Le TEQPONG

Un peu d'histoire…

Le Teqball a été inventé en Hongrie en 2014 par deux passionnés de football, Gábor Borsányi, ancien joueur professionnel, et Viktor Huszár, informaticien.
Il se développe en France depuis début 2017. C'est un nouvel équipement sportif avec un design innovant qui ressemble à une table de ping-pong incurvée. Cet équipement est né de la réflexion de personnes qui jouaient au foot sur une table de ping-pong classique. Etant donné que le rebond n'était pas adéquat pour avoir des échanges prolongés, ils ont eu l'idée d'incurver la table afin que le ballon puisse revenir vers le pratiquant et donc prendre plus de plaisir à jouer. Partant de là, ils ont souhaité rendre cet équipement pluridisciplinaire. Quatre autres pratiques dérivées de sports traditionnels ont vu le jour : le Teqvolley, le Teqpong, le Teqtennis, le catch Ball qui s'apparente au Dutch Ball américain ou la balle au prisonnier en France.

Quelques règles :

Le premier service doit être exécuté à l'aide d'un service du coup droit de l'intérieur de la zone de service.
Le deuxième service doit être exécuté à l'aide du service de revers de l'intérieur de la zone de service.
Pendant le service, le joueur n'est pas autorisé ou être sur les lignes ou à sortir de la zone de service.
Pendant le service, les deux pieds doivent rester en contact avec le sol.
Le serveur doit lancer la balle vers le haut et le mouvement du service pendant le contact balle/raquette doit être vers le haut.
Un service avec un mouvement descendant est interdit.
Le service ne doit rebondir qu'une seule fois, et n'importe où, du côté opposé.
Un service qui rebondit des deux côtés de la table est invalide.
Si le service frappe le filet, le point est invalide.
Après le service, le serveur dispose de 15 coups pour marquer le point. Sinon, le point est attribué au joueur qui reçoit.
Le serveur n'a qu'une chance d'exécuter un service avec succès.
En simple, le serveur est inversé après tous les 2 points.
En double, les coéquipiers doivent alterner lors du renvoi de la balle.
Si la balle rebondit sur le filet, elle peut toujours être jouée, mais uniquement en l'air avant de toucher la table.

Chaque joueur, ou équipe, a le droit de demander la possibilité de gagner le "double point" une fois par manche.
Le «double point» est une chance de gagner 2 points au lieu d'un en un seul point.

Le «double point» ne peut être attribué qu'au joueur ou à l'équipe qui l'a demandé et qui a marqué le point.
Le joueur ou l'équipe ne peut demander le «double point» que s'ils n'ont pas encore atteint 6 points dans cette partie.
Le double point peut être demandé par les deux équipes en même temps.
Si la balle rebondit sur le bord de la table, elle est toujours en jeu.
Si la balle touche le côté de la table, elle est faute.
Après chaque manche, les joueurs doivent changer de côté et de raquette.
Tout contact avec la table est interdit.
Une manche est gagnée lorsqu'un joueur ou une équipe atteint 8 points.
Une partie de Teqpong est gagnée en gagnant deux ou plusieurs manches en fonction de la compétition.
L’issue de chaque manche doit être remportée par 2 points d’écart.