

TENIS STOŁOWY - podstawowe przepisy gry



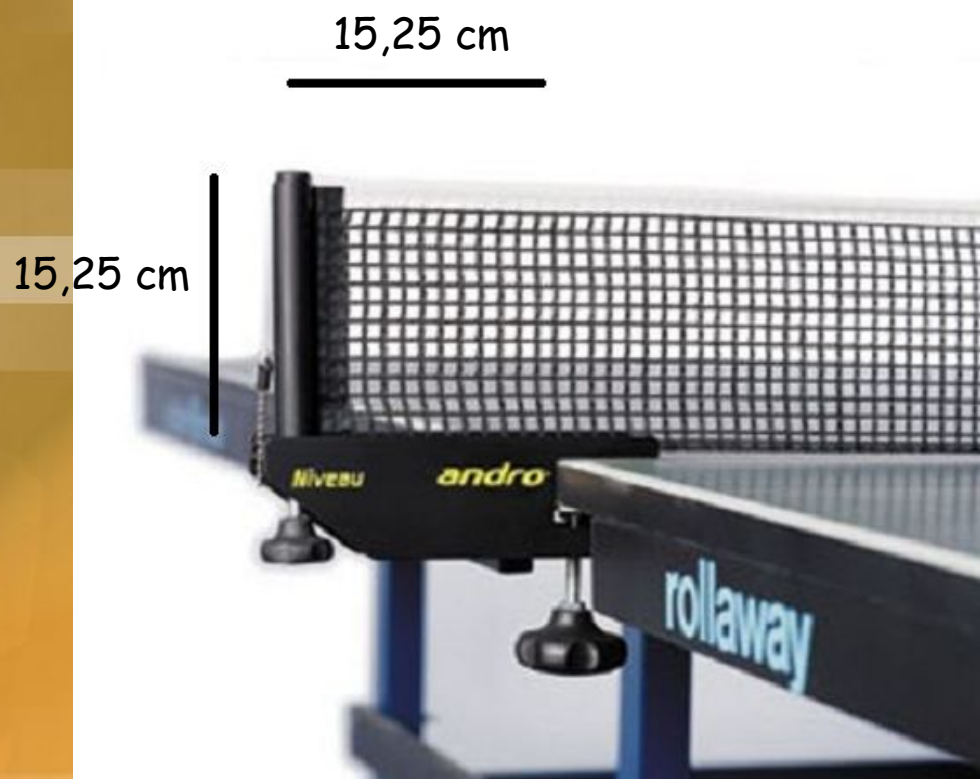
Rafał Flisak

STÓŁ



Powierzchnia gry powinna dawać równomierne odbicie na wysokość około 23 cm, kiedy standardowa piłeczka zostanie opuszczona na nią z wysokości 30 cm. Powierzchnia gry powinna być jednolicie pomalowana na ciemny matowy kolor, z białą linią o szerokości 2 cm wzdłuż bocznej i końcowej krawędzi stołu. Ponadto powinna być przedzielona na dwa równe pola gry przez pionową siatkę. Do gier podwójnych każde pole winno być podzielone na dwa półpola białą centralną linią o szerokości 3 mm, równoległą do bocznych linii.

Zestaw siatki



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

Piłeczka



Piłeczka powinna być kulą o średnicy 40 mm i mieć masę 2,7 g. Ponadto powinna być zrobiona z celuloиду lub podobnego plastycznego materiału i powinna być biała lub pomarańczowa oraz matowa.

RAKIETKA



Rakietka może być dowolnej wielkości, kształtu i masy, ale deska powinna być płaska i sztywna. Co najmniej 85 % grubości deski winno być z naturalnego drewna. Warstwa wewnątrz deski może być wzmocniona włóknistym materiałem, takim jak włókno węglowe, włókno szklane lub sprasowany papier, nie może być jednak grubsza niż 7,5 % całkowitej grubości deski lub 0,35 mm, w zależności która z tych wielkości jest mniejsza.

