

Regulamin szkolnych zawodów sportowych w Tenisa stołowego organizowanych w Szkole Podstawowej nr 110

TENIS STOŁOWY



1.1 STÓŁ

1.1.1 Górna płaszczyzna stołu, zwana powierzchnią gry, powinna być prostokątem o długości 2,74 m oraz szerokości 1,525 m i powinna być usytuowana w pozycji poziomej na wysokości 76 cm powyżej powierzchni podłogi.

1.1.2 Powierzchnia gry nie obejmuje bocznych ścianek płyty stołu.

1.1.3 Powierzchnia gry może być z jakiegokolwiek materiału i powinna dawać równomierne odbicie na wysokość około 23 cm, kiedy standardowa piłeczka zostanie opuszczona na nią z wysokości 30 cm .

1.1.4 Powierzchnia gry powinna być jednolicie pomalowana na ciemny kolor i być matowa, z białą boczną linią o szerokości 2 cm wzdłuż każdej bocznej i końcowej krawędzi stołu.

1.1.5 Powierzchnia gry powinna być przedzielona na dwa równe pola gry przez pionową siatkę równoległą do końcowych linii i ciągłą nad całym obszarem każdego pola gry.

1.1.6 Do gier podwójnych każde pole winno być podzielone na dwa półpola białą centralną linią o szerokości 3 mm, równoległą do bocznych linii; centralna linia powinna być uważana jako część prawego pola gry.

1.2 ZESTAW SIATKI

1.2.1 Zestaw siatki składa się z siatki, jej zawieszania i nośnych słupków wraz z zaciskami, mocującymi je do stołu.

1.2.2 Siatka powinna być zawieszona na linie przymocowanej przy każdym końcu pionowego słupka na wysokości 15,25 cm, a boczna krawędź słupka jest

w odległości 15,25 cm na zewnątrz od bocznej linii stołu.

1.2.3 Górna część siatki, na całej jej długości, powinna być 15,25 cm powyżej powierzchni gry.

1.2.4 Dół siatki, na całej jej długości, powinien być jak najbliżej powierzchni gry, a obydwa boki siatki powinny być blisko - jak jest tylko to możliwe - nośnych słupków.

1.3 PIŁECZKA

1.3.1 Piłeczka powinna być kulą o średnicy 40 mm.

1.3.2 Piłeczka powinna mieć masę 2,7 g.

1.3.3 Piłeczka powinna być zrobiona z celuloidu lub podobnego plastycznego materiału i powinna być biała lub pomarańczowa oraz matowa.

1.4 RAKIETKA

1.4.1 Rakiетка może być dowolnej wielkości, kształtu i masy, ale deska powinna być płaska i sztywna.

1.4.2 Co najmniej 85 % grubości deski winno być z naturalnego drewna, a wiążąca warstwa wewnątrz deski może być wzmocniona włóknistym materiałem, takim jak włókno węglowe, włókno szklane lub sprasowany papier, ale nie może być grubsza niż 7,5 % całkowitej grubości deski lub 0,35 mm, w zależności która z tych wielkości jest mniejsza.

1.4.3 Strona deski, używana do uderzania piłki, powinna być pokryta zwykłą, czopkowaną okładziną z czopkami na zewnątrz, która ma całkowitą grubość, wliczając w to klej, nie większą niż 2 mm, lub ułożoną warstwowo okładziną (typu sandwich) z czopkami do wewnątrz, lub na zewnątrz, mającą całkowitą grubość, z klejem, nie większą niż 4 mm.

1.4.3.1 Zwykła okładzina z czopkami jest pojedynczą warstwą nie gąbczastej gumy, naturalnej lub syntetycznej, z czopkami równomiernie rozłożonymi na jej powierzchni z gęstością nie mniejszą niż 10 na centymetr kwadratowy i nie większą niż 50 na centymetr kwadratowy.

