



Mieux
Comprendre

Tennis de Table

Le tennis de table est un sport paralympique depuis 1960 (Rome) et un sport Olympique depuis 1988 (Séoul).

C'est le 2^{ème} sport valide avec plus de 100 millions de joueurs licenciés (et 20 millions en Chine), et c'est aussi le 2^{ème} sport paralympique.

Depuis plus de 10 ans, l'équipe de France handisport est « Championne d'Europe » et dans les 3 meilleures nations mondiales.

De nombreux(es) champions(nes) Paralympiques Français(es) comme Christophe Durand, Vincent Boury, Gilles De La Bourdonnaye, Michel Peeters ou Thu Kamkasomphou ont marqué l'histoire de notre mouvement.

Handi Sport



Fanny BERTRAND Classe 3

www.tthandisport.org

tennisdetable@handisport.org

REGLES SPECIFIQUES POUR LES FAUTEUILS

Le TENNIS DE TABLE se joue suivant les règles définies dans les règlements, sauf pour les amendements et les changements suivants pour les joueurs en fauteuil roulant.

1°) RÈGLES DU SERVICE :

- En simple, au service, l'échange sera déclarée à remettre:
 - Si elle quitte la table par les lignes latérales du receveur,
 - Si elle rebondit en direction du filet côté receveur « balle rétro ».
 - Si elle s'arrête sur la surface de jeu du receveur.

Cependant si le receveur frappe la balle avant qu'elle n'ait traversé la ligne latérale ou si elle rebondit une 2^{ème} fois sur sa surface de jeu, le service est considéré bon et non à remettre.

- En double, la balle sera déclarée à remettre si elle est rétro ou reste sur la surface de jeu. Cependant si le joueur frappe la balle avant le 2^{ème} rebond sur sa surface de jeu, le service sera considéré bon et non à remettre.

- Exceptionnellement la stricte observation d'une exigence particulière peut ne pas être prise en compte si l'arbitre a été informé avant le commencement du jeu qu'une infirmité empêche le joueur de servir réglementairement.

NB : Si les arbitres estiment que le serveur joue délibérément des services à remettre avant de servir correctement, ceci peut être interprété comme de l'antijeu et le système d'avertissement et pénalités seront utilisés.

2°) JEU EN DOUBLE :

- Le serveur fera le service suivant la réglementation en vigueur
- Le fauteuil roulant d'un joueur ne devra pas dépasser l'extension imaginaire de la ligne centrale. Si cela arrivait, l'arbitre accorderait un point à l'autre paire.
- Après la mise en jeu, la balle est renvoyée indifféremment par l'un ou l'autre des 2 joueurs.

3°) TOUCHER LA SURFACE DE JEU AVEC LA MAIN LIBRE :

- Quand la balle est en jeu, un joueur peut utiliser la surface de jeu UNIQUEMENT pour récupérer son équilibre après que le coup ait été joué (la surface de jeu ne doit pas bouger).
- Le joueur ne se servira pas de sa main libre pour s'aider quand il joue.

4°) FAUTEUIL ROULANT :

- Les fauteuils doivent avoir au moins 2 grandes roues et une petite.
- Les repose pieds peuvent être aménagés, mais ni les repose-pieds ni les pieds ne doivent toucher le sol pendant le jeu sous peine d'avoir la perte d'un point.
- Dans les rencontres par classe de handicap, aucune partie du corps au dessus des genoux ne doit être attachée au fauteuil, améliorant ainsi l'équilibre.

Cependant, si un joueur a besoin d'être attaché pour des raisons médicales, il conviendra de l'inscrire sur sa carte de classification pour une prise en compte dans la classe de jeu du participant. Dans les rencontres OPEN, les attaches et autres aides sont permises.

- Le nombre de coussins est limité à 2. L'épaisseur maximale autorisée est de 15 cm.

