

# BACKPACK TABLE TENNIS

2 PLAYERS



**SET UP:** Net will expand up to 6' wide and can attach to a table top up to 1.75" thick. Hold one net post in each hand and pull two posts apart (Fig. 1). Push down on the blue sliding buttons on the tops of the posts to open up the clamps at the bottom of the posts (Fig. 2). Slide all the way onto table edge and release. To remove, push the blue buttons down until the clamp opens up wide and pull post away from table. Carefully let net retract back into the posts so the net recoils smoothly and straight.

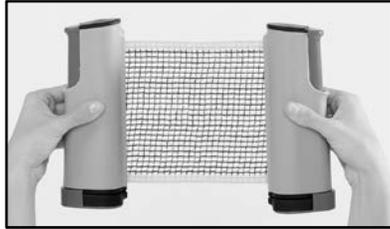


Fig. 1

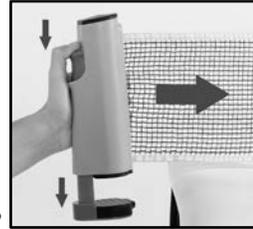


Fig. 2

**TO PLAY:** Do a quick rally to determine who plays first. The winner chooses whether to serve or to receive. The opposing player/team chooses which side of the table they will play on. When serving, the ball should be tossed out of your hand vertically and allowed to bounce once on the table before hitting it over the net to the opponent's side of the table. In singles, the server can serve to any place on the opponent's side of the table.

The opponent must return the serve after the ball bounces once on their side of the table, but before it bounces twice. If the ball touches the net on the way over but still lands on the opponent's side, it is considered still in play. Play continues with a rally until one of the players/team fails to legally return the ball to their opponents side. Once one team/player gains 2 points consecutively, the serve passes to the opposing player/team. After the opponents gain 2 points, the serve passes back to the first player/team and so on.

**A "LET":** If the ball hits the net during a serve, the serve is a "let" and is repeated with no points scored. After 2 consecutive "lets", the opposing player/team receives the point.

**DOUBLES:** (Another set of table tennis paddles is required) The serve is rotated between the two players of each team. When serving, the ball must land first in the right half of the opponent's table and must be returned cross-court to the right side of the receiver's side of the table. During regular play, the ball may land randomly anywhere on either side of the table.

**SCORING:** A point is awarded for each rally that is not successfully returned. (excluding Lets)

1. If a serve goes into the net, goes off the table without touching the opponents side, or (in doubles) hits the wrong half of the opponent's side, the receiving player/team scores 1 point.
2. If your rallied return fails (the ball goes into the net or does not land on the right side of the opposing team's table (doubles), a point is awarded to the opposing player/team.
3. If you receive a legal serve and return and hit the ball more than once with your paddle, or touch the ball with your body, a point is awarded to your opponent.

**TO WIN:** The official rules state that the winner is the first player/team to get to 11 points but in recreational play, some choose to play to 15 or 21 points.

In order to win, there must be a 2 point advantage. If there is a tie, play continues until a two point advantage is gained. The serve alternates after every point (instead of every 2 points in regular play)

**MATCHES:** Matches are won when one player/team wins 2 of 3 games. Players switch sides after every game.



**WARNING!:** Small parts. Choking hazard. Not for children under 3 years. Do not hit people or animals with balls or paddles. Always supervise younger players. Use away from breakable objects.

# TENNIS DE TABLE POUR SAC À DOS

2 JOUEURS



**MONTAGE:** Le filet peut s'étirer jusqu'à 6' de largeur sur une surface d'1 3/4 " d'épaisseur. Avec un des poteaux dans chaque main, écartez-les (Fig. 1.). Pesez sur les boutons bleus sur les dessus pour ouvrir les brides au bas (Fig. .2.). Glissez-la tout le long du bord de table et relâcher. Pour l'enlever, pesez sur les boutons bleus pour agrandir l'ouverture de la bride et faire sortir les poteaux tout en laissant rouler doucement le filet à l'intérieur du poteau.

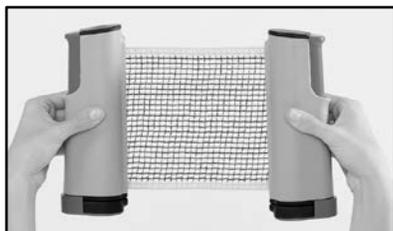


Fig. 1

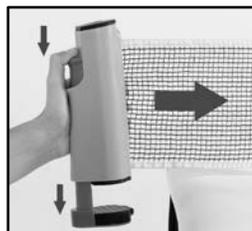


Fig. 2

**LE JEU:** Commencer en faisant un échange de balles pour déterminer qui débutera. Le gagnant peut choisir de servir ou recevoir. L'adversaire choisi son côté de la table. En servant, la balle doit sortir de la main verticalement et doit rebondir une fois sur la table avant de l'envoyer par dessus le filet au côté opposé. Avec 2 joueurs, la balle rebondir n'importe où sur le côté de son adversaire. L'adversaire doit retourner le service après le rebondissement de la balle avant qu'elle touche la table une autre fois. Si la balle touche le filet en chemin mais tombe sur le côté opposé, la balle est encore en jeu. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un des joueurs manque son coup. Le premier à compter 2 points de suite, passe le jeu au prochain joueur prend. Après 2 points consécutifs, le prochain joueur a le service et le jeu continue à tour de rôle.

**LA PASSE:** Si la balle touche le filet (nommée une "passe") - aucun point n'est compté et le tour recommence. Deux passes consécutives et l'adversaire compte un point.

**DOUBLES:** (Deux autres raquettes sont requises) Le jeu se fait en succession entre les deux joueurs de chaque équipe. La balle doit rebondir dans la moitié droite de la table de l'adversaire et doit être retournée en diagonale au coté droit de la table de l'adversaire. Durant le jeu, peut atterrir au hasard sur la table.

**POINTAGE:**

1. Un point est accordé pour chaque balle qui n'est pas retournée (excluant les "passes") la balle frappe le filet et tombe sans toucher l'autre côté de la table ou si elle rebondit sur le mauvais côté de la table l'adversaire compte un point.
2. Même scénario si la balle retournée frappe le filet ou ne touché pas le bon côté de la table.
3. Si un joueur est bien servi et frappe la balle plus qu'une fois en la retournant ou si la balle touche le corps, l'adversaire compte un point.

**POUR GAGNER:** Les règlements officiels indiquent que le premier joueur a obtenir 11 points est le gagnant (tour à tour par 2 points).

Pour un jeu plus relaxé, le total peut changer à 15 ou 21 points. Il faut, par contre, gagner par 2 points. Si les points sont égaux, en cas de partie nulle, le jeu continue jusqu'à ce qu'il y en un qui gagne par 2 points. Le service change après chaque point au lieu de 2.

**TOURNOIS:** le gagnant de 2 sur 3 séries est champion. Les joueurs changent de côté après chaque jeu.



**AVERTISSEMENT!** Risque de suffocation petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de trois (3) ans. Ne jetez pas aux gens ou aux animaux. Utilisez à partir des objets cassables.