1.4.3.2 Okładzina typu "sandwich" jest pojedynczą warstwą gąbczastej gumy pokrytej pojedynczą warstwą zwykłej, czopkowanej gumy; grubość czopkowanej gumy nie może mieć więcej niż 2 mm .

1.4.4 Okładzina powinna rozciągać się na całej powierzchni deski, ale nie poza jej granice, za wyjątkiem jej części najbliższej uchwytu i obejmowanej palcami, która może pozostać niepokryta lub pokryta dowolnym materiałem.

1.4.5 Deska, warstwy wewnątrz deski i warstwa okładziny oraz klej na stronie, używanej do odbijania piłeczki, powinny być ciągłe i jednakowej grubości.

1.4.6 Powierzchnia okładziny, pokrywająca stronę deski, lub strona deski, pozbawiona okładziny, powinna być matowa oraz jasno czerwona na jednej stronie i czarna na drugiej.

1.4.7 Nieznaczne odchylenia od ciągłości powierzchni lub jednolitości barwy, spowodowane przypadkowym uszkodzeniem lub zużyciem, mogą być dopuszczone pod warunkiem, że znacząco nie zmieniają charakterystyki powierzchni.

1.4.8 Na początku meczu i każdorazowo przy zmianie rakiетки w trakcie meczu zawodnik powinien pokazać swemu przeciwnikowi i sędziemu rakiетkę, którą zamierza użyć i powinien pozwolić im na jej zbadanie.

1.5 DEFINICJE

1.5.1 Wymiana jest to okres, podczas którego piłeczka jest w grze.

1.5.2 Piłeczka jest w grze od momentu, w którym leży nieruchomo na dłoni wolnej ręki przed zamiarem wyrzucenia jej do podania, do czasu aż wymiana jest rozstrzygnięta jako z punktem lub bez punktu.

1.5.3 Wymiana jest "bez punktu", kiedy jej rezultat nie został zaliczony do wyniku meczu.

1.5.4 Wymiana jest "z punktem" wtedy, kiedy jej rezultat został zaliczony do wyniku meczu.

1.5.5 Grająca ręka jest to ręka trzymająca rakiетkę.

1.5.6 Wolna ręka jest to ręka nie trzymająca rakiетki.

1.5.7 Zawodnik uderza piłeczkę jeśli dotyka jej w grze swoją rakiетką, trzymaną w ręce, lub grającą ręką poniżej nadgarstka.

1.5.8 Zawodnik zatrzymuje długą piłeczkę jeśli on lub cokolwiek w co jest ubrany lub cokolwiek trzyma, dotknie piłeczkę kiedy ona leci w kierunku powierzchni gry i nie przeleci poza jego końcową linię stołu, nie dotykając jego pola gry po ostatnim uderzeniu przez jego przeciwnika.

1.5.9 Podającym jest zawodnik, który - zgodnie z ustaleniem - uderza piłeczkę w wymianie jako pierwszy.

1.5.10 Odbierającym jest zawodnik, który - zgodnie z ustaleniem - uderza piłeczkę w wymianie jako drugi.

1.5.11 Sędzia jest to osoba wyznaczona do prowadzenia meczu.

1.5.12 Sędzia pomocniczy jest to osoba wyznaczona do pomocy sędziemu przy podejmowaniu niektórych decyzji.

1.5.13 Zawodnik w czasie wymiany jest zobligowany mieć na sobie lub w dłoni to samo w co zawodnik był ubrany lub trzymał na początku wymiany, za wyjątkiem piłeczki.

1.5.14 Piłeczka powinna być uważana jako przelatująca nad lub wokół zestawu siatki, jeśli przelatuje gdziekolwiek indziej niż pomiędzy siatką i słupkiem siatki lub pomiędzy siatką i powierzchnią gry.

1.5.15 Końcowa linia powinna być traktowana jako nieskończone przedłużenie linii w obu kierunkach.

1.6 PRAWIDŁOWE PODANIE

1.6.1 Podanie winno zaczynać się od momentu, kiedy piłeczka spoczywa swobodnie na otwartej dłoni nieruchomej wolnej ręki serwującego.