Règles précises et complémentaires sur le site @ de la commission www.tthandisport.org

Jérôme GUEZENEC Classe 1



Geneviève CLOT Classe 2

INFORMATIONS DE BASE ET REGLES DE CHRONOMETRAGE

- 2 minutes d'échauffement avant le début de la partie sont accordées pour s'adapter aux conditions.
- Il y a 11 points dans une manche (ce n'est plus 21 depuis 2000).
- Il faut remporter 3 manches pour gagner la partie (ex: 3-0, 3-1, 3-2).
- Chaque joueur doit réaliser 2 services de suite, puis 1 à partir de 10 / 10
- 1 minute maxi entre 2 manches peut être utilisée pour une courte pause et recevoir des conseils de l'entraîneur.
- 1 seul temps mort de 1 min maxi peut être demandé par chaque joueur pendant la partie
- Vous devez attendre tous les 6 points pour prendre une pause dans l'aire de jeu (seulement pour la serviette et les chaussures)
- 10 minutes de « break médical » peuvent être accordées sous de rares circonstances (cas classique : blessure, spasmes, etc....)

CONSEILS DE L'ARBITRE

AVANT LA PARTIE

- Ramenez une raquette supplémentaire. Si une raquette est endommagée, il faudra continuer à jouer immédiatement.
- Un bord détérioré ou abîmé de la raquette ou du caoutchouc n'est pas accepté.
- Coupez le caoutchouc jusqu'au bord de votre raquette.
- Ne laissez pas un grand morceau du bois exposé entre la fin du caoutchouc et le bord de la raquette.
- Vérifiez la couleur de la balle qui sera utilisée et assurez-vous que la couleur de votre maillot et short soit différente de celle de la balle.
- Assurez-vous que la couleur de votre maillot est nettement différente de celui de votre adversaire. En double, mettez le même maillot et short (ou bas de survêtement pour les joueurs en fauteuil) que votre partenaire.
- En fauteuil, vous n'avez pas le droit de porter un jean.
- Si le juge arbitre vous a donné la permission de porter un vêtement qui n'est pas normalement accepté, tel qu'un bas de survêtement, (vous devez présenter un certificat médical pour obtenir son accord) demandez que le juge arbitre vous donne une note à montrer à l'arbitre chaque fois que vous commencez une nouvelle partie. L'arbitre gagnera du temps et il/elle l'appréciera.
- En fauteuil, vous ne devez pas avoir de sacs fixés au dos de votre fauteuil.
- Mettez votre serviette à côté de l'arbitre ou de l'arbitre adjoint. Les bouteilles d'eau doivent rester à l'extérieur de l'aire de jeu.
- Ayez toujours avec vous votre carte de classification au cas où l'arbitre demande à la voir et les éventuels A.U.T. (Autorisation d'usage thérapeutique) ou traitements que vous suivez en cas de contrôle antidopage.
- Vérifiez la carte de classification de votre adversaire avant le match, s'il faut clarifier quelque chose.

AVANT LE DEBUT DE LA PARTIE

- Vous avez le droit d'examiner la raquette de votre adversaire.
- Nommer votre entraîneur à l'arbitre avant l'échauffement en simples et en doubles. Si vous êtes une équipe de doubles de 2 associations différentes, vous avez le droit d'avoir 2 coaches.
- On peut vous coacher avant l'échauffement. Après vous ne pouvez pas retourner voir votre coach avant le début de la partie.
- Joueurs en fauteuil : le strapping au dessus des genoux est permis uniquement en épreuves OPEN (interdit en classes et par équipe).
- Ne dépassez pas le temps d'échauffement. Un maximum de 2 minutes est permis.
- Si vous avez un handicap qui demande l'assouplissement du règlement ITTF 2.6.6 (problème du lancé du service), montrez votre service à l'arbitre ou montrez votre carte de classification contenant cette information.
- Tirage au sort : le gagnant peut décider de l'ordre de jeu (servir ou relancer) ou le choix du côté où il veut commencer la 1ère manche. Le perdant choisit parmi les options qui restent.
- Vous et votre adversaire devez être présents pour le tirage au sort. N'ACCEPTÉZ PAS qu'on fasse le tirage au sort en votre absence.
- S'il y a le moindre problème, vous ou votre coach devez aller voir le juge arbitre.
- En doubles, la paire qui sert doit désigner son premier serveur. Les receveurs désignent alors en connaissance de cause le premier relanceur. Au début de la seconde manche, la paire qui recevait lors de la première manche peut choisir quel joueur servira.

