



Règlements fédéraux “spécifiques” aux joueurs en situation de handicap

Debout ou en **Fauteuil**

INTRODUCTION

Dans un but d'égaliser les chances de chacun, les joueurs de tennis de table atteints d'une incapacité physique évoluent selon des règlements spécifiques leur permettant ainsi de pratiquer notre discipline quel que soit leur handicap : **joueur debout ou en fauteuil**. Dans cet optique, des classes d'handicap ont été créées.

En TENNIS DE TABLE, il existe **10 classes**, **5 pour les joueurs en fauteuil** et **5 pour les joueurs qui ont un handicap de bras ou de jambe**.

La répartition d'un joueur dans sa classe de handicap est décidée par une commission médicale.

Classification des joueurs

Classe 1 à 5
Joueurs en fauteuil



Classe 6 à 10
Joueurs debouts



Présentation succincte des 10 classes

Joueurs ASSIS

- **CLASSE 1 :** Tétraplégique (atteint aux 4 membres) parfois en fauteuil électrique, raquette attachée dans la main.
- **CLASSE 2 :** Tétraplégique plus autonome, raquette également fixée dans la main.
- **CLASSE 3 :** Paraplégique (atteint aux membres inférieurs) ayant une perte important d'équilibre.
- **CLASSE 4 :** Paraplégique ayant une meilleure stabilité du tronc.
- **CLASSE 5 :** Para-polio ou handicap divers ne permettant pas la pratique en position debout.

Joueurs DEBOUTS

- **CLASSE 6 :** Handicap des membres inférieurs associé à minimum un membre supérieur.
- **CLASSE 7 :** Handicap du bras qui tient la raquette.
- **CLASSE 8 :** Handicap important sur un ou deux membres inférieurs qui gêne le déplacement.
- **CLASSE 9 :** Handicap sur un membre inférieur qui permet néanmoins un bon déplacement.
- **CLASSE 10 :** Handicap du bras qui ne tient pas la raquette.

A titre d'information, il existe une **classe 11** pour les joueurs présentant un **handicap mental**.

En France, il convient de se rapprocher de la **fédération française du sport adapté (FFSA)** pour obtenir des informations complémentaires.

Règles : Joueurs debouts (1/2)



Indépendamment de leur handicap, les joueurs debouts sont régis par les **règles communes** au tennis de table.



Règles : Joueurs debouts (2/2)

Une prothèse (extension d'un membre) est considérée comme le membre.



Il est **interdit** de toucher la surface de jeu avec **la main libre** pendant le jeu.

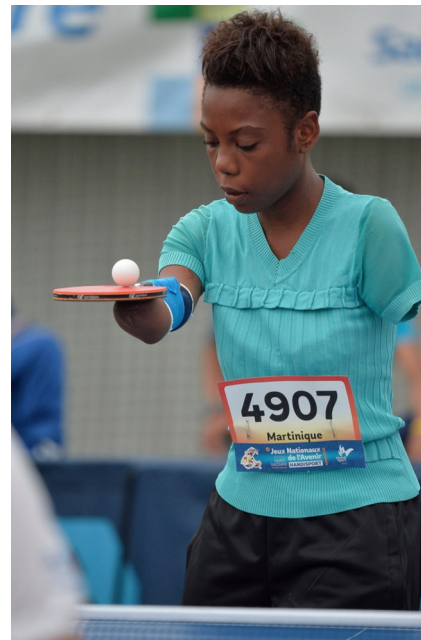
Art.2.10.1.11 (R.S)

- Utiliser la table comme un support avant de frapper la balle sera de fait interdit (**point pour l'adversaire**).
- Utiliser la table comme un support **et à répétition** avant de frapper la balle pourra être **sanctionné**.

LE SERVICE (1/6)

Art 2.6.7 et 3.3.2.3.4 (R.S)

Lorsqu'il l'estime justifié, l'arbitre peut, à titre exceptionnel, pour l'exécution du service, **autoriser un joueur, en raison d'une incapacité physique avérée**, à déroger à un ou plusieurs points de la réglementation relative au service.



Règles du Service pour les joueurs en fauteuil (2/6)

En simple

On doit dire “let” si lors d’un service correct la balle quitte la table par une des **lignes latérales** du receveur (après un ou plusieurs rebonds).

(art. 2.9.1.5.3)



- ‘Let’ doit être annoncé au **moment exact** où la balle **passe la ligne** latérale.

En simple

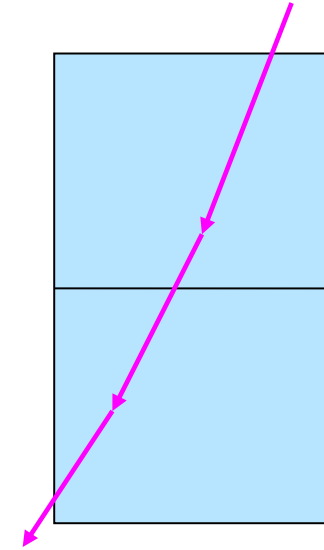
Ne pas annoncer “let” si lors d’un service correct le receveur frappe la balle avant qu’elle ne soit sortie par une ligne latérale ou qu’elle n’ait effectué un 2ème rebond sur la surface de jeu. Laisser l’échange se poursuivre.

(art. 2.9.1.5.3)



En simple (*pour information*)

L'arbitre doit avoir une **attention particulière** vis à vis de ce type de service car les joueurs expérimentés en usent dans les moments critiques d'une partie (10-9, 9-9, 9-10 etc.)



4/6



Service typique à 9-10 contre un joueur droitier

Si l'arbitre estime qu'un **joueur utilise fréquemment** ce type de service "litigieux", il peut stopper le jeu et **l'avertir verbalement**.

Si le joueur **persiste**, l'arbitre peut **pénaliser** le joueur en utilisant les sanctions habituelles (cartons jaune...etc).



En simple et en double

L'arbitre annoncera "let" :

Si au service la balle, après avoir touché le camp du receveur retourne en direction du filet (**effet retro**).

(art.2.9.1.5.1)



En simple et en double L'arbitre annoncera "let" :

Si au service la balle vient à **s'immobiliser sur la table du côté du receveur.**

(art.2.9.1.5.2)



Jeu en fauteuil (1/2)

en Simple comme en Double

Si les 2 joueurs ou paires sont en fauteuil
(art 2.10.1.14)

Un joueur marquera un point si : son adversaire touche la table avec n'importe quelle main avant de frapper la balle. (*art 2.10.1.14.2*)

Toucher la table avec **la main de la raquette** est autorisé durant un échange pour retrouver son équilibre mais après que la balle ait été frappée et la table ne doit pas être déplacée.



Si les 2 joueurs ou paires sont en fauteuil (art 2.10.1.14)

2/2

Un joueur marquera un point si :

- Le pied ou le repose-pied du fauteuil de son adversaire **touche le sol** pendant que **la balle est en jeu**. (art.2.10.1.14.3)

- Son adversaire **ne maintient pas un contact minimum avec le siège** ou le(s) coussin(s) avec la face arrière d'une de ses cuisses lorsqu'il **frappe la balle**. (art.2.10.1.14.1)

→ *Il est nécessaire que les 2 faces arrières ne soient plus en contact avec le siège pour accorder le point à l'adversaire.*



Jeu en fauteuil : Doubles ^(1/2)

- Le serveur fait un service régulier,
- Le receveur fait un renvoi correct,
- Ensuite n'importe lequel des joueurs de chaque paire peut faire un renvoi. (*art.2.8.3*)



Aucune partie du fauteuil, ou le pied d'un joueur debout, ne peut dépasser **l'extension imaginaire de la ligne centrale**. Si cela arrive l'arbitre accorde le point à la paire adverse. (*art.2.8.3*)



Joueurs debouts et en fauteuil

Raquette sur la table

À moins d'autorisation particulière donnée par l'arbitre, les joueurs devront laisser leur raquette sur la table lors des arrêts de jeu. **Dans tous les cas où la raquette est attachée à la main d'un joueur**, l'arbitre autorisera ce joueur à conserver sa raquette à la main.

(art.3.4.2.4)





Notions figurant aujourd'hui au sein de l'ITTF

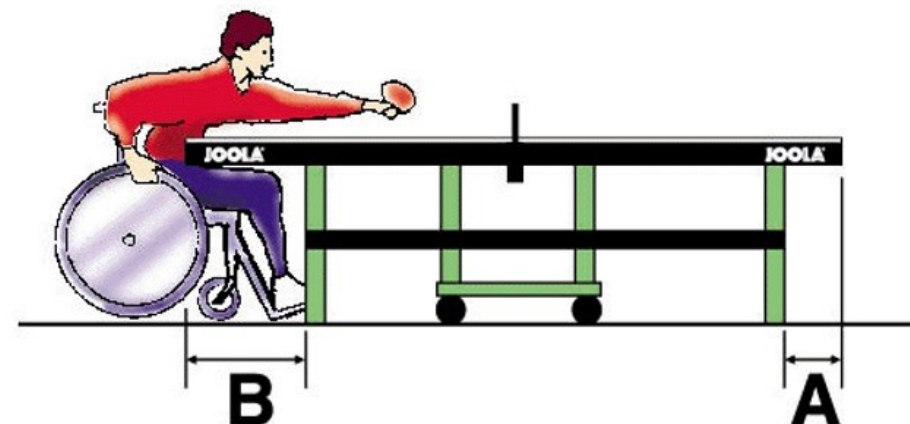
Avec la fusion de l'IPTTC avec l'ITTF, les lois et règlements font désormais partie intégrante des règles de l'ITTF.

Tous les joueurs sont porteur d'une **carte de classification internationale (ICC)** qui spécifie leur classe et les statuts de la classe. L'ICC contient différentes informations indiquant les limitations physiques des joueurs concernée (par exemple, en ce qui concerne la **possibilité de faire un service légal**) ou bien les exigences permanentes pour raisons médicales (strapping, bandage, corset, modification de fauteuil).

Caractéristiques de la TABLE

Les pieds de la table doivent être **au moins à 40cm** de la ligne de fond pour des joueurs en chaise roulante ;

Les tables doivent permettre l'accès aux chaises roulantes **sans bloquer les jambes** d'un joueur en chaise et doivent permettre l'accès à 2 chaises roulantes pour les doubles.



Joueurs en Fauteuil
B

Au moins 40 cm

Standard
A

Entre 28 ~ 31.5 cm



Caractéristiques du joueur en fauteuil 1/3

Les chaises roulantes doivent disposer d'**au moins deux grandes roues et une petite roue** au début et tout de l'échange.

Dans l'aire de jeu, le joueur doit se présenter en **pantalon de survêtement** (pas de jeans, pantalon de ville...).

En individuel et dans des compétitions par équipes et par catégories, aucune partie du corps **au-dessus des genoux** ne doit être liée au fauteuil ce qui pourrait renforcer l'équilibre.





Caractéristiques du joueur en fauteuil 2/3

La hauteur d'un ou de **maximum deux coussins** est limitée à **15 cm** dans des cas où il n'y a pas d'élément supplémentaire sur le fauteuil.



Caractéristiques du joueur en fauteuil 3/3

Dans l'aire de jeu, rien ne doit figurer sur le dossier du fauteuil (sac, sac à dos...).



Ramasseur de balle

Lors des compétitions, les joueurs en situation de handicap (assis comme debout) ont la possibilité de solliciter des ramasseurs de balles.

