

TAFELTENNIS SPELREGELS

INHOUDSOPGAVE

TAFELTENNISPELREGELS

| | |
|---|----------|
| 1. DE SERVICE | 1 |
| 2. DE RALLY | 1 |
| 3. EEN GAME | 2 |
| 4. HET DUBBELSPEL | 2 |
| 5. TAFEL, NET EN BALLETTJE | 3 |
| 6. SPEELKLEDING | 3 |
| 7. PAUZES | 3 |
| 8. HET BATJE | 3 |
| 9. MEDISCHE TIME-OUT | 3 |
| 10 ADVIES AAN SPELERS (COACHING) | 4 |
| 11. WANGEDRAG | 4 |

1. DE SERVICE

- De speler die serveert moet de bal zo recht mogelijk opgooien tot een hoogte van minimaal 16 cm en mag de bal pas raken zodra deze weer naar beneden komt. Bij de service moet de hand zo goed als vlak zijn en moet zich minimaal op dezelfde hoogte als de bovenkant van de tafel bevinden, en achter de witte achterlijn.
- De speler die serveert hoeft in het enkelspel niet diagonaal te serveren. De speler mag vanaf iedere plek overal naar toe serveren. Zolang er wordt geserveerd volgens bovenstaande regels.
- De serveerder mag de bal niet afschermen achter zijn lichaam, de tafel of andere materialen. De bal moet gedurende de hele service zichtbaar blijven voor de tegenstander.
- Als de bal het net raakt tijdens de service en wel op speelveld van de tegenstander komt dan heet dat een netservice. Een netservice wordt altijd opnieuw gespeeld. Wordt er in het net of naast de tafel geserveerd, dan is dit een direct punt voor de tegenstander. Er bestaat geen tweede service als de service fout is.
- De servicebeurt wisselt elke twee punten van speler.

2. DE RALLY

- Vanaf het moment dat de bal in het spel wordt gebracht tot het moment dat er een punt wordt gescoord heet een rally.
- De rally is afgelopen als de tegenstander een fout maakt, als de servicespeler de bal fout slaat of als er een andere bal door het speelveld heen rolt. Dit laatste noemen we een let.
- Wanneer de speler die niet de servicebeurt heeft toch serveert dan wordt het punt ongeldig verklaard. Het punt wordt opnieuw gespeeld en de juiste speler serveert.
- Een speler scoort een punt als:
 - a. de tegenstander de bal over/naast de tafel of in het net slaat;
 - b. de tegenstander de zijkant van de tafel raakt;
 - c. de tegenstander de bal onder of door het net heenslaat.
- Het punt is voor de tegenspeler als:
 - a. de tegenstander de bal via het netje op de tafel speelt;
 - b. de tegenstander de bal op het randje van de tafel speelt;
 - c. de tegenstander de bal via de netpost op de tafel slaat.
- Als een speler de bal eerst op zijn eigen speelhelft slaat dan krijgt de tegenstander een punt. Deze regel is niet van toepassing wanneer het een service betreft.
- De speler die serveert mag met zijn speelhand de tafel niet aanraken voordat er geslagen is. Na de service mag dit wel. Met de vrije hand, de hand zonder batje, mag de tafel nooit worden aangeraakt.

3. EEN GAME

- Met een tos wordt bepaald wie er mag beginnen met serveren. De scheidsrechter gaat bij de tos aan een van de twee speelhelften staan en doet de bal in een van zijn handen onder de tafel. De speler aan de overkant wijst naar één van de twee handen. Als de speler raadt in welke hand de bal zit, dan mag deze bepalen wie er begint met de service. Na de tos krijgen de spelers een minuut om in te spelen. De scheidsrechter houdt de tijd bij en geeft aan wanneer de wedstrijd begint.
- Een game wordt gewonnen door de speler die het eerst 11 punten scoort. Indien beide spelers 10 punten hebben gescoord wint de speler die als eerste 2 punten meer scoort dan zijn tegenstander. Vanaf 10-10 serveren de spelers om beurten.
- Er zijn verschillende regels over hoeveel games er gewonnen moeten zijn voor het winnen van een wedstrijd. Namelijk:
 - a. de speler met als eerste 2 gewonnen games wint de wedstrijd (best of three);
 - b. de speler met als eerste 3 gewonnen games wint de wedstrijd (best of five);
 - c. de speler met als eerste 4 gewonnen games wint de wedstrijd (best of seven).
- Bij normale competities en toernooien wordt er met het best of five systeem gespeeld. Op internationale toernooien en op het NK tafeltennis wordt de best of seven regel gehanteerd.

