

# LES RÈGLES DU JEU DU TEQPONG



## LA TABLE:

- Q La partie supérieure de la table, rectangulaire, qui mesure 300 cm de long et 150 cm de large et qui se trouve dans un plan incurvé au-dessus du sol s'appelle la surface de jeu.
- Q Le point le plus élevé de la surface de jeu située au milieu de la table, mesurée à partir du sol, est à 76 cm, tandis que le point le plus bas, situé au niveau des lignes de fond de la table, est à 56.5 cm du sol.
- Q La distance horizontale entre la partie la plus basse de la surface et le filet est de 149 cm.
- Q La surface de jeu ne comprend pas les faces verticales du plateau de la table.
- Q La surface de jeu est divisée en deux « camps » égaux par un filet vertical parallèle aux lignes de fond.

## LE FILET:

- Q Le filet mesure 170 cm de long, 14 cm de haut pour une épaisseur de 2 cm.

## LA RAQUETTE:

- Q Les raquettes utilisées par les 2 joueurs sont identiques. Ce sont des « TACTEO 50 » de marque Cornilleau.

## LA BALLE:

- Q La balle est sphérique et son diamètre est de 40mm.
- Q La balle est en matière plastique.

## LE SERVICE:

- Q Pendant le service, le serveur doit être situé à l'intérieur de la zone de service dédiée à chaque service.
- Q Le premier service doit être exécuté en « coup droit » de l'intérieur de la zone service coté « coup droit ».
- Q Le deuxième service doit être exécuté en « revers » de l'intérieur de la zone service coté « revers ».
- Q Pendant le service, les deux pieds du serveur doivent rester en contact avec le sol à l'intérieur de la zone de service dédiée sans toucher les lignes de délimitation de cette zone.
- Q Le serveur doit lancer la balle vers le haut et le mouvement du service pendant le contact balle/raquette doit être vers le haut.
- Q Une fois lancée, le serveur doit frapper la balle de telle manière qu'elle touche directement le camp du relanceur.

Le renvoi:

- Q 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 le filet.
- Q Si la balle rebondit sur le filet, elle peut toujours être jouée par le lanceur, mais uniquement en l'air avant de retoucher la table.

## UN POINT:

Un joueur marque un point :

- Q Si son adversaire n'effectue pas un service régulier,
- Q Si son adversaire n'effectue pas un renvoi régulier,
- Q Si, après avoir effectué un service ou un renvoi régulier, la balle touche autre chose que le filet,
- Q Si, après avoir franchi le filet, la balle ne retombe pas dans le camp adverse,
- Q Si son adversaire fait obstruction à la balle,
- Q Si son adversaire frappe délibérément la balle deux fois consécutivement sans que la balle ait rebondi sur le filet,
- Q Si son adversaire touche la table.

Le relanceur marque le point si celui-ci effectue 16 renvois réguliers.

## LE « DOUBLE-POINT »

- Q Le « Double point » est une chance de gagner deux points au lieu d'un à l'issue d'un échange.
- Q Il peut être utilisé à chaque manche et une seule fois par manche.
- Q Il ne peut être attribué qu'au joueur qui l'a demandé et qui a marqué le point.
- Q Un joueur ne peut demander le « double point » que s'il n'a pas encore atteint 6 points dans la manche.
- Q Le « double point » peut être demandé par les deux joueurs en même temps.

## UNE MANCHE:

Une manche est gagnée par le joueur marquant 8 points. Toutefois, si les deux joueurs ont marqué l'un et l'autre 7 points, la manche est gagnée par le joueur qui, par la suite, marque en premier deux points de plus que le joueur adverse.

## UNE PARTIE :

- Q Une partie met en présence 2 joueurs.
- Q Elle se dispute au meilleur des 3 manches.

## L'ORDRE DE SERVICE

- Q Le droit de choisir l'ordre initial du service, de la réception ou du camp est déterminé par un tirage au sort et le vainqueur de ce tirage au sort peut choisir, soit de servir, soit de recevoir le premier – l'adversaire pouvant choisir le camp – soit de débiter dans l'un ou l'autre camp – l'adversaire pouvant choisir de servir ou relancer le premier.
- Q Lorsqu'un joueur aura choisi de servir ou de recevoir en premier, ou de débiter dans l'un ou l'autre camp, l'autre joueur pourra faire l'autre choix.
- Q Chaque fois que 2 services ont été effectués, le joueur qui recevait devient le joueur qui sert et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche, à moins que les deux joueurs aient chacun marqué 7 points, auquel cas le changement de serveur s'effectuera après chaque service.
- Q Le joueur qui a servi en premier dans une manche reçoit en premier dans la manche suivante de la partie.
- Q Le joueur qui entame une manche dans un camp, commence la manche suivante dans l'autre camp.
- Q Dans la dernière manche possible d'une partie, les joueurs changent de camp dès que l'un ou l'autre des joueurs a marqué le premier 3 points.

## ERREUR DANS L'ORDRE DE SERVICE, DE RÉCEPTION OU DE CAMP

- Q 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 l'ordre établi au début de la partie.
- Q Si les joueurs n'ont pas changé de camp quand ils auraient dû le faire, l'arbitre interrompt 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 l'ordre établi au début de la partie.
- Q En toutes circonstances, tous les points marqués avant qu'une erreur ne soit constatée restent acquis.