



www.vince-pong.fr

# LES RÈGLES DU VINCE PONG

## Table des matières

LES RÈGLES DU VINCE PONG.....	1
LE COURT.....	2
LA BALLE .....	2
LA RAQUETTE .....	2
UN POINT.....	3
UNE MANCHE - décompte des points.....	3
UNE PARTIE.....	3
CHOIX DU CÔTÉ ET SERVICE.....	3
CHANGEMENT DE CÔTÉ.....	3
BALLE SUR LA LIGNE.....	3
ORDRE DE SERVICE ET DE RELANCE.....	3
LE SERVICE.....	4
FAUTE DE PIED.....	4
FAUTE DE SERVICE.....	4
GAIN DU POINT.....	4
PERTE DU POINT.....	4
CAS PARTICULIERS.....	5

## LE COURT

Le court est un terrain de forme hexagonale de 5,78 m de long, de 2,18 m de large au fond du court et 3,28 m de large en son milieu.

Le court est divisé en deux camps au milieu par un **filet** rectangulaire tendu entre deux poteaux d'une hauteur de 80 cm. Le filet doit remplir tout l'espace entre les poteaux et ses mailles doivent être suffisamment petites pour empêcher la balle de passer au travers. La hauteur du filet au centre doit être de 76 cm minimum.

La surface de jeu peut être faite de n'importe quelle matière et doit permettre un rebond de 23 cm lorsqu'on laisse tomber une balle réglementaire sur cette surface d'une hauteur de 30 cm.

Les lignes marquant les extrémités et les côtés du court sont appelées respectivement **lignes de fond** et **lignes de côté**.

De chaque côté du filet et parallèlement à celui-ci, deux lignes sont tracées à une distance de 60 cm des lignes de fond de court. Ces lignes sont appelées les **lignes de service**. La zone comprise de chaque côté du filet, entre la ligne de service et le filet et les lignes de côté est appelé **trapèze de service**.

Toutes les mesures sont faites depuis l'extérieur des lignes, et toutes les lignes doivent être d'une couleur uniforme qui tranche nettement sur la couleur de la surface du terrain.

**Les dépendances permanentes du court** comprennent :

- les entourages de fond et de côté,
- les spectateurs, les tribunes et sièges pour spectateurs,
- toute autre dépendance située autour et au-dessus du court, ainsi que l'arbitre et le juge de ligne.

## LA BALLE

Elle est sphérique et son diamètre est compris entre 40 et 50 mm.

Elle pèse 2,7g ou plus.

La balle doit être faite de celluloïd ou d'une matière plastique analogue. Elle est d'une couleur mate.

## LA RAQUETTE

La raquette peut être de n'importe quel poids et n'importe quelle dimension mais la palette doit être plate et rigide.

Les faces de la palette utilisées pour frapper la balle peuvent être recouvertes de toute matière plate. Le revêtement de la palette doit s'étendre jusqu'au bord de la palette sans la dépasser. Mais, la partie la plus proche du manche et tenue par les doigts peut être recouverte d'une matière quelconque ou laissée à nue.

La palette doit être d'un seul tenant et d'une épaisseur uniforme ainsi que toute couche à l'intérieur de la palette, et toute couche de revêtement ou de matière adhésive sur une face utilisée pour frapper la balle.

Avant d'utiliser une raquette pour la première fois durant une partie ou s'il doit en changer durant celle-ci, tout joueur doit la montrer à son adversaire et à l'arbitre qui auront ainsi la possibilité de l'examiner.

## UN POINT

Les joueurs (ou les paires de joueurs en double) se tiennent de part et d'autre du filet.

**Le serveur** est le joueur qui met la balle en jeu.

**Une balle est en jeu** dès qu'elle est frappée par le serveur.

**Le relanceur** est le joueur qui s'apprête à renvoyer la balle servie par son adversaire.

Les joueurs se renvoient la balle tour à tour après le service.

Un **renvoi est régulier** si le joueur frappe la balle avec sa raquette en main et si la balle frappée franchit ou contourne le filet et vient toucher le camp adverse avant d'avoir touché une dépendance permanente du court.

La balle reste en jeu jusqu'à ce que le point soit acquis.

Le joueur marque un point (ou une paire en double) lorsque qu'il **gagne le point** ou lorsque son adversaire (ou la paire adverse en double) **perd le point**.

## **UNE MANCHE - décompte des points**

Une manche est remportée par le joueur (ou la paire) qui marque en premier **15 points**.

Toutefois, si les deux joueurs ou les deux paires ont marqué l'un et l'autre 14 points, la manche est gagnée par le joueur ou la paire qui par la suite prendra en premier 2 points d'avance sur son adversaire.

Au cours d'une manche, **on change de serveur tous les 2 points**.

## **UNE PARTIE**

Une partie peut se jouer au meilleur des 3 manches (un joueur/une équipe doit gagner deux manches pour remporter la partie) ou au meilleur des 5 manches (un joueur/une équipe doit gagner 3 manches pour remporter la partie)

## **CHOIX DU CÔTÉ ET SERVICE**

Le choix du côté et le droit d'être serveur ou relanceur en début de partie seront décidés par tirage au sort.

