



Règlement Tennis de Table



Règlement Tennis de table, version août 2018

Special Olympics
Switzerland





Sommaire

1	Dispositions générales	3
1.1	Droit de participation	3
1.2	Sportifs avec un handicap sensoriel.....	4
1.3	Restrictions.....	4
2	Disciplines	5
3	Règles de compétition	5
3.1	Equipement et structures.....	5
3.1.1	La Table.....	5
3.1.2	Le Filet	6
3.1.3	La balle.....	6
3.1.4	La raquette.....	6
3.1.5	Définitions.....	7
3.2	Règles de compétition	7
3.2.1	Règles de base pour Simple et Double	7
3.2.2	Modifications pour les participants en fauteuil roulant.....	10
3.2.3	Concours d'habiletés individuelles	11
3.3	Low Ability Level.....	12
4	Advancement	12
5	Divisioning	13
5.1	Philosophie.....	13
5.2	Critères de répartition.....	13
5.3	Maximum Effort Rule – Amélioration maximale des performances.....	13
5.4	Responsabilité du coach	14
6	Unified Sport	14
7	Règlement et application	15



1 Dispositions générales

Special Olympics est le plus grand mouvement sportif mondial pour les personnes en situation de handicap mental.¹ La vision de Special Olympics Switzerland (SOSWI) se fonde sur la valorisation, l'égalité et l'acceptation des personnes en situation de handicap mental.

Special Olympics s'efforce de proposer aux sportifs présentant différents niveaux de performances des sports appropriés dont les exigences sont adaptées à leurs capacités individuelles.

Chez Special Olympics, le sport se fonde sur deux principes centraux, qui se distinguent fondamentalement de ceux des autres organisations sportives:

- Advancement – un développement progressif adapté aux capacités individuelles lors de l'entraînement et de la compétition.²
- Divisioning – la répartition des sportifs dans des groupes de capacités homogènes.³

Le fondement de Special Olympics est l'«Article 1» de Special Olympics International (SOI). Vous trouverez les documents sur <https://www.specialolympics.org/sports.aspx>. Au même endroit, se trouvent aussi d'autres documents tels que les «Sport Rules» et les «Coaching Guides».

Base du règlement du Tennis de table, sont les règles officielles de l'Association internationale du Tennis de table (ITTF). Ceux-ci peuvent être consultés sur www.ittf.com/

Les règlements de la ITTF de SOSWI ont été basés à partir des Sport Rules of Table Tennis de Special Olympics SOI: Celui-ci se trouve sur le site d'internet de SOI (voir ci-dessus).

En cas de divergences et conflits d'objectifs avec les règles officielles de la ITTF, les règlements de SOSWI et SOI s'appliquent.

Ces règlements sont valables dans tous les compétitions de Tennis de table de SOSWI. Lors des compétitions et d'événements internationaux, les règles des Pays respectifs ou ceux de Special Olympics International (SOI) s'appliquent.

A des fins de simplification et de compréhension, le règlement est rédigé au masculin. Ainsi, quand il est question de sportifs, les sportives sont aussi concernées.

1.1 Droit de participation

Sont autorisées à participer aux compétitions de Special Olympics :

- les personnes en situation de handicap mental et les personnes présentant une perturbation de la capacité d'apprentissage, un trouble ou un retard de développement ou encore une anomalie du comportement.
- Les jeunes à partir de 8 ans.

¹ Il s'agit de personnes en situation de handicap mental, présentant une perturbation de la capacité d'apprentissage, un trouble ou un retard de développement ou encore une anomalie du comportement.

² Voir chapitre 4

³ Voir chapitre 5



Les compétitions de SOSWI sont ouvertes à tous les sportifs, ce qui signifie que la participation ne présuppose aucune affiliation à une association ni aucune appartenance à une institution, à une école spécialisée ou à tout autre établissement.

D'autres dispositions s'appliquent aux sportifs présentant un handicap sensoriel (voir point 1.2).

1.2 Sportifs avec un handicap sensoriel

Les sportifs présentant un handicap sensoriel peuvent participer aux manifestations de Special Olympics. Lors de compétitions, si ces personnes ont besoin de soutien sous la forme d'un accompagnement par un guide ou d'une aide matérielle, elles doivent auparavant demander une autorisation à SOSWI. Délivrée par le Sports Coordinator du sport concerné, elle est valable pour toutes les compétitions. Le Sports Coordinator informe les Sports Officials de sa décision. Ces derniers véhiculent l'information lors des événements et la transmettent aux autres participants ainsi qu'aux coaches.

A tout moment l'autorisation peut être annulée par l'une des deux parties, soit le Sports Coordinator ou le sportif lui-même. Dans ce cas, une nouvelle évaluation de la situation doit avoir lieu.