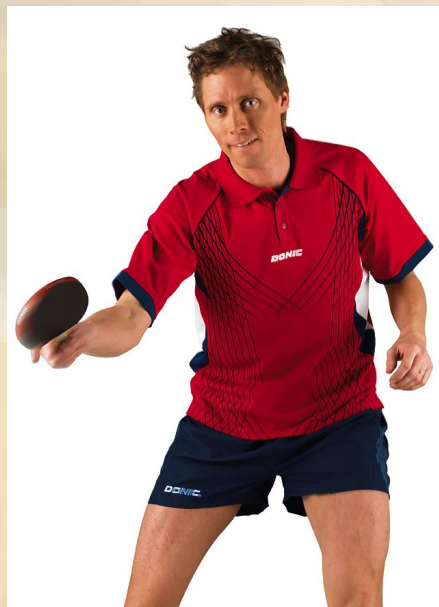
RAKIETKA

Używane okładziny (dopuszczalny jest kolor czerwony i czarny) powinny być autoryzowane przez ITTF, bez jakiegokolwiek fizycznej, chemicznej lub innej obróbki, zmieniającej lub modyfikującej właściwości gry, tarcie, wygląd, kolor, strukturę, powierzchnię, itd.

Na początku meczu zawodnik powinien pokazać swojemu przeciwnikowi i sędziemu raketkę, którą zamierza grać i powinien pozwolić na jej zbadanie.



UBIÓR DO GRY



Ubiór do gry powinien składać się z koszulki z krótkimi rękawami lub bez rękawów i spodenek lub spódniczki, skarpet i obuwia sportowego (inne części odzieży lub dres nie powinny być ubrane w podczas gry chyba, że sędzia główny udzieli na to zezwolenia).

Główny kolor stroju sportowego powinien być wyraźnie różny od używanej piłki.

INNY SPRZĘT



pokrowce na rakiетки



numerator



obuwie



robot nagrywający piłki

INNY SPRZĘT



miarka do siatki



stolik sędziowski



stojak na ręczniki



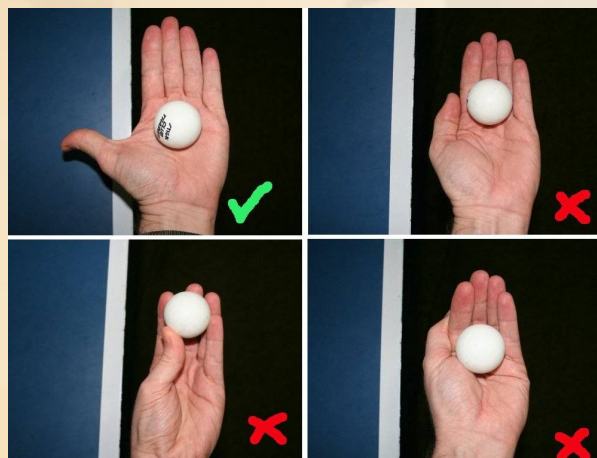
plotki

DEFINICJE

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

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

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



ułożenie piłeczki na dłoni





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

Odbiór - 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.



Sędzia jest to osoba wyznaczona do prowadzenia meczu.

DEFINICJE

Porządek w grze - w grze pojedynczej podający najpierw powinien wykonać podanie, następnie odbierający powinien wykonać odbiór, a potem podający i odbierający na przemian, powinni wykonywać odbicie. W grze podwójnej podający najpierw powinien wykonać podanie, następnie odbierający powinien wykonać odbiór, partner podającego powinien wykonać odbicie, z kolei partner odbierającego powinien wykonać prawidłowe odbicie, a potem każdy zawodnik zgodnie z tą kolejnością powinien wykonywać odbicie.

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.

Mecz - zwycięzcą meczu zostaje zawodnik lub para, którzy pierwsi wygryją niezbędną do zwycięstwa liczbę setów w pojedynku określoną przez regulamin danych zawodów lub rozgrywek.

DEFINICJE



Singiel - gra pojedyncza (uczestniczy dwóch zawodników).

DEFINICJE



Debel - gra podwójna (uczestniczy czterech zawodników).

DEFINICJE



Mikst - gra podwójna mieszana (uczestniczą dwa zespoły złożone z kobiety i mężczyzny).

Podstawowe przepisy gry w tenisa stołowego opracowane zostały na podstawie „Poradnika dla sędziów tenisa stołowego PZTS”

KONIEC