

Hoofdstuk 2 TAFELTENNISPELREGELS

2.1 De tafel

2.1.1 Het oppervlak van de bovenkant van de tafel, genaamd het "speelvlak", moet rechthoekig zijn, 274 cm lang en 152,5 cm breed en moet in een horizontaal vlak 76 cm boven de vloer liggen.

2.1.2 Het speelvlak omvat niet de zijkanten van het tafelblad.

2.1.3 Het speelvlak mag van elk materiaal zijn en moet een gelijkmatig stuitvermogen hebben van ongeveer 23 cm, wanneer een standaardbal wordt losgelaten vanaf een hoogte van 30 cm.

2.1.4 Het speelvlak moet gelijkmatig donker en mat gekleurd zijn, met een 2 cm brede witte zijlijn langs beide 274 cm lange randen en een 2 cm brede witte eindlijn langs beide 152,5 cm lange randen.

2.1.5 Het speelvlak wordt verdeeld in 2 gelijke "vlakken" door een verticaal net, dat evenwijdig loopt met de eindlijnen en doorlopend moet zijn over de gehele breedte tussen beide vlakken.

2.1.6 Voor dubbelspelen moet elk vlak verdeeld zijn in 2 gelijke halve vlakken door een 3 mm brede witte middellijn, die evenwijdig loopt met de zijlijnen; de middellijn moet beschouwd worden als deel van beide rechter halve vlakken.

2.2 De netcombinatie

2.2.1 De netcombinatie bestaat uit het net, de bevestiging daarvan en de netposten, inclusief de klemmen waarmee de netposten aan de tafel zijn vastgemaakt.

2.2.2 Het net wordt gespannen door een koord, dat aan beide einden aan een verticale netpost van 15,25 cm hoog is bevestigd. De buitenzijden van de netposten zijn 15,25 cm van de zijlijnen verwijderd.

2.2.3 De bovenkant van het net moet zich over de gehele lengte 15,25 cm boven het speelvlak bevinden.

2.2.4 De onderkant van het net moet over de gehele lengte zo dicht mogelijk langs het speelvlak lopen en de einden van het net moeten zo dicht mogelijk aansluiten op de netposten.

2.3 De bal

2.3.1 De bal moet zuiver rond zijn met een diameter van 40 mm.

2.3.2 Het gewicht van de bal moet 2,7 gram zijn.

2.3.3 De bal moet van celluloid of een gelijksoortige kunststof zijn en moet wit of oranje gekleurd en mat zijn.

2.4 Het bat

2.4.1 Het bat mag van elke afmeting, vorm en gewicht zijn, maar het frame moet vlak en onbuigzaam zijn.

2.4.2 Tenminste 85% van de dikte van het frame moet uit natuurlijk hout bestaan; een kleefstoflaag in het frame mag versterkt zijn met vezelmateriaal zoals carbonvezel, glasvezel of geperst papier maar mag niet dikker zijn dan 7,5% van de totale bladdikte tot een maximum van 0,35 mm.

2.4.3 De bedekking van een zijde van het frame, die gebruikt wordt om de bal te slaan, moet zijn:

- gewoon nopjesrubber (nopjes naar buiten) met een totale dikte, met inbegrip van het plakmiddel, van maximaal 2.0 mm of

- sandwichrubber (nopjes naar buiten of naar binnen) met een totale dikte, met inbegrip van het plakmiddel, van maximaal 4.0 mm.

2.4.3.1 Gewoon nopjesrubber is een enkele laag niet-cellulair rubber, natuurlijk of synthetisch, met nopjes gelijkmatig verdeeld over het oppervlak met een dichtheid van niet minder dan 10 en niet meer dan 30 nopjes per cm².

2.4.3.2 "Sandwichrubber" is een enkele laag cellulair rubber, bedekt met een enkele buitenlaag gewoon nopjesrubber, waarbij de dikte van het nopjesrubber maximaal 2.0 mm mag zijn.

2.4.4 Het materiaal waarmee een zijde van het frame wordt beplakt, dient deze zijde geheel te bedekken, maar mag er niet buiten steken. Alleen de plaats vlak bij het handvat die normaal door de vingers van de bathand kan worden vastgehouden, mag onbedekt blijven of bedekt worden met ieder ander materiaal.

2.4.5 Het frame, iedere laag van het frame en iedere bedekking- of kleefstoflaag aan een zijde, die gebruikt wordt om de bal te slaan, dient ononderbroken en van gelijke dikte te zijn.

2.4.6 De oppervlakte van beide zijden van het frame, al dan niet bekleed met bedekkingmateriaal, moet mat zijn; helder rood aan één zijde en zwart aan de andere zijde.

2.4.7 De bedekking van het bat dient te worden gebruikt zonder enige fysische, chemische of andersoortige behandeling.

2.4.7.1 Geringe afwijkingen in de gelijkmatigheid van de kleur en van de volledigheid van de bedekking, die ontstaan zijn door verschieten respectievelijk slijtage of door een toevallige beschadiging, kunnen buiten beschouwing blijven, mits daardoor de eigenschappen van het oppervlak niet wezenlijk worden veranderd.

2.4.8 Aan het begin van een wedstrijd en iedere keer als hij tijdens een wedstrijd van bat wisselt, dient een speler zijn tegenstander en de scheidsrechter het bat dat hij gaat gebruiken te tonen en hen toe te staan het te onderzoeken.

2.5 Definities

2.5.1 Een "rally" is de periode waarin de bal in het spel is.

2.5.2 De bal is "in het spel" vanaf het laatste moment dat deze bij het serveren bewegingloos op de palm van de vrije hand ligt, met de bedoeling deze op te gooien, totdat de rally wordt beslist door een let of een punt.

2.5.3 Een "let" is een rallybeëindiging zonder dat er wordt gescoord.

2.5.4 Een "punt" is een rallybeëindiging doordat er wordt gescoord.

2.5.5 De "bathand" is de hand die het bat vasthoudt.

2.5.6 De "vrije hand" is de hand die het bat niet vasthoudt; de vrije arm is de arm van de vrije hand.

2.5.7 Een speler "slaat" de bal als hij de bal raakt met zijn bat, door zijn hand vastgehouden, of met zijn bathand beneden de pols.

2.5.8 Een speler "blokkeert" de bal als hij, of iets dat hij draagt of vasthoudt, de bal raakt tijdens het spel als deze zich boven of onderweg naar het speelvlak bevindt, waarbij de bal zijn vlak niet heeft geraakt sinds deze het laatst door zijn tegenstander is geslagen.

2.5.9 De "serveerder" is de speler die in een rally het eerst de bal moet slaan.

2.5.10 De "ontvanger" is de speler die in een rally als tweede de bal moet slaan.

2.5.11 De "scheidsrechter" is de persoon die is aangesteld om een wedstrijd te leiden.

2.5.12 De "assistent-scheidsrechter" is de persoon die is aangesteld om de scheidsrechter te assisteren bij bepaalde beslissingen.

2.5.13 Onder iets dat een speler "draagt of vasthoudt", wordt verstaan alles dat hij draagt of vasthoudt, anders dan de bal, bij het begin van een rally.

2.5.14 De "eindlijn" moet worden beschouwd als zijnde onbegrensd verlengd in beide richtingen.

2.6 De service

2.6.1 De service begint op het moment, dat de bal vrij op de open palm ligt van de onbeweeglijk gehouden vrije hand van de serveerder.

2.6.2 De serveerder moet vervolgens de bal nagenoeg loodrecht opgooien, zonder er effect aan te geven, zodanig dat deze minstens 16 cm omhoog komt nadat deze de palm van de vrije hand heeft verlaten en vervolgens daalt zonder iets te raken voordat deze wordt geslagen.

2.6.3 Als de bal dalend is moet de serveerder zodanig slaan, dat de bal eerst het eigen speelvlak raakt en daarna rechtstreeks het speelvlak van de ontvanger raakt; bij dubbelspelen dient de bal achtereenvolgens de rechter speelvlakken van de serveerder en de ontvanger te raken.

2.6.4 Vanaf het begin van de service totdat de bal wordt geslagen, dient de bal zich boven de hoogte van het speelvlak en achter de eindlijn van de serveerder te bevinden en mag voor de ontvanger niet worden verborgen door de serveerder of de dubbelpartner of door iets dat ze dragen of vasthouden.

2.6.5 Zodra de bal is opgegooid, dienen de vrije arm en hand van de serveerder te worden weggehaald uit de ruimte tussen de bal en het net. De ruimte tussen de bal en het net wordt bepaald door de bal, het net en het verlengde van het net naar boven.

2.6.6 Het is de verantwoordelijkheid van de serveerder om zodanig te serveren dat de scheidsrechter of de assistent-scheidsrechter ervan overtuigd is dat de service volgens de regels wordt uitgevoerd en beiden mogen beslissen dat een service incorrect is.

2.6.6.1 Wanneer de scheidsrechter of de assistent-scheidsrechter niet zeker is dat een service correct is, kan hij, bij de eerste keer dat zich tijdens de wedstrijd een dergelijke situatie voordoet, het spel onderbreken en de serveerder waarschuwen; maar elke volgende service van de speler of zijn dubbelpartner die niet duidelijk correct is, zal als incorrect worden beschouwd.

2.6.7 Bij wijze van uitzondering mag de scheidsrechter van een strikte naleving van de voorgeschreven manier van serveren afzien, als hij er van overtuigd is dat nakoming van de regels door een lichamelijke handicap wordt verhinderd.

2.7 De terugslag

2.7.1 De bal, na geserveerd of teruggeslagen te zijn, moet zo worden geslagen dat deze over of om de netcombinatie heen gaat - deze al dan niet rakend - en het speelveld van de tegenstander raakt.

2.8 De speelvolgorde

2.8.1 Bij enkelspelen moet de serveerder de bal eerst in het spel brengen, waarna de ontvanger de bal moet terugslaan. Daarna moeten de spelers om beurten de bal retourneren.

2.8.2 In dubbelspelen, met uitzondering van het bepaalde in 2.8.3, moet de serveerder de bal eerst in het spel brengen, waarna de ontvanger de bal moet retourneren. Vervolgens zal de partner van de serveerder moeten terugslaan, terwijl daarna de partner van de ontvanger aan de beurt is om de bal te retourneren. Hierna zullen de spelers steeds in dezelfde volgorde moeten terugslaan.

2.8.3 In een dubbel waarin ten minste één van beide spelers vanwege een lichamelijke handicap in rolstoelen speelt moet de serveerder eerst de bal in het spel brengen, vervolgens moet de ontvanger de bal terugslaan, maar daarna mag elke speler van het invalide paar de bal retourneren. Geen enkel deel van de rolstoel van een speler, noch een voet van een staande speler mag daarbij echter over het denkbeeldige verlengde van de middellijn van de tafel komen. Als dit wel het geval is, zal de scheidsrechter het punt toekennen aan het andere paar.

2.9 Een let

2.9.1 De rally eindigt met een let indien:

2.9.1.1 - de bal bij de service, bij het passeren over of om de netcombinatie, de net-combinatie raakt, mits de service verder correct is, of de bal door de ontvanger of zijn partner wordt geblokkeerd;

2.9.1.2 - wordt geserveerd als de ontvanger of zijn partner nog niet gereed is, vooropgesteld dat noch de ontvanger noch zijn partner een poging onderneemt de bal te slaan;

2.9.1.3 - een speler door een gebeurtenis, waarop hij geen invloed heeft, er niet in slaagt te serveren of terug te slaan of op een andere manier een regel overtreedt;

2.9.1.4 - het spel wordt onderbroken door de scheidsrechter of de assistent-scheidsrechter;

2.9.1.5 - de ontvanger door een lichamelijke handicap in een rolstoel speelt en bij de service de bal, mits de service verder correct is,:

2.9.1.5.1 - na het raken van de tafelhelft van de ontvanger in de richting van het net gaat;

2.9.1.5.2 - tot stilstand komt op de tafelhelft van de ontvanger;

2.9.1.5.3 - bij enkelspelen de tafelhelft van de ontvanger verlaat, na deze te hebben geraakt, via één van de zijlijnen.

2.9.2 Het spel kan worden onderbroken:

2.9.2.1 - voor de correctie van een fout in de volgorde van serveren, ontvangen, of speelhelft.;

2.9.2.2 - voor het in werking treden van de tijdregel;

2.9.2.3 - voor het waarschuwen of bestraffen van een speler of adviseur;

2.9.2.4 - wanneer zich omstandigheden voordoen, die het resultaat van de rally kunnen beïnvloeden.

2.10 Een punt

2.10.1 Behalve wanneer de rally met een let eindigt, zal een speler een punt krijgen:

2.10.1.1 - als zijn tegenstander er niet in slaagt op de juiste manier te serveren;

2.10.1.2 - als zijn tegenstander er niet in slaagt om op de juiste manier terug te slaan;

2.10.1.3 - als, nadat hij een service of terugslag heeft gemaakt, de bal iets anders dan de netcombinatie raakt voordat deze door zijn tegenstander wordt geslagen;

2.10.1.4 - als de bal, nadat de tegenstander deze heeft geslagen, zijn speelvak of zijn eindlijn passeert zonder zijn speelvak te raken;

2.10.1.5 - als de bal, nadat zijn tegenstander deze heeft geslagen, door het net heen gaat of het net passeert tussen het net en de netpost door of tussen het net en het speelvak door;

2.10.1.6 - als zijn tegenstander de bal blokkeert;

2.10.1.7 - als zijn tegenstander de bal opzettelijk tweemaal achter elkaar slaat;

2.10.1.8 - als zijn tegenstander de bal slaat met een zijde van het bat waarvan het oppervlak niet voldoet aan de vereisten van artikel 2.4.3, 2.4.4 en 2.4.5;

2.10.1.9 - als zijn tegenstander, of iets wat zijn tegenstander draagt of vasthoudt, het speelvak doet bewegen;

2.10.1.10 - als zijn tegenstander, of iets wat zijn tegenstander draagt of vasthoudt, de net-combinatie raakt;

2.10.1.11 - als zijn tegenstander met de vrije hand het speelvak raakt;

2.10.1.12 - als een tegenstander tijdens het dubbelspel de bal niet in de volgorde slaat, die is vastgesteld door de eerste serveerder en de eerste ontvanger;

2.10.1.13 - zoals bepaald is bij de tijdregel (artikel 2.15.4)

2.10.1.14 - als beide spelers of paren door een lichamelijke handicap in een rolstoel spelen en

2.10.1.14.1 - de tegenstander met de achterkant van zijn dijen geen minimum contact houdt met de zitting of kussens wanneer de bal wordt geslagen;

2.10.1.14.2 - de tegenstander voordat hij de bal slaat met een van beide handen de tafel raakt;

2.10.1.14.3 - de voetsteun of voet van de tegenstander de vloer raakt wanneer de bal in het spel is.

2.10.1.15 - zoals bepaald is bij de volgorde van serveren en retourneren (artikel 2.8.3).

2.11 Een set

2.11.1 Een set wordt gewonnen door de speler of het paar, die/dat het eerst 11 punten scoort, tenzij beide spelers of paren 10 punten hebben gescoord, in welk geval die speler of dat paar winnaar wordt die/dat als eerste 2 punten meer scoort dan zijn/hun tegenstander(s).

2.12 Een wedstrijd

2.12.1 Een wedstrijd bestaat uit de meeste gewonnen sets van elk oneven aantal.

2.13 De volgorde van serveren, ontvangen en tafelhelft

2.13.1 Het recht op de keuze om als eerste te serveren of te ontvangen, of de keuze van tafelhelft, wordt beslist door de "toss" en de winnaar heeft de keuze om als eerste te serveren of te ontvangen, of aan een bepaalde zijde van de tafel te beginnen.

2.13.2 Wanneer een speler of paar de keus heeft gemaakt om als eerste te serveren of te ontvangen, óf te beginnen aan een bepaalde zijde van de tafel, dient de andere speler of het andere paar de andere keuze te maken.

2.13.3 Na elke 2 gescoorde punten wordt de/het ontvangende speler/paar de/het serverende speler/paar en dat gaat zo door tot het einde van de set, tenzij ieder(e) speler of paar 10 punten gescoord heeft of de tijdregel ingaat, waarbij de volgorde van serveren en ontvangen hetzelfde zal zijn, maar waarbij na elk gescoord punt de service naar de tegenstander zal overgaan.

2.13.4 Bij het dubbelspel dient, in elke set, het paar dat het recht heeft om als eerste te serveren, te beslissen wie van hen serveert en in de eerste set van een wedstrijd moet het ontvangende paar beslissen wie van hen het eerst ontvangt; nadat, in de volgende sets van de wedstrijd, de eerste serveerder is gekozen, zal de eerste ontvanger diegene zijn, die in de voorafgaande set op hem serveerde.

2.13.5 Bij iedere servicewisseling in het dubbelspel wordt de vorige ontvanger de serveerder en wordt de partner van de vorige serveerder de ontvanger.

2.13.6 De speler of het paar, die/dat het eerst serveerde in een set, zal in de volgende set als eerste ontvangen en in de laatst mogelijke set van een dubbel-wedstrijd moet het paar dat in de volgende rally de service ontvangt de volgorde van ontvangen veranderen, nadat één der paren 5 punten heeft behaald.

2.13.7 De speler of het paar die/dat in een set aan een bepaalde zijde van de tafel begint, zal in de volgende set aan de andere kant beginnen en in de laatst mogelijke set van een wedstrijd moeten de spelers of paren van tafelhelft wisselen zodra één speler of paar 5 punten heeft gescoord.

2.14 Verkeerde volgorde van serveren, ontvangen en tafelhelft

2.14.1 Als een speler serveert of ontvangt, terwijl het zijn beurt niet is, moet het spel door de scheidsrechter worden onderbroken zodra de fout wordt geconstateerd en worden hervat met die speler aan service of als ontvanger die, volgens de aan het begin van een wedstrijd bepaalde volgorde, aan de beurt zou zijn bij de stand die is bereikt, en bij het dubbelspel overeenkomstig de volgorde van serveren, zoals die gekozen is door het paar, dat in het begin van de set waarin de fout is ontdekt het recht van serveren had.

2.14.2 Als de spelers niet van tafelhelft hebben gewisseld toen dat was vereist, moet het spel door de scheidsrechter worden onderbroken zodra de fout wordt geconstateerd en het spel worden hervat aan die zijde van de tafel waar de spelers op het moment van de bereikte stand hadden behoren te staan volgens de aan het begin van de wedstrijd bepaalde volgorde.

2.14.3 Onder alle omstandigheden blijven de punten, gescoord vóór de ontdekking van een fout, geldig.

2.15 De tijdregel

2.15.1 Behalve zoals beschreven in 2.15.2, treedt de tijdregel in werking nadat in een set 10 minuten speeltijd zijn verstreken of op ieder ander moment indien beide spelers of paren dit verzoeken.

2.15.2 De tijdregel zal niet in werking treden wanneer in een set 18 punten zijn gescoord.

2.15.3 Indien de bal in het spel is als de tijdslimiet is bereikt, moet het spel door de scheidsrechter worden onderbroken en worden hervat met de beginslag van de speler die bij de onderbroken rally serveerde; indien de bal niet in het spel is wanneer de tijdregel in werking treedt, moet het spel worden hervat met de beginslag van de speler die ontving in de onmiddellijk voorafgaande rally.

2.15.4 Daarna serveert iedere speler om de beurt om één punt tot het eind van de set en als de ontvangende speler of het ontvangende paar 13 terugslagen in een rally maakt, wint de ontvanger een punt.

2.15.5 Het in werking treden van de tijdregel zal de volgorde van serveren en ontvangen in een wedstrijd, zoals gedefinieerd in artikel 2.13.6, niet veranderen.

2.15.6 Indien de tijdregel eenmaal is ingegaan, dienen alle volgende sets in die wedstrijd volgens de tijdregel te worden gespeeld.