1.3 Restrictions

Un petit pourcentage de personnes atteintes de trisomie 21 (syndrome de Down) (moins de 10%) présente une instabilité entre les vertèbres cervicales C 1 et C 2. Ce trouble, également appelé «instabilité atlanto-axiale» (AAI), peut provoquer des accidents si la colonne vertébrale cervicale est exposée à des extensions ou à des flexions extrêmes.

Les sportifs atteints de trisomie 21 et d'AAI doivent se soumettre à un examen médical approprié, afin d'exclure le risque de compresser les vertèbres cervicales.

En 2015, SOI a publié de nouvelles règles qui définissent les conditions de participation aux événements de Special Olympics. Ainsi, les sportifs atteints de trisomie 21 et d'AAI ne peuvent en principe pas participer aux compétitions de Special Olympics, sauf si suite au premier diagnostic médical, un neurologue effectue un deuxième examen et informe le sportif ainsi que ses parents ou son tuteur des éventuelles conséquences. Le sportif et ses parents ou son tuteur doivent confirmer leur connaissance de la situation et donner leur accord à la participation par écrit, en apposant leur signature au document.

Les sportifs qui ont déjà effectué un examen radiologique et qui ne sont pas atteints de l'AAI ne nécessitent aucun autre examen. Les sportifs atteints de trisomie 21 et qui, à partir du 01.01.2016, participent pour la première fois à une compétition de SOSWI doivent se soumettre à un examen tel que mentionné plus haut.

Des informations approfondies à ce sujet se trouvent dans l'article 1 des « Sport Rules » de Special Olympics (Addendum E - PARTICIPATION OF INDIVIDUALS WHO MIGHT HAVE SPINAL CORD COMPRESSION OR ATLANTO-AXIAL INSTABILITY).

Dans la discipline sportive du tennis de table, SOSWI ne prévoit aucune restriction particulière pour ces athlètes.



2 Disciplines

Sont énumérées, ci-après, les disciplines pouvant être proposées lors des compétitions officielles de SOSWI. La vue d'ensemble n'est ni exhaustive ni obligatoire. Les organisateurs sont libres de proposer d'autres disciplines officielles listées par SOI.

Disciplines officielles:

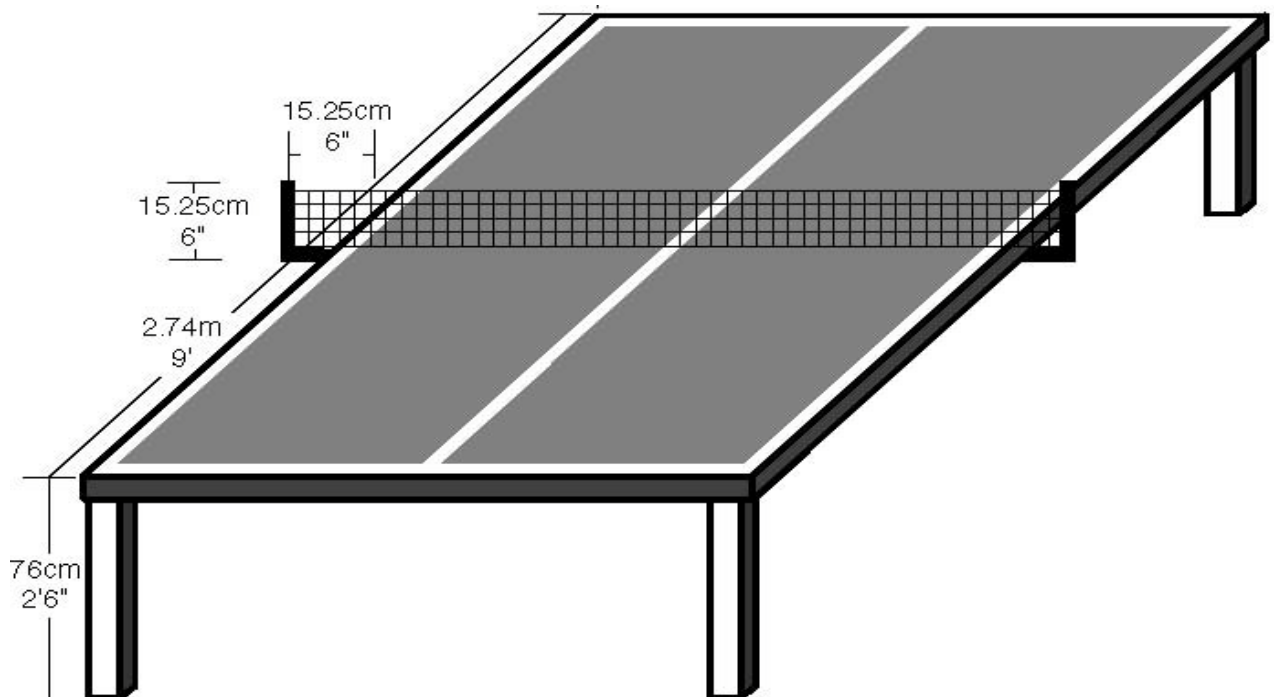
- Simple
- Doubles
- Double mixte
- Compétition en fauteuil roulant
- Unified Sports Doubles
- Unified Sport Double Mixte
- Concours d'habiletés individuels

3 Règles de compétition

3.1 Equipement et structures

3.1.1 LA TABLE

- La surface de la table doit être rectangulaire, et mesurer 2,74 m de long pour 1.525 m de largeur. Sa surface supérieure, appelée " surface de jeu ", doit se situer dans un plan horizontal 76 cm au-dessus du sol.
- Elle doit être faite de n'importe quel matériel et doit fournir un rebond uniforme de ne pas moins de 22 cm et ne pas plus de 25 cm, quand une balle standard est faite tomber d'une hauteur de 30,5 cm au-dessus de sa surface.
- Une ligne blanche, de deux centimètres de large, doit signaler les bords de la surface de la table. Les lignes sur la fin sont appelés lignes de fond, et les lignes sur le côté sont appelés lignes de touche.
- En double, la surface de jeu est divisé en deux moitiés par une ligne blanche au centre, de trois millimètres de largeur, parallèle aux lignes de touche. La ligne centrale est considérée comme faisant partie de chaque demi-camp.
- La surface de jeu comprend les bords supérieurs de la table, mais pas les côtés de la table au-dessous des bords.
- **Espace minimale autour de la table 5x10m**
- Diagramme:



3.1.2 LE FILET

- La surface de jeu est divisé en deux terrains de taille égale par un filet vertical parallèle avec les lignes de fond.
- Le filet doit être suspendu par une corde attachée à chaque extrémité des poteaux verticaux qui mesurent 15,25 cm de hauteur.
- Le filet, doit être de 183 cm de longueur, et 15,25 cm de hauteur.
Le fond du filet, sur toute sa longueur, doit être proche de la surface de jeu, et les extrémités du filet doivent être en proximité des deux poteaux de soutien.
- Le filet est composé du „net“, sa suspension et les poteaux de soutien, y compris les pinces pour l'attacher à la table .

3.1.3 LA BALLE

- La balle doit être sphérique avec un diamètre de 40 mm.
- La balle doit peser 2,7 grammes.
- La balle doit être faite d'une matière plastique celluloïde ou similaire et doit être blanche ou orange et opaque.

3.1.4 LA RAQUETTE

- La raquette peut être de n'importe quelle taille, n'importe quelle forme ou poids.
- La face doit être en bois, toujours de la même épaisseur, plate et rigide.
- Au moins le 85% face doit être en bois naturel.
- Une couche adhésive à l'intérieur de la face peut être renforcée par une matière fibreuse, telle qu'une fibre de carbone, fibre de verre ou de papier comprimé, mais ne doit pas être plus épais que 7,5% de l'épaisseur totale ou 0,35 mm, selon la valeur la plus petite.
- Le côté de la face utilisée pour frapper la balle doit être recouverte soit de caoutchouc à picots ordinaire, ayant une épaisseur totale, y compris l'adhésif, ne dépassant pas les 2 mm ou de caoutchouc „sandwich“, avec des „pimples“ vers l'intérieur ou vers l'extérieur, ayant une épaisseur totale, y compris l'adhésif, de ne pas plus que 4 mm.



- Le matériel de couverture doit s'étendre jusqu'aux limites de la face, mais pas au-delà, à l'exception que la partie la plus proche de la poignée et saisie par les doigts peut être laissée découverte ou couverte et devrait être considéré comme faisant partie de la poignée.
- La face, chaque couche à l'intérieur de la face et chaque couche de matériel de revêtement ou adhésif sur le côté utilisé pour frapper la balle, doivent être continus et de même épaisseur.
- Au début d'un match, et à chaque fois que le joueur change sa raquette pendant un match, le joueur doit montrer à son adversaire et à l'arbitre la raquette qu'il aimerait utiliser et doit leur permettre de l'examiner.
- La surface du matériel de revêtement sur le côté de la face, ou d'un côté de la face si elle est découverte, devrait être opaque, rouge brillant d'un côté et noir de l'autre. Le bord de la face doit être opaque et aucune partie ne doit être blanche.
- Le revêtement de la raquette doit être utilisé sans aucun traitement physique ou chimique.
- Des légers écarts dans la continuité de la surface ou de l'uniformité de la couleur en raison de dommages accidentels, l'usure ou la décoloration peuvent être autorisés à condition qu'ils ne changent pas de manière significative les caractéristiques de la surface.