Le joueur/l'équipe qui gagne le tirage au sort peut choisir :

- de servir ou de recevoir dans les premiers points de la partie, dans ce cas, l'adversaire choisira son côté de terrain pour les premiers points de la partie ;
- son côté de terrain pour la première manche de la partie, auquel cas l'adversaire choisira de servir ou de recevoir pour les premiers points de la partie ;
- d'obliger son/ses adversaire(s) à faire un des choix ci-dessus.

## **CHANGEMENT DE CÔTÉ**

Les joueurs doivent changer de côté à la fin de chaque manche.

## **BALLE SUR LA LIGNE**

Une balle tombant sur une ligne est considérée dans le court ou dans la zone dont cette ligne marque la limite.

## **ORDRE DE SERVICE ET DE RELANCE**

Dès lors que deux points ont été joués, le relanceur devient serveur et le serveur relanceur pour les deux points suivants.

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 doubles, 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.

**En double**, l'équipe qui a le service au début de la première manche désigne le joueur qui servira pour le premier et le deuxième point. De même, avant le début du troisième point, l'équipe adverse désigne le joueur qui servira pour le troisième et le quatrième point.

Le partenaire du joueur qui a servi au premier et deuxième point servira au cinquième et au sixième

point et le partenaire du joueur qui a servi au troisième et quatrième point servira au septième et huitième point.

Cette alternance se poursuivra jusqu'à la fin de la manche.

En double, une fois que la balle est en jeu, n'importe quel joueur d'une équipe peut la frapper.

## LE SERVICE

Immédiatement avant de commencer le **geste du service**, le serveur doit avoir **les deux pieds sur le sol derrière la ligne de fond** (c'est-à-dire plus loin du filet que la ligne de fond).

Le serveur doit **lancer la balle en l'air** avec la main libre, **l'effort ne devant pas être dirigé vers le sol**.

Il doit ensuite frapper cette balle après son rebond derrière la ligne de fond.

Le **geste du service** est considéré comme étant achevé au moment où le serveur frappe la balle ou la rate.

La **balle de service** doit passer **au-dessus du filet**, en le touchant ou non, et doit **toucher le sol dans le trapèze de service** du camps adverse **avant que le relanceur ne la renvoie**.

Le service est à remettre lorsque la balle est servie alors que le relanceur n'est pas prêt.

NB : Un joueur n'ayant l'usage que d'un bras pourra utiliser la raquette pour lancer la balle.

## FAUTE DE PIED

Pendant le geste du service, le serveur ne doit pas toucher, avec l'un de ses pieds, la ligne de fond ou son prolongement imaginaire ainsi que l'espace qui se trouve devant la ligne de fond ou son prolongement imaginaire.

Si le serveur ne respecte pas cette règle, il y aura « **faute de pied** ».

## FAUTE DE SERVICE

Il y a faute de service lorsque :

- le joueur effectue une faute de pied ;
- le joueur n'effectue pas un service correct ;
- le serveur rate la balle au moment de la frapper ;
- la balle servie touche une des dépendances permanentes avant de toucher le sol ;

la balle servie touche le serveur ou le partenaire du serveur (ou tout vêtement/objet que porte le serveur ou son partenaire).

## GAIN DU POINT

Le joueur gagne un point lorsque son renvoi est régulier et sa balle :

- rebondit deux fois dans le camps adverse ;
- touche une dépendance permanente du court après avoir rebondi dans le camps adverse.

## PERTE DU POINT

Le serveur perd le point si il fait une faute de service.

Le relanceur perd le point si il frappe la balle avant qu'elle ne touche son camps.

Le joueur perd le point lorsque :

- il fait une faute de service ;
- il touche la balle plus d'une fois ;
- il porte la balle avant de la renvoyer ;
- il frappe la balle avant qu'elle ne franchisse le filet ;

- il touche le filet, les poteaux, ou le court de son adversaire à tout moment de l'échange (il en est de même pour la raquette tenue ou non ainsi que pour tout autre objet ou vêtement que porte le joueur) ;
- son renvoi n'est pas régulier ;
- **en double**, les deux joueurs touchent la balle au moment du renvoi.

## CAS PARTICULIERS

Le renvoi est bon :

- si la balle touche le filet, les poteaux et qu'elle tombe correctement dans le court adverse ;
- si la balle en jeu rebondit dans le court adverse mais repasse au-dessus du filet à la suite d'un effet de la balle (le joueur adverse peut exceptionnellement passer sa raquette au-dessus du filet pour faire le renvoi) ;
- si la balle contourne le filet par un côté avant de toucher le camp adverse ;
- si la raquette ou le bras du joueur passe au-dessus du filet après avoir frappé la balle ;
- si la balle vient heurter un objet laissé dans le court adverse.