

Les définitions simples du tennis de table (FFTT – juillet 2016)

- Un **“échange”** est la période durant laquelle la balle est en jeu,
 - 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. Nota : Avant que le serveur ait accompli son action de projeter la balle, il n'est pas possible de déterminer quand se situe "le dernier moment". Il n'est pas suffisant que la balle soit simplement stationnaire dans la main du serveur car elle peut s'en échapper en roulant accidentellement avant qu'il ait fait une quelconque tentative pour la projeter, et dans ce cas il ne perd pas le point. D'autre part, le serveur peut placer la balle dans la main libre, la tenir stationnaire, puis changer d'idée sur le style de service qu'il va effectuer, changeant éventuellement de position pour ce faire. Ici aussi, s'il n'a fait aucune tentative pour commencer le service en projetant la balle, celle-ci n'est pas en jeu et il n'y a aucune raison pour qu'il perde le point,
 - Une **“balle à remettre”** est un échange dont le résultat n'est pas compté,
 - Un **“point”** est un échange dont le résultat est compté.
-
- La **“main” de la raquette** est la main qui tient la raquette,
 - La **“main libre”** est la main qui ne tient pas la raquette. Le bras libre est le bras de la main libre,
 - Un joueur **“frappe la balle” s'il la touche avec sa raquette, tenue dans la main, ou avec la main de la raquette, au dessous du poignet**. Un renvoi effectué seulement avec la main ayant lâché la raquette n'est pas “régulier” car ce n'est plus “la main de la raquette”. Un renvoi effectué avec la raquette seule, après qu'elle ait échappé de la main ou ait été lancée par cette dernière, n'est, de même, pas “régulier”, car la raquette n'est pas tenue. Un joueur peut faire passer sa raquette d'une main à l'autre pendant un échange,
 - **Obstruction** : un joueur “fait obstruction” à la balle si, après qu'elle ait été frappée en dernier par son adversaire et alors qu'elle est toujours en jeu, lui même ou toute chose qu'il porte ou tient touche cette balle soit pendant qu'elle se déplace vers la surface de jeu et qu'elle n'a pas encore franchi sa ligne de fond, soit au-dessus de la surface de jeu avant qu'elle n'ait touché son camp.
-
- Le **“serveur”** est le joueur qui doit frapper la balle le premier dans un échange,
 - Le **“relanceur”** est le joueur qui doit frapper la balle le second dans un échange,
 - **“L'arbitre”** est la personne désignée pour diriger une partie,
 - **“L'arbitre adjoint”** est la personne désignée pour assister l'arbitre dans la prise de certaines décisions,
 - 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,
 - La **“ligne de fond”** est considérée comme s'étendant à l'infini à ses deux extrémités.

- **Une manche est gagnée par le joueur ou par la paire marquant le premier 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,
- **Une partie met en présence 2 joueurs ou 2 paires en double. Elle se dispute au meilleur des 5 ou des 7 manches** ou, exceptionnellement, de n'importe quel autre nombre impair de manches.

- **Le droit de choisir l'ordre initial du service**, de la réception ou du camp est déterminé par tirage au sort. Le vainqueur de ce tirage au sort peut choisir, soit de servir, soit de recevoir le premier. L'adversaire lui peut choisir son camp soit en débutant dans l'un ou l'autre camp. Et inversement (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 pourra faire l'autre choix).

Les terminologies du tennis de table

- **Le schéma de jeu** : déroulement d'un point ou combinaison de coups successifs avec l'intention de le gagner,
- **Le système de jeu** : c'est ce que caractérise le joueur par l'utilisation de schémas de jeu préférentiels utilisés pour marquer le point. Il va se bâtir au fur et à mesure en tenant compte des coups maîtrisés, de son tempérament et de son savoir-faire. Le système de jeu va évoluer au cours de la pratique,
- **Les paramètres de la balle et du jeu** : la vitesse – le placement – la rotation – la régularité – la force,
- **Le coude ou le ventre pongiste** : zone où le joueur doit choisir entre son coup droit et son revers ; Au tennis de table, cette zone vulnérable est souvent exploitée,
- **L'initiative** : on distingue jouer avec l'initiative quand on attaque l'espace de jeu adverse en premier et jouer contre l'initiative quand on choisit de défendre son espace de jeu en premier,
- **Les incertitudes** : lors de la pratique plusieurs questions peuvent se poser comme « où va la balle (incertitude spatiale) ? », « quand va venir la balle (incertitude temporelle) » ?, « quel type de balle va arriver (incertitude événementielle) ? »,
- **Maquiller les signaux** : donner une fausse information après l'impact – brouiller l'analyse de l'adversaire,
- **Les services** : seuls coups pouvant se travailler seul. Coups essentiels servant à mettre son jeu en place,
- **Le service dévie** : la balle dévie après le deuxième rebond sur la table et gêne la relance du receveur,
- **Les remises de services** : comme les services, elles conditionnent la suite de l'échange et dépendent essentiellement de l'intention de jeu,
- **Les déplacements** : le pongiste est obligé de se placer, de s'ajuster et de se replacer en permanence. Les appuis doivent être dynamiques,
- **L'attaque/contre-attaque** : coup offensif produisant une balle rapide et basse avec peu de rotation,
- **Le top spin** : coup offensif possédant une grande quantité de rotation avant. C'est l'un des coups les plus utilisés (grande variation possible),
- **La défense** : coup défensif utilisé sur des attaques et des top spin exécutés loin de la table,
- **La poussette** : coup d'attente pour neutraliser l'adversaire ou l'empêcher d'attaquer dans d'excellentes conditions. C'est l'un des coups de base qu'il faut maîtriser en premier,
- **Le bloc** : coup « parade » des attaques et des top spin adverse. C'est l'arme numéro 1 du joueur contre l'initiative,
- **Le coup terminal** : frappe violente destinée à rompre l'échange. Pour réaliser ce coup, les pongistes utilisent souvent un pivot (jouer en CD à la place du RV).