3.1.5 DÉFINITIONS

- Un „rally“ est la période au cours de laquelle la balle est en jeu.
- Un „let“ est un „rally“ dont le résultat n'est pas marqué.
- Un point est un „rally“ dont le résultat est marqué.
- La main de la raquette est la main portant la raquette.
- La main libre est la main ne portant pas la raquette.
- Un joueur frappe la balle s'il la touche avec la raquette dans la main.
- Un joueur fait obstacle à la balle si il, ou tout ce qu'il porte ou tient, la touche en jeu quand elle n'a pas passé au-dessus de la surface de jeu ou de la ligne de fond du joueur, en n'ayant pas touché son terrain depuis la dernière frappe de son adversaire.
- Le serveur est le joueur qui doit frapper la première balle à un „rally“.
- Le récepteur est le joueur qui doit frapper la deuxième balle à un „rally“.
- L'arbitre est la personne désignée pour contrôler le match.
- Tout ce qu'un joueur porte ou tient comprend tout ce que le joueur portait ou tenait au début du „rally“.
- La balle doit être gardée si elle passe au-dessus ou autour de l'ensemble du filet si elle passe au-dessus, en dessous ou à l'extérieur du „projectile“ de l'ensemble du filet ou en dehors de la table ou si, dans un retour, elle est frappée après qu'elle ait rebondi au-dessus ou sur le filet.
- La ligne de fond est considérée comme s'étendant indéfiniment dans les deux sens.

3.2 Règles de compétition

3.2.1 RÈGLES DE BASE POUR SIMPLE ET DOUBLE

Jeu:

- Un jeu est gagnée par le joueur ou la paire marquant en premier 11 points, sauf si les deux joueurs ou les deux paires ont marqué 10 points.
- Dans ce cas, le gagnant est le joueur ou la paire marquant deux points de plus que le joueur adverse ou paire.

Un match est joué au mieux d'un nombre impair de jeux.

Le choix des côtés de jeu et service:



- Le choix du côté de jeu et le droit de servir ou de recevoir la première fois dans un match doivent être décidées par un tirage au sort.
- Le gagnant du tirage au sort a la possibilité de faire une des actions suivantes:
 - a) Choisir de servir ou de recevoir en premier, et le perdant aura le choix du terrain.
 - b) Choisir un terrain, et le perdant aura le droit de choisir de servir ou de recevoir en premier.
 - c) En double, la paire qui a le droit de servir en premier dans le jeu décide quel partenaire doit le faire.
 - Dans le premier jeu d'un match, la paire adverse doit alors décider quel partenaire recevra en premier.
 - Dans les jeux suivants d'un match, la paire servant choisira son premier serveur et le premier récepteur sera alors établie automatiquement pour correspondre au premier serveur.

Changement de côté: Le joueur ou la paire commençant à une extrémité dans un jeu commenceront à l'autre extrémité dans le prochain jeu du match. Dans le dernier jeu du match, les joueurs ou paires changent de camp lors que le premier joueur ou paire marque cinq points.

L'ordre de jeu:

- En simple, le serveur doit d'abord faire un bon service, le récepteur doit alors faire un bon rendement et, par la suite, le serveur et le récepteur alternativement font chacun un bon retour.
- En double, le serveur doit d'abord faire un bon service, le récepteur doit alors faire un bon retour, le partenaire du serveur doit alors faire un bon rendement et, par la suite, chaque joueur alternativement dans cette séquence doit faire un bon retour.

Changement de service:

- Dès que deux points ont été marqués, le joueur de réception ou paire deviendront joueur au service et ainsi de suite jusqu'à la fin du match, à moins que les deux joueurs ou paires marquent 10 points ou la règle d'accélération est en vigueur (quand le séquence de service et de réception est la même, mais chaque joueur doit servir pour un seul point à la fois).
- Doubles:
 - a) Les deux premiers services sont exécutés par le partenaire sélectionné de la paire qui a le droit de servir et doit être reçu par un des partenaires de la paire adverse.
 - b) Les deux autres services sont fournis par le récepteur des deux premiers services et doivent être reçus par le partenaire du premier serveur.
 - c) Les troisièmes deux services doivent être fournis par le partenaire du premier serveur et doivent être reçus par le partenaire du premier récepteur.
 - d) Les quatrièmes deux services sont fournis par le partenaire du premier récepteur et doivent être reçus par le premier serveur.
 - e) Les cinquièmes deux services doivent être livrés et reçus comme les deux premiers services, et ainsi de suite, jusqu'à la fin du jeu ou si le score est en égalité à 20 points.
 - f) Dans chaque jeu d'un match de double, l'ordre initial de réception doit être opposée à celui dans le jeu précédent.
- Lorsque le score est en égalité à 10 points, la séquence de service et de réception est la même, mais chaque joueur doit fournir un seul service à son tour jusqu'à la fin du match.
- Le joueur ou la paire qui sert d'abord dans un jeu, recevront d'abord dans le prochain jeu et ainsi de suite, jusqu'à la fin du match.

Faux ordre de service, de réception ou autre:



- Si par erreur, les joueurs n'ont pas changé de camp quand les côtés auraient dû être changés, le jeu doit être interrompu dès que l'erreur est découverte et les joueurs changent de côté.
- Si par erreur un joueur sert ou reçoit en dehors de son tour, le jeu doit être interrompu et continuera avec le service ou la réception du joueur qui, selon la séquence établie au début du match, devrait être serveur ou récepteur.
- Dans toutes ces circonstances, tous les points marqués avant la découverte d'une erreur sont considérés comme valides.

Un bon service:

- Le service début avec la balle reposant librement sur la paume ouverte de la main libre du serveur.
- La main libre et la raquette sont au-dessus du niveau de la surface de jeu du moment où la balle est à l'arrêt sur la paume de la main libre jusqu'à quand la balle est frappée en service.
- Le serveur lance alors la balle vers le haut, avec la main seulement et sans lui conférer aucune rotation, de sorte qu'elle monte presque verticalement à partir de la paume de la main d'au moins 16 cm de haut.
- Comme la balle descend du haut de sa trajectoire, le serveur doit la frapper pour qu'elle touche d'abord son propre terrain, passe ensuite directement au dessus du filet ou de ses supports et entre en contact, par la suite, avec le terrain du récepteur.
- En double, les points de contact de la balle avec la surface de jeu implique le fait de toucher successivement le demi-terrain droit du serveur et celui du récepteur.
- Si, en essayant de servir, un joueur ne parvient pas à frapper la balle alors qu'elle est en jeu, il doit perdre un point.
- Dès que la balle a été lancée, le bras libre et la main du serveur doivent être retirés de l'espace entre la balle et le filet. L'espace entre la balle et le filet est défini par la balle, le filet et son prolongement indéterminé.
- En cas d'un manque manifeste à se conformer aux exigences d'un bon service, aucun avertissement doit être donné, et un point doit être attribué à l'adversaire.
 - a) Sauf si un arbitre assistant a été nommé, l'arbitre peut, à la première occasion dans un match où il / elle a un doute sur l'exactitude du service d'un joueur, interrompre le jeu et prévenir le serveur sans attribuer aucun point. En toutes occasions ultérieures dans le même match dans lequel l'action des services de ce même joueur est douteuse, pour la même ou pour toute autre raison, le joueur ne doit plus bénéficier du doute et il perd directement un point.
 - b) Le respect rigoureux de la méthode du service prescrit peut être levée (quand l'arbitre est informé avant le début du jeu) si le respect est empêché par un handicap physique.

Un bon retour:

- La balle, après avoir été servie ou renvoyé en jeu, doit être frappée de sorte qu'elle passe au-dessus ou autour de l'ensemble du filet et touche le terrain de l'adversaire soit directement, soit après avoir touché le filet.
- Si la balle, après avoir été servie ou remise en jeu, revient avec sa propre impulsion sur le filet, elle peut être frappée de sorte qu'elle touche directement le terrain de l'adversaire.

Balle en jeu:

Le balle est en jeu à partir du dernier moment où elle est à l'arrêt avant d'être jouée en service, jusqu'à ce qu'elle touche une surface autre que la surface de jeu, le filet, la raquette dans la main, ou la main de la raquette au-dessous du poignet, ou si l'échange est décidé autrement comme un „let“ ou un point.



Un „Let“:

Un échange est à rejouer dans les cas suivants :

- a) Si la balle servie, en passant au-dessus ou autour du filet, le touche ou touche ses supports, à condition que le service soit bon ou a été obstruée par le récepteur ou son partenaire.
- b) Si le service est joué lorsque, selon l'avis de l'arbitre, le joueur de réception ou de la paire n'étaient pas prêts, à condition que ni le récepteur ni son / sa partenaire tente de frapper la balle.
- c) Si, de l'avis de l'arbitre, le défaut de faire un bon service ou un bon retour ou de ne pas se conformer aux règles est due à une perturbation en dehors du contrôle du joueur.
- d) Si l'échange est interrompue pour la correction d'une erreur dans l'ordre de jeu ou de côtés de terrain.
- e) Si le service est interrompu pour avertir un joueur pour un service de justesse douteuse.
- f) Si les conditions de jeu sont perturbées d'une manière qui, selon l'avis de l'arbitre, est susceptible d'influencer le résultat de l'épreuve.

La perte d'un point :

- a) À moins que le match est un « let », un joueur perd un point dans les situations suivantes:
- b) Si le joueur ne parvient pas à faire un bon service.
- c) Si le joueur ne parvient pas à faire un bon retour.
- d) Si le joueur fait obstacle à la balle.
- e) Si le joueur frappe la balle avec un côté de la face de la raquette ayant une surface illégale.
- f) Si le joueur, ou tout ce qu'il porte ou tient, déplace la surface de jeu alors que la balle est en jeu.
- g) Si la main libre du joueur touche la surface de jeu alors que la balle est en jeu.
- h) Si le joueur ou tout ce qu'il porte ou tient touche l'ensemble du filet pendant que la balle est en jeu.
- i) En double, si le joueur frappe la balle en dehors de son tour sauf où il y a eu une véritable erreur dans l'ordre du jeu.

3.2.2 MODIFICATIONS POUR LES PARTICIPANTS EN FAUTEUIL ROULANT

Tous les concurrents devront effectuer le match en fauteuil roulant.

- Des coussins de toute taille et dimensions, de n'importe quelle combinaison de caoutchouc et mousse, peuvent être utilisés.
- Concernant le fauteuil roulant, il n'est pas nécessaire d'avoir un support pour le dos.

La table ne doit avoir aucune barrière physique qui pourrait déranger la circulation normale et légale des fauteuils roulant du concurrent.

Pendant le service, il est nécessaire que le récepteur exécute un bon retour. Toutefois, si le récepteur frappe la balle avant qu'elle ne franchisse la ligne latérale du terrain ou touche une deuxième fois sur son côté de la surface de jeu, le service doit être considérée comme valide, et aucun « let » sera proclamé.

- Dans le service, les joueurs en fauteuil roulant ne sont pas tenus de projeter la balle vers le haut de la paume de la main libre. Les joueurs dans ces classes peuvent garder la balle dans la main et le projeter vers le haut de n'importe quelle manière. Quel que soit l'action, aucun effet de rotation pourra être conféré à la balle. La responsabilité incombe toujours sur le serveur qui donnera son maximum afin que la légalité de son service pourra être toujours vérifiée par l'arbitre.



Les joueurs en fauteuil roulant peuvent toucher la surface de jeu avec leur main libre pendant le jeu sans perdre le point, mais ils ne peuvent pas utiliser la main libre sur la table comme soutien pendant la frappe de la balle, à condition que la surface de jeu n'ait pas été déplacée.

Les pieds ou les repose-pieds du concurrent peuvent ne pas toucher le sol pendant le jeu.

Les concurrents ne peuvent pas se lever de leur coussin pendant le cours du jeu.

Dans le service en double, la balle peut sortir par la ligne latérale de la moitié du terrain à droite du récepteur. Le serveur doit d'abord faire un bon service, et le récepteur doit faire un bon retour, et par la suite l'un des joueurs d'une paire peut renvoyer la balle. Le fauteuil roulant d'un joueur ne doit pas dépasser un prolongement imaginaire de la ligne de centre de la table. Si c'est le cas, l'arbitre doit accorder un point à la paire adverse.

3.2.3. CONCOURS D'HABILETÉS INDIVIDUELLES

Lancer avec la main:

L'athlète utilise une ou deux mains pour lancer la balle en l'air pour une période de 30 secondes. L'athlète peut attraper ou frapper la balle et il reçoit un point à chaque fois que la balle touche sa main. Si l'athlète perd le contrôle de la balle, il faut lui donner une autre balle et continuer le compte.

Rebonds avec la raquette:

L'athlète marque un point pour chaque fois qu'il utilise la raquette pour faire rebondir la balle vers le haut dans l'air au cours d'un temps imposé de 30 secondes. Si l'athlète perd le contrôle de la balle, il faut lui une autre balle et continuer le compte.

Coup Droit Volley:

L'athlète se tient sur son côté de la table avec un autre joueur distributeur de l'autre côté. Avec ses cinq balles à disposition le distributeur lance chaque balle sur le côté du coup droit de l'athlète. Le score de l'athlète est calculé sur un point s'il arrive à rejouer la balle dans le bon côté du terrain du distributeur. La balle doit toucher la table afin de pouvoir compter le point. Les athlètes ont cinq essais chacun.

