

MJ SPELREGELS



MJ TAFELTENNIS
EVENTS

INHOUDSOPGAVE

1.1 DE SERVICE	2
1.2 DE RALLY	2
1.3 EEN GAME	3
1.4 HET DUBBELSPEL	3
2.1 TAFEL, NET EN BALLETTJE	4
2.2 SPEELKLEDING	4
2.3 PAUZES	4
2.4 BATCONTROLE	4
2.4 ADVIES AAN SPELERS (COACHING)	5
2.5 WANGEDRAG	5

1.1 DE SERVICE

- Degene die serveert moet de bal zo recht mogelijk opgooien tot een hoogte van minimaal 16 cm. Verder moet de hand van degene die serveert zo goed als vlak zijn. Als laatste moet de hand zich minimaal op dezelfde hoogte als het tafel oppervlakte bevinden en achter de witte achterlijn.
- Degene die serveert hoeft in het enkel spel niet diagonaal te serveren. Hij mag overal vandaan overal naar toe serveren. Zolang er wordt geserveerd volgens bovenstaande regels.
- De serveerder mag de bal niet afschermen achter zijn lichaam, 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 heet dat een netservice. Een netservice speel je altijd opnieuw. Wordt er in het net of naast de tafel geserveerd is dit een direct punt voor de tegenstander. Er bestaat geen 2^{de} service als de service fout is.
- De service beurt wisselt elke twee punten van speler.

1.2 DE RALLY

- Vanaf het moment dat de bal in het spel wordt gebracht, totdat er een punt wordt gescoord heet een rally.
- De rally is afgelopen als: de tegenstander een fout maakt, jijzelf de bal fout slaat of als er een andere bal door het speelveld heen rolt. Dat noemen we een let.
- Als de tegenstander serveert terwijl jij eigenlijk de service had mag het punt ongeldig worden verklaard en moet jij alsnog serveren.
- Het punt is voor jou als:
 - De tegenstander de bal over/naast de tafel of in het net slaat
 - De tegenstander de zijkant van de tafel raakt.
 - De bal onder of door het net heenslaat.
- Het punt is niet voor jou als:
 - De tegenstander de bal via het netje op de tafel speelt
 - De bal op het randje speelt
 - De bal via het net post op de tafel slaat.
- Als de bal eerst op de tegenstander zijn helft komt en dan pas op die van jou is het een punt voor jou tenzij het een service betreft
- Je mag voordat je geslagen hebt met je speelhand de tafel niet aanraken, na het slaan van de bal mag dit wel. Met je vrije hand, de hand zonder batje, mag je de tafel helemaal niet raken tijdens de rally

1.3 EEN GAME

- Met een tos bepaal je wie er mag beginnen met serveren. De scheidsrechter gaat bij de tos aan één van de twee speelhelften staan, doet de bal in één van zijn handen onder de tafel. De speler aan de overkant wijst naar één van de twee handen. Als juist raad in welke hand de bal zit mag deze speler bepalen wie er begint met de service.
Na de tos krijgen de spelers 1 minuut om even 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, tenzij beide spelers 10 punten hebben gescoord, in welk geval de speler winnaar wordt 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:
 - o De eerste met 2 gewonnen games wint (best of three).
 - o De eerste met 3 gewonnen games wint (best of five).
 - o De eerste met 4 gewonnen games wint (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.

1.4 HET DUBBELSPEL

- In het dubbelspel dient er diagonaal geserveerd te worden. Van het rechtervlak van zichzelf naar het rechtervlak van de tegenstander. Ook wordt er om de 2 punten gewisseld van opstelling. Degene die serveert stapt opzij en zijn partner wordt de ontvanger. Degene die net ontvangen heeft wordt de serveerder.
- In dubbelspelen is er een bepaalde volgorde waarin de bal terug geslagen moet worden. Degene die serveert brengt de bal in het spel. Daarna als de bal terug komt slaat zijn dubbelpartner de bal terug. De bal moet vervolgens om de beurt worden teruggeslagen. Raakt één van de 2 de bal 2 keer achter elkaar gaat het punt naar de tegenstander.
- Bij het dubbelspel dient, in elke game, het paar dat het recht heeft om als eerste te serveren, te beslissen wie van hen serveert en in de eerste game van een wedstrijd moet het ontvangende paar beslissen wie van hen het eerst ontvangt; nadat, in de volgende games van de wedstrijd, de eerste serveerder is gekozen, zal de eerste ontvanger diegene zijn, die in de voorafgaande game op hem serveerde.

HOOFDSTUK 2 ALGEMENE INFO

2.1 TAFEL, NET EN BALLETTJE

- Het net moet afgewerkt zijn met een witte lijn die over de boven kant van het net loopt van net post naar net post.
- 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.
- De bal moet zuiver rond zijn met een diameter van 40+ mm.
- Het gewicht van de bal moet 2,7 gram zijn.

2.2 SPEELKLEDING

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

2.3 PAUZES

- Elke speler heeft recht op één time-out 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 na elke 6 punten vanaf het begin van elke game en bij het wisselen van tafelhelft in de laatste game van een individuele wedstrijd.
- Tussen de games door heeft een speler één minuut te tijd om water te drinken en even op adem te komen voor de volgende game. Vaak wordt in deze breek ook de tactiek besproken voor de volgende game

2.4 BATCONTROLE

- Het is de verantwoordelijkheid van iedere speler om zich ervan te verzekeren, dat bekledingen op het frame van zijn bat zijn bevestigd met kleefstoffen, die geen schadelijke vluchtige oplosmiddelen bevatten.
- Bat mag van elke afmeting, vorm en gewicht zijn, maar het frame moet vlak en onbuigzaam zijn.
- De hoofdscheidsrechter mag een spelonderbreking toestaan, die zo kort mogelijk moet zijn en in geen geval meer dan 10 minuten. Dit mag alleen als de persoon pijn heeft. Dit heet een medische time-out.



2.4 ADVIES AAN SPELERS (COACHