de la table. Lorsque cela se produit l'arbitre doit accorder un point à la paire opposée.

## **2.9 ECHANGE A 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 en le franchissant ou en le contournant, et pour autant que le service soit réglementaire par ailleurs 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 doivent 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 et que la balle, lors de l'exécution d'un service correct par ailleurs par son adversaire,

2.9.1.5.1 s'éloigne du camp du relanceur dans la direction du filet après avoir touché la surface de jeu dans ce camp;

2.9.1.5.2 s'immobilise dans le camp du relanceur;

2.9.1.5.3 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 rejouer, un joueur marque un point

2.10.1.1 lorsque son adversaire n'effectue pas un service réglementaire;

2.10.1.2 lorsque son 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 que la balle n'ait été frappée par son adversaire, elle touche n'importe quoi d'autre qu'une partie de l'ensemble du filet;

2.10.1.4 lorsque, après qu'elle ait été frappée en dernier lieu par son adversaire, la balle franchit son camp ou sa ligne de fond sans avoir touché ce camp;

2.10.1.5 lorsque son adversaire fait obstacle à la balle;

2.10.1.6 lorsque son adversaire frappe la balle deux fois de suite;

2.10.1.7 lorsque son 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;

2.10.1.8 lorsque son adversaire ou ce qu'il porte ou tient déplacent la surface de jeu;

2.10.1.9 lorsque son adversaire ou ce qu'il porte ou tient touchent une partie de l'ensemble du filet;

2.10.1.10 lorsque la main libre de son adversaire touche la surface de jeu;

2.10.1.11 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;

2.10.1.12 comme il est prévu par la règle d'accélération (2.15.2).

## **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 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 RECEPTION 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 soit de servir ou de recevoir le premier, soit 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 ne 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.

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 RECEPTION 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 ou 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 REGLE D'ACCELERATION**

2.15.1 Sauf si les deux joueurs ou les deux paires ont tous deux marqués au moins 9 points, la règle d'accélération est mise en application si une manche n'est pas terminée après 10 minutes de jeu, ou, à la demande des deux joueurs ou des deux paires, à n'importe quel moment antérieur.

2.15.1.1 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.

2.15.1.2 Si la balle n'est pas en jeu au moment où la limite de temps est atteinte, le jeu reprend avec au service le joueur qui recevait dans l'échange immédiatement précédent de la manche en cours.

2.15.2 Chaque joueur sert ensuite à tour de rôle pour 1 point jusqu'à la fin de la manche. Si le joueur ou la paire qui reçoit effectue 13 renvois, ce joueur ou cette paire marque un point.

2.15.3 Lorsqu'elle a été mise en application dans une partie, la règle d'accélération reste d'application jusqu'à la fin de cette partie.