1.6.2 Podający powinien następnie wyrzucić piłeczkę prawie pionowo do góry, bez nadawania rotacji, tak aby wzniosła się przynajmniej na wysokość 16 cm po opuszczeniu dłoni wolnej ręki, a następnie opadała bez dotykania czegokolwiek,

zanim będzie uderzona.

1.6.3 W czasie gdy piłeczka opada podający powinien uderzyć ją tak, aby dotknęła najpierw jego pola gry, a następnie, po przelocie nad lub wokół zespołu siatki, dotknęła bezpośrednio pola gry odbierającego; w grze podwójnej piłeczka powinna dotknąć kolejno prawego półpola gry podającego i odbierającego.

1.6.4 Od rozpoczęcia serwisu do momentu kiedy piłeczka jest uderzona powinna ona być powyżej poziomu powierzchni gry i poza końcową linią stołu serwującego oraz nie powinna być ukryta przed odbierającym przez części ciała lub ubrania serwującego lub jego partnera deblowego.

1.6.5 Obowiązkiem zawodnika jest podawać tak, aby sędzia lub sędzia pomocniczy mogli widzieć, że on stosuje się do wymogów prawidłowego podania.

1.6.5.1 Jeśli nie ma sędziego pomocniczego i sędzia ma wątpliwości odnośnie prawidłowości podania może on, przy pierwszej okazji w meczu, ostrzec podającego bez przyznawania punktu.

1.6.5.2 Jeśli w meczu kolejne podanie wykonywane przez zawodnika lub jego deblowego partnera jest wątpliwe, co do jego prawidłowości, z tego samego lub innego powodu, odbierającemu przyznaje się punkt.

1.6.5.3 Ilekroć nastąpi wyraźne uchybienie w stosowaniu wymagań prawidłowego podania, żadne ostrzeżenie nie powinno być dawane i odbierającemu powinno się zaliczyć punkt.

1.6.6 Wyjątkowo sędzia może złagodzić wymagania odnośnie prawidłowego podania, gdy jest on przekonany, że spełnienie ich jest ograniczone przez fizyczną niesprawność.

1.7 PRAWIDŁOWY ODBIÓR

1.7.1 Piłeczka, która została podana lub odebrana w grze, powinna być uderzona tak, aby przeleciała nad lub obok zestawu siatki i dotknęła pola gry przeciwnika bezpośrednio, albo po dotknięciu zestawu siatki.

1.8 PORZĄDEK W GRZE

1.8.1 W grze pojedynczej podający najpierw powinien wykonać prawidłowe podanie, następnie odbierający powinien wykonać prawidłowy odbiór, a potem podający i odbierający, na przemian, powinni wykonywać prawidłowe odbicia.

1.8.2 W grze podwójnej podający najpierw powinien wykonać prawidłowe podanie, następnie odbierający powinien wykonać prawidłowy odbiór, partner podającego powinien wykonać prawidłowe odbicie, z kolei partner odbierającego powinien wykonać prawidłowe odbicie, a potem każdy zawodnik zgodnie z tą kolejnością powinien wykonywać prawidłowe odbicia.

1.9 WYMIANA BEZ PUNKTU (POWTÓRZENIE)

1.9.1 Wymiana powinna być bez punktu (powtórzenie):

1.9.1.1 jeśli piłeczka - podczas podania - przelatując nad lub obok zestawu siatki, dotknie jego, pod warunkiem, że podanie jest prawidłowe w inny sposób, lub długa

piłeczka zostanie zatrzymana przez odbierającego lub jego partnera;

1.9.1.2 jeśli serwis wykonano, kiedy odbierający zawodnik lub para nie są jeszcze gotowi do gry, pod warunkiem, że ani odbierający ani jego partner nie usiłują odbić piłki;

1.9.1.3 jeśli błąd w wykonaniu prawidłowego podania lub odbioru oraz spełnienie innych reguł gry jest spowodowane zaburzeniem zewnętrznym, będącym poza kontrolą zawodnika;

1.9.1.4 jeśli gra jest przerwana przez sędziego lub sędziego pomocniczego.

1.9.2 Gra może być przerwana:

1.9.2.1 do korekty błędu w podawaniu i odbiorze lub ustawieniu;

1.9.2.2 do wprowadzenia przyśpieszonego systemu;

1.9.2.3 do ostrzeżenia lub ukarania zawodnika;

1.9.2.4 gdy warunki gry zostały zakłócone w stopniu, który mógłby wpłynąć na wynik wymiany.

1.10 WYMIANA Z ZALICZONYM PUNKTEM

1.10.1 Jeśli wymiana nie jest przerwana bez punktu, zawodnikowi winno zaliczyć się punkt:

1.10.1.1 jeśli jego przeciwnikowi nie uda się wykonać prawidłowego podania;

1.10.1.2 jeśli jego przeciwnikowi nie uda się wykonać prawidłowego odbioru;

1.10.1.3 jeśli, po tym jak zawodnik wykonał dobre podanie lub dobry odbiór, piłeczka dotknie czegokolwiek innego niż zespół siatki, zanim będzie uderzona przez przeciwnika;

1.10.1.4 jeśli piłeczka przeleci ponad jego linią końcową bez dotknięcia jego pola gry, po tym jak jest ona uderzona przez przeciwnika;

1.10.1.5 jeśli jego przeciwnik zatrzyma długą piłeczkę;

1.10.1.6 jeśli przeciwnik uderzy piłeczkę kolejno dwa razy;

1.10.1.7 jeśli jego przeciwnik uderzy piłeczkę stroną raketki, której powierzchnia nie spełnia wymagań punktu 2.4.3, 2.4.4 i 2.4.5;

1.10.1.8 jeśli jego przeciwnik lub cokolwiek, w co jego przeciwnik jest ubrany lub trzyma, poruszy powierzchnię gry;

1.10.1.9 jeśli jego przeciwnik lub cokolwiek w co jego przeciwnik jest ubrany lub trzyma, dotknie zestawu siatki,

1.10.1.10 jeśli jego przeciwnika wolna ręka dotknie powierzchni gry;

1.10.1.11 jeśli w grze podwójnej przeciwnik uderzy piłeczkę poza właściwą kolejnością, ustaloną dla pierwszego podającego i odbierającego;

1.10.1.12 jak ustanowiono przy przyśpieszonym systemie (punkt 2.15.2).

1.11 SET

1.11.1 Set będzie wygrany przez zawodnika lub parę, którzy pierwsi zdobędą 11 punktów, oprócz stanu gdy obaj zawodnicy lub obie pary zdobędą po 10 punktów, wtedy set będzie wygrany przez pierwszego zawodnika lub parę, którzy w trakcie gry uzyskają prowadzenie 2 punktowe.

1.12 MECZ

1.12.1 Zwycięzcą meczu zostaje zawodnik lub para, którzy pierwsi wygrają niezbędną do zwycięstwa liczbę setów w pojedynku, składającym się z nieparzystej liczby setów. Gramy do 3 wygranych setów.

1.13 PROCEDURA SERWOWANIA, ODBIORU I WYBORU STRONY STOŁU

1.13.1 Prawo do wyboru początkowego podania, odbioru lub strony stołu powinno być przyznane na drodze losowania, a zwycięzca może wybrać podanie lub pierwszy odbiór lub początek gry na odpowiedniej stronie stołu.

1.13.2 Kiedy pierwszy zawodnik lub para wybrała podanie lub odbiór albo początek gry na odpowiedniej stronie stołu, drugi zawodnik lub para powinni mieć pozostały wybór.

1.13.3 Po każdym 2 punktach, które zostały zaliczone, zawodnik lub para odbierająca powinna stać się podającym zawodnikiem lub parą i tak aż do końca seta chyba, że obaj zawodnicy lub pary mają uzyskane po 10 punktów, lub jeśli jest stosowany przyspieszony system, wtedy kolejność zmiany podania jest ta sama, ale każdy zawodnik powinien na zmianę podawać lub odbierać tylko co 1 punkt.

1.13.4 W każdym secie meczu w grze podwójnej, para mająca prawo pierwszego podania, powinna wybrać kto z nich je wykonuje, a w pierwszym secie spotkania odbierająca para powinna zdecydować kto z nich będzie pierwszy odbierał; w kolejnych setach meczu pierwszy podający jest wybierany, a pierwszy odbierającym powinien być zawodnik, który podawał na niego w poprzedzającym secie.

1.13.5 W grze podwójnej, przy każdej zmianie podania, poprzedni odbierający staje się podającym, a partner poprzedniego podającego powinien stać się odbierającym.

1.13.6 Zawodnik lub para podająca jako pierwsza w secie powinna odbierać jako pierwsza w następnym secie, a w ostatnim secie gry podwójnej para mająca odbierać jako następna powinna zmienić swój porządek, kiedy pierwsza z par zdobędzie 5 punktów.

1.13.7 Zawodnik lub para zaczynająca grę w secie przy jednej stronie stołu powinna zaczynać grę przy drugiej stronie w następnym secie, a w ostatnim secie zawodnicy lub pary powinni zmienić strony stołu, kiedy pierwszy z zawodników lub pierwsza z par zdobędzie 5 punktów.

1.14 NIEWŁAŚCIWY PORZĄDEK PODANIA I ODBIORU LUB BŁĄD USTAWIENIA PRZY STOLE

1.14.1 Jeśli zawodnik podaje lub odbiera w niewłaściwej kolejności gra powinna być przerwana przez sędziego, jak tylko błąd zostanie spostrzeżony i wznowiona z tymi zawodnikami podającymi i odbierającymi, którzy powinni być podającymi i odbierającymi przy wyniku, który został uzyskany zgodnie z porządkiem ustalonym na początku meczu, a w grach podwójnych zgodnie z porządkiem podawania, wybranym przez parę mającą prawo do podania jako pierwsza w secie, podczas

którego błąd został spostrzeżony.

1.14.2 Jeśli zawodnicy nie zmienili stron stołu, kiedy powinni to zrobić, gra powinna być przerwana przez sędziego, jak tylko błąd zostanie spostrzeżony i wznowiona z zawodnikami przy tej stronie stołu, przy której powinni być zgodnie z wynikiem jaki został osiągnięty i kolejnością ustaloną na początku meczu.

1.14.3 W każdym przypadku wszystkie zdobyte punkty przed spostrzeżeniem błędu powinny być zaliczone.

1.15 PRZYŚPIESZONY SYSTEM GRY

1.15.1 Za wyjątkiem stanu gdzie obaj zawodnicy lub obie pary zdobyli co najmniej po 9 punktów, jeżeli set nie jest zakończony po 10 minutach gry lub wcześniej na żądanie obu zawodników lub par, powinien być wprowadzony przyśpieszony system,

1.15.1.1 Jeśli piłeczka jest w grze, kiedy limit czasu został przekroczony, gra powinna być przerwana przez sędziego i wznowiona z podaniem tego zawodnika, który podawał w tej wymianie, która została przerwana.

1.15.1.2 Jeśli piłeczka nie jest w grze, kiedy limit czasu został przekroczony, grę powinno się wznowić z podaniem tego zawodnika, który odbierał w bezpośrednio poprzedzającej wymianie tego seta.

1.15.2 Od tego czasu każdy zawodnik powinien podawać kolejno po 1 punkcie, aż do końca seta i jeśli odbierający zawodnik lub para wykona 13 prawidłowych odbić, odbierającemu zalicza się punkt.

1.15.3 Raz wprowadzony przyśpieszony system powinien być stosowany aż do końca meczu.