

JOUEUR DEBOUT

Règles communes aux valides

MAIS

Prothèse, canne, béquille...

=

prolongement du membre

donc point à l'adversaire si :

- Joueur touche la table
(principe de la main libre)

- Joueur se sert de sa prothèse, canne...
comme support avant de frapper la balle
(possibilité de sanction si répétition)

ET

- Possibilité de déroger aux règles du service
(carte de classification)

- Possibilité d'autoriser un joueur à conserver
sa raquette en main entre les manches et en cas
de TM en cas de raquette attachée à la main du joueur.

Caractéristiques :

- de la table pour joueurs fauteuil (pieds à au moins 40cm de la ligne de fond – les jambes ne peuvent pas être bloquées – permettre le déroulement d'un double)
- du fauteuil (au moins 2 grandes roues et une petite roue – pas de sac sur le dossier – deux coussins maxi avec hauteur de 15cm maxi)
- du joueur (pantalon ok mais de sport uniquement)

Ramasseurs de balles : à la demande des joueurs, assis comme debout.

JOUEUR ASSIS

En cours d'échange (jeu)

Si les 2 joueurs ou paires sont en fauteuil
point à l'adversaire si :

- le joueur touche la table avant de frapper la balle
(uniquement autorisé avec main/bras de la raquette pour retrouver l'équilibre après que la balle ait été frappée) ;
- le pied du joueur ou le repose-pied du fauteuil touche le sol pendant l'échange ;
- le joueur ne maintient pas un contact avec le siège avec la face arrière d'une de ses cuisses lors d'une frappe (donc nécessité que les deux cuisses ne soient plus en contact avec le siège) ;

Particularité du jeu en double

Si un ou deux joueurs en fauteuil forment une paire de double

- Le serveur fait un service régulier, le receveur fait un renvoi régulier, ensuite n'importe lequel des joueurs de la paire peut faire un renvoi ;
- Aucune partie du fauteuil ou le pied du joueur debout ne peut dépasser l'extension imaginaire de la ligne centrale (point à l'adversaire).