Coup de Revers Volley :

Même fonctionnement comme dans le Volley de coup droit, sauf que le distributeur envoie la balle sur le côté du revers de l'athlète.

Service :

L'athlète doit servir cinq balles du côté droit de la table et cinq balles sur le côté du revers de la table. Chaque balle qui atterrit dans le carré de service sera considérée comme un point.

Score final:

Le score final d'un joueur est déterminé en additionnant les scores obtenus dans chacune des cinq épreuves qui composent le concours des compétences d'habiletés individuelles.

Service dans la cible:

L'athlète doit servir cinq balles du côté droit de la table et cinq balles sur le côté du revers de la table. Une balle qui atterrit dans le carré de service sera considérée comme un point.

Rebonds avec la raquette:

- En utilisant la raquette, l'athlète tente de frapper la balle vers le haut dans l'air autant de fois que possible pendant 30 secondes de temps.



- Si l'athlète perd le contrôle de la balle, l'arbitre peut lui remettre une autre balle et continuer le compte.
- L'athlète dispose de deux tours de 30 secondes. Le score le plus élevé de l'une des deux tours sera enregistrée.

Le Retour Shot:

- L'athlète se tient sur un côté de la table avec l'arbitre, qui agit comme un distributeur, positionné sur le côté opposé.
- Le distributeur lance la balle sur le côté du coup droit de l'athlète.
- Un point est accordé à l'athlète s'il retourne avec succès la balle sur le côté de la table du distributeur. La balle doit toucher la table du côté de celui-ci afin que le point peut se compter. Si la balle touche le filet et retombe sur le côté de l'athlète, aucun point n'est accordé.
- L'athlète reçoit cinq points s'il retourne la balle de chaque côté. Dans ce cas il ne va pas recevoir le point supplémentaire si la balle touche la partie de la table du distributeur.
- L'athlète tente de retourner un total de cinq balles.
- La somme maximale qui peut être atteinte est de 25 points.

3.3 Low Ability Level

Ces disciplines sont généralement proposées aux sportifs de niveau Low Ability Level (LAL). En règle générale, un sportif inscrit dans une discipline LAL ne peut concourir dans aucune autre catégorie lors de la même compétition.

Les disciplines LAL sont proposées aux sportifs présentant des capacités motrices moyennement à fortement restreintes. Les sportifs aux capacités moins restreintes doivent être encouragés à s'inscrire dans d'autres disciplines (voir chapitre 4 Avancement). SOI a donc défini dans certains sports des performances pour les disciplines LAL, comme limite à ne pas dépasser pour pouvoir prendre part à ces épreuves.

Dans le cas du tennis de table, le concours d'habiletés individuelles est considéré comme une discipline Low Ability Level.

4 Avancement

Les coaches sont responsables d'un entraînement et du choix d'un sport adaptés aux capacités des sportifs. A ce titre, l'accent est mis sur l'encouragement au développement individuel, l'objectif étant de favoriser au mieux l'autonomie des sportifs.

En règle générale, les sportifs doivent d'abord participer à des compétitions locales et régionales avant de prendre part à des manifestations nationales, voire internationales. L'entraînement constitue le fondement du succès du sportif, car c'est là qu'il peut démontrer qu'il possède les capacités nécessaires pour participer aux compétitions dans la catégorie choisie.

La participation à des manifestations internationales est généralement soumise à une sélection, dont la responsabilité incombe à la commission Sport de SOSWI. De manière générale, tous les sportifs peuvent participer à des compétitions internationales. Les performances individuelles ne sont pas considérées comme un facteur restrictif. La commission sport définit les directives de participation ainsi que les critères de sélection, et qui les publie sur le site Internet de SOSWI: www.specialolympics.ch.



5 Divisioning

5.1 Philosophie

C'est par son principe de Divisioning que Special Olympics se distingue de toutes les autres organisations sportives. Special Olympics garantit des compétitions équitables et passionnantes aux sportifs de tous les niveaux de performances. Il n'existe pas de qualifications ni d'éliminatoires, mais exclusivement des tours de Divisioning et des finals dans différents groupes de performances. Il n'existe pas de qualifications ni d'éliminatoires, mais des tours préliminaires de divisioning et des finales. Lors des finales les sportifs se mesurent dans des groupes de capacités homogènes et de niveau de performance équivalent. En règle générale, la composition de ces groupes de capacités – le Divisioning – s'effectue sur la base des performances réalisées lors de tours préliminaires. Si lors d'une manifestation on renonce au tour de Divisioning par manque de temps (par exemple pour les compétitions d'une journée), le Divisioning se fonde sur les performances des athlètes communiquées par les coaches pour établir des groupes homogènes de capacités.