PENDANT LA PARTIE

- Vous ou votre coach pouvez demander un temps mort (time out) d'une minute à n'importe quel moment pendant la partie. Vous pouvez en demander SEULEMENT un par partie.
- En simple : si votre coach demande un temps mort, et que vous n'en voulez pas, vous n'êtes pas obligé de l'accepter. La décision finale vous appartient.
- Par équipe : la priorité de choix de la prise du temps mort appartient au coach, si vous le refusez il sera considéré comme pris.
- Quand le joueur qui a demandé le temps mort revient à la table, son adversaire DOIT revenir IMMEDIATEMENT même si la minute entière ne s'est pas écoulée.
- Le règlement du service dit que vous devez servir de la manière suivante : aussitôt que la balle a été projetée, le bras libre du serveur sera enlevé de l'espace entre la balle et le filet. L'arbitre doit être en mesure de savoir que le bras libre n'est pas entre la balle et le filet.
- Ceci est valable même s'il n'y a qu'un arbitre. L'arbitre NE CHANGERA PAS de côté et vous N'AVEZ PAS LE DROIT DE DEMANDER un arbitre adjoint.
- Si vous pensez que votre adversaire sert illégalement, laissez votre coach s'occuper de l'arbitre à ce sujet.
- Pour les joueurs debout, si vous avez besoin de mouiller les semelles de vos chaussures pour une meilleure adhérence, utilisez une serviette humide ou une serpillière placée à côté de la table de marque. Les spectateurs ne viennent pas pour regarder les joueurs cracher par terre et l'arbitre vous donnera un carton jaune si vous crachez.
- Respectez l'arbitre(s) et votre adversaire(s) en toutes circonstances. Le mauvais comportement peut vous coûter la perte de points.
- Les joueurs dont la raquette est attachée à la main sont obligés également de laisser la raquette sur la table entre les manches.
- Vous AVEZ LE DROIT de quitter l'aire de jeu entre deux manches en restant aux abords de cette dernière sans avoir à demander la permission de l'arbitre (maximum de 3 mètres).
- Si vous vous blessez EN JOUANT, l'arbitre appellera le juge arbitre qui pourra suspendre le jeu une fois seulement pour une durée maximale de 10 minutes. Vous ne souffrirez pas de crampes dans les muscles si vous êtes en forme et échauffé, prêt à jouer. AUCUNE SUSPENSION de jeu ne sera accordée pour une crampe musculaire.

APRES LA PARTIE OU A LA FIN DE LA RENCONTRE -

- Vérifiez absolument que tous les papiers concernant votre match soient corrects.



Jean François DUCAY classe 1

LE SAVIEZ-VOUS ...

Le classement des champions Français:

- En classe 1** il faut jouer 7 à 8
- En classe 2** il faut jouer 9 et 11 et 7 chez les femmes
- En classe 3** il faut jouer 13 à 17 et 7 chez les femmes
- En classe 4** il faut jouer 14 à 19 et 7 chez les femmes
- En classe 5** il faut jouer 14 à 19
- En classe 6** il faut jouer 10 à 13
- En classe 7** il faut jouer 15 à 18 et 7 chez les femmes
- En classe 8** il faut jouer 17 à 19 et n°200 chez les femmes
- En classe 9** il faut jouer 18 à 20 et 15 chez les femmes
- En classe 10** il faut jouer 19 à n°150 et 16 chez les femmes



Audrey LE MORVAN classe 10

POUR VOTRE CURIOSITE...

- **180 kms/heure : vitesse maximum de la balle**
- 150 rotations/seconde : vitesse maximum de rotation de la balle
- 2,7 gr. : poids de la balle
- **40 mm. : diamètre de la balle (avant 2000, elle était de 38mm).**
- Il faut 40 cm minimum du bord (en fonds de table) jusqu'aux pieds de la table pour avoir une table accessible aux fauteuils. (pas de barre centrale sous la table de chaque côté de préférence)
- **La taille et la forme de la raquette ne sont pas réglementées. On peut donc les adapter au handicap de la personne. (manche plus long, raquette plus grosse, ...)**



Jean Philippe ROBIN Classe 3

CATEGORIES

- 2 catégories pour chaque classe : Messieurs et Dames.
5 classes pour les joueurs en fauteuil :
 - Classes 1 et 2 : tétraplégiques
 - Classes 3, 4 et 5 : paraplégiques**5 classes pour les joueurs debout (de 6 à 10).**

Pour se faire classer, il faut réaliser un testing précis puis obtenir une validation auprès d'un médecin classificateur. (Informations et détails sur le site @ de la commission).

Les partenaires du tennis de table handisport :

