



EXIGENCES EN CE QUI CONCERNE :	
LES CONDITIONS DE JEU	<ul style="list-style-type: none"> -Vérification du filet (Hauteur, Tension, Alignement) -Vérification de l'identité des joueurs.
LE TIRAGE AU SORT	<ul style="list-style-type: none"> -Le gagnant du tirage au sort choisit soit de servir ou de relancer (a), soit de jouer à droite ou à gauche (b). Il reste alors un choix pour le perdant (a ou b).
LE SERVICE	<ul style="list-style-type: none"> -Balle lancée (16 cm). Lancement et frappe en arrière de la ligne de fond. Dans un premier temps l'arbitre explique et fait refaire le service puis sanctionne en donnant le point à l'adversaire si le serveur récidive. -Changement du serveur tous les 2 points. -Toute balle lancée au service et non frappée (service raté) est faute. - En double : Service de la demi-table droite du serveur vers la demi-table droite du relanceur. La balle sur la ligne centrale est bonne.
LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE	<ul style="list-style-type: none"> -Annoncer le score à voix haute en commençant par le score du serveur. -L'arbitre lève le bras et annonce « balle à remettre » lorsque : <ul style="list-style-type: none"> -Une 2^{ème} balle entre dans l'aire de jeu. -La balle touche le filet au service. -Un joueur est gêné. -A 10-10 ou 40-40 (coupe des AS) changement de serveur à chaque point -A la demande d'un temps mort l'arbitre lève le bras et vérifie que l'arrêt de jeu ne dure pas trop longtemps (1 minute) -Un seul temps mort peut être demandé par chaque joueur ou chaque paire par partie. -En double, tous les 2 points, le serveur permute avec son partenaire et le relanceur de l'équipe adverse devient serveur. -Une balle envoyée en dehors de la table est comptée faute même si l'adversaire la touche ou la renvoie. -L'arbitre n'oublie pas de noter sur la fiche de partie le score de chaque manche et le nom du vainqueur.