

## Annexe n° 5 : particularités liées aux joueurs en chaise roulante à la suite d'une incapacité physique (CRIP)

Les règles spécifiques aux handicapés sont maintenant intégrées au Lois du tennis de table (chapitre 2 du manuel ITTF). Toutes les règles qui concernent les joueurs CRIP sont rassemblées ci-dessous. Ce document donne une vue synoptique de toutes les règles qui les concernent. La mémorisation par l'arbitre en sera facilitée. C'est d'autant plus utile que les examens théoriques y font souvent allusion.

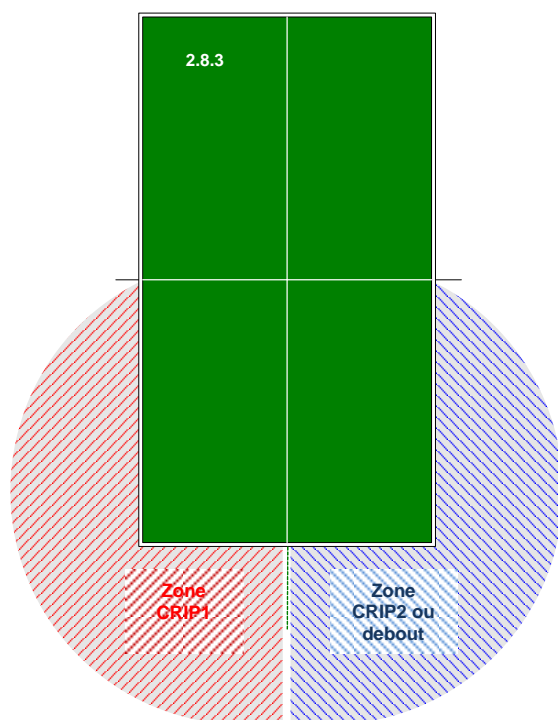
On peut les classer en 3 catégories :

- Une modification de l'ordre de jeu *double CRIP*
- Un cas de point à attribuer *double CRIP*
- Trois cas d'échange à remettre
  - Service rétro *CRIP seul ou non*
  - Balle immobile *CRIP seul ou non*
  - Sortie latérale *CRIP seul*

### Ordre de jeu

2.8.3 En double, lorsqu'un joueur au moins est en chaise roulante suite à une incapacité physique, le serveur effectue d'abord un service, ensuite le relanceur effectue un renvoi mais après cela chaque joueur de cette paire peut effectuer un renvoi. Toutefois, aucune partie de la chaise roulante d'un joueur ou d'un pied du joueur debout ne peut dépasser l'extension imaginaire de la ligne centrale de la table<sup>1</sup>. Lorsque cela se produit, l'arbitre doit accorder un point<sup>2</sup> à la paire opposée.

### Cas de point à attribuer



Après 2 touches de balle, l'alternance CRIP – joueur debout (ou CRIP2) n'est plus obligatoire mais chaque joueur reste dans sa zone. Les séquences serveur/receveur sont les mêmes que pour un double debout.

<sup>1</sup> On parle bien des roues et des pieds uniquement. Les mains et bras peuvent dépasser la ligne centrale.  
<sup>2</sup> en vertu de 2.10.1.2

## Cas d'échange à remettre

- 2.9.1.5 lorsque le relanceur est en chaise roulante suite à une incapacité physique et que **lors de l'exécution d'un service et pour autant que ce service soit réglementaire par ailleurs**, la balle
- 2.9.1.5.1 s'éloigne du camp du relanceur dans la direction du filet après avoir touché la surface de jeu de ce camp;
  - 2.9.1.5.2 s'immobilise dans le camp du relanceur;
  - 2.9.1.5.3 dans une partie de simple, franchit l'une des lignes latérales du camp du relanceur après avoir touché ce camp.