Un vainqueur et un classement sont établis pour chacun des groupes de capacités.

5.2 Critères de répartition

Au sein d'une discipline, la répartition des sportifs en catégories a lieu selon les critères suivants:

1. **Capacités**
Selon les capacités communiquées lors de l'inscription ou selon les résultats du tour préliminaire.
2. **Sexe**
Les sportifs sont normalement séparés selon leur sexe. En cas d'un nombre insuffisant de sportifs ou d'équipes inscrits, il est possible de renoncer à la séparation des sexes.
3. **Age**
En présence d'un nombre suffisant de sportifs et d'équipes, les catégories d'âge officielles sont utilisées: **8-11 ans/12-15 ans/16-21 ans/22-29 ans/30 ans et plus**. En cas d'un nombre insuffisant de sportifs ou d'équipes inscrits, il est possible de renoncer à la classification en catégories d'âge.

Les groupes de capacités homogènes doivent être composés d'au minimum trois sportifs et de huit au maximum. L'écart des capacités au sein d'un groupe ne doit normalement pas excéder 15%. A cet égard, le Sport Official⁴ a la possibilité d'appliquer les critères de classification de manière flexible si cela permet de former des catégories plus équitables en termes de capacités. En fonction du nombre de participants et de l'organisation d'une compétition, il est possible de renoncer à certains critères pour garantir l'homogénéité des groupes, notamment aux critères 2 (sexe) et 3 (âge). Cette décision revient au Sport Official.

5.3 Maximum Effort Rule – Amélioration maximale des performances

Les sportifs sont encouragés à s'améliorer dans leurs activités. Ainsi, une amélioration des performances entre le tour préliminaire (ou les résultats communiqués lors de l'inscription) et la compétition est souhaitable.

⁴ Le Sport Official est le responsable technique d'une manifestation: <http://specialolympics.ch/fr/funktionen/>.



Il est toutefois exigé des sportifs qu'ils fournissent les meilleures performances possible dès le tour préliminaire. C'est uniquement de cette façon qu'ils pourront être classifiés correctement. Si l'amélioration des performances est possible et souhaitable, elle ne doit toutefois pas dépasser les valeurs suivantes:

- 15% dans toutes les disciplines athlétiques
- 20% dans toutes les disciplines Low Ability Level

Si l'amélioration des performances est supérieure, cela est en contradiction avec l'accroissement des performances sportives habituellement possible et est le reflet que le sportif a été classifié dans la mauvaise catégorie. Si la tolérance est dépassée, le sportif est disqualifié (Maximum Effort Rule).

Le sportif et son coach sont responsables de l'annonce de performances réalistes tant lors de l'inscription que du tour préliminaire.

Le matériel tel que les vêtements ou les équipements sportifs, les moyens d'aide ou encore les accompagnants de sportifs avec un handicap sensoriel doivent être employés de la même manière lors du Divisioning que lors de la phase finale. Ainsi, le sportif participe à la compétition dans les mêmes conditions (voir art. 1, SOI).

5.4 Responsabilité du coach

Si, selon l'évaluation de son coach, un sportif est affecté à une catégorie inférieure à son niveau, il incombe au coach de communiquer cette erreur de répartition au jury. Il doit le faire au moyen du «Performance Improvement Form» disponible dans le bureau de la compétition.

En l'absence d'un tel formulaire, le coach a l'obligation de communiquer immédiatement l'erreur de classification au Sport Official (le responsable de la compétition) lors de l'annonce de la répartition.

6 Unified Sport

Special Olympics propose le concept de l'«Unified Sport» dans de nombreux sports. L'idée: des sportifs en situation normale et des sportifs en situation de handicap mental participent dans la même équipe. Idéalement, les sportifs avec et sans handicap présentent des capacités équivalentes et ont le même âge.

SOSWI peut proposer les suivantes disciplines de Unified Sport composées d'un athlète et d'un partenaire:

- Double Unified Sports
- Double mixte Unified Sports



7 Règlement et application

La responsabilité du règlement incombe sur le coordinateur technique de Tennis de table⁵, en accord avec le Sport Director de Special Olympic Switzerland.

L'application du règlement lors d'une compétition relève de la responsabilité du Sport Official (responsable technique) en fonction.

Si nécessaire, SOSWI adaptera les règlements en fonction d'un changement de situation et réagira aux éventuels développements. Il est possible de soumettre des suggestions de modifications du règlement en envoyant un e-mail à l'adresse suivante : sport@specialolympics.ch

⁵ Le Technical Coordinator est le responsable du sport, voir, <http://specialolympics.ch/fr/funktionen/>.