

**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**

**Au service, « let » si :**

- balle sort par la ligne latérale **uniquement en simple**  
(sauf si joueur la joue avant qu'elle ne sorte) ;  
- balle avec effet rétro ;  
- balle qui s'immobilise.

**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.

**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).