4. HET DUBBELSPEL

- In het dubbelspel dient er diagonaal geserveerd te worden. Van het rechtervlak van de servicespeler naar het rechtervlak van de tegenstander (gezien vanuit de tegenstander). Er wordt om de 2 punten gewisseld van opstelling. Degene die serveert stapt opzij en zijn dubbelpartner wordt de ontvanger. Degene die net ontvangen heeft wordt de serveerder.
- In het dubbelspel is er een bepaalde volgorde waarin de bal teruggeslagen moet worden. Degene die serveert brengt de bal in het spel. Als de bal terugkomt slaat zijn dubbelpartner de bal terug. De bal moet vervolgens om de beurt worden teruggeslagen. Raakt één van de twee de bal twee keer achter elkaar dan gaat het punt naar de tegenstander.
- Bij het dubbelspel dient het paar dat mag beginnen met serveren bij aanvang van de game te beslissen wie van hen serveert. In de eerste game van een wedstrijd moet het ontvangende paar beslissen wie van hen het eerst ontvangt. De game daarna mag het andere team kiezen welke van de twee spelers begint met serveren. Het ontvangende team moet in tegenovergestelde volgorde gaan staan. Voorbeeld: speler A van het ene team heeft in de eerste game de bal terug geslagen van speler A van het andere team. In de tweede game moet speler B de bal terugslaan van speler A uit het andere team. Bij alle daarop volgende games wordt deze wisseling aangehouden.

5. TAFEL, NET EN BALLETTJE

- Het net moet afgewerkt zijn met een witte lijn die over de bovenkant van het net loopt van netpost naar netpost.
- Het oppervlak van de bovenkant van de tafel, genaamd het 'speelvlak', moet rechthoekig zijn met de afmetingen: 274 cm lang en 152,5 cm breed. De tafel moet horizontaal staan en 76 cm boven de vloer liggen.
- De bal moet zuiver rond zijn met een diameter van iets meer dan 40 mm.
- Het gewicht van de bal moet 2,7 gram zijn.

6. SPEELKLEDING

- De speelkleding bestaat uit een shirt met korte mouwen of een hemdje zonder mouwen, een korte broek of rok of een eendelig sporttenu, sokken en sportschoenen. Andere kleding zoals een gedeelte van of een geheel trainingspak mogen, niet worden gedragen
- De hoofdkleur van het shirtje en broekje mag geen wit zijn.

7. PAUZES

- Elke speler heeft recht op één time-out van een minuut per wedstrijd. Dit is een pauze binnen een game om even tot rust te komen of de tactiek te wijzigen.
- In het dubbelspel heeft elk duo 1 time-out.
- Korte onderbrekingen voor het gebruik van de handdoek is toegestaan na elke 6 punten vanaf het begin van elke game en bij het wisselen van tafelhelft in de laatste game van een enkelspel.
- Tussen de games door heeft een speler een minuut de tijd om water te drinken en even op adem te komen voor de volgende game. Vaak wordt in deze pauze ook de tactiek besproken voor de volgende game.

8. HET BATJE

- Het is de verantwoordelijkheid van iedere speler om zich ervan te verzekeren dat bekledingen op het frame van zijn bat zijn bevestigd met stoffen (lijm) die geen schadelijke vluchtige oplosmiddelen bevatten.
- Het batje mag van elke afmeting, vorm en gewicht zijn maar het frame moet vlak en onbuigzaam zijn.

9. MEDISCHE TIME-OUT

- De hoofdscheidsrechter mag bij pijn van een speler een spelonderbreking toestaan. Deze moet zo kort mogelijk zijn maar mag niet meer dan 10 minuten zijn. Dit heet een medische time-out.



10. ADVIES AAN SPELERS (COACHING)

- Tijdens een wedstrijd mogen spelers van iedereen advies ontvangen die geautoriseerd is om in de speelruimte aanwezig te zijn.
- Tijdens een enkelwedstrijd op een toernooi is er maar één persoon die de speler mag coachen en dat is de door hem aangewezen coach die ook toestemming heeft om zich in de speelzaal te bevinden.

11. WANGEDRAG

- Spelers en coaches die zich niet volgens de regels gedragen kunnen tijdens de wedstrijd een gele of rode kaart krijgen. Een gele kaart is een waarschuwing en is voor de minder grove overtredingen zoals schelden. Een rode kaart betekent een schorsing of diskwalificatie van het toernooi. Een rode kaart wordt gegeven voor gedrag dat zeer onsportief is zoals met je batje op tafel slaan, tegen de tafelschoppen, de scheidsrechter beledigen en het publiek provoceren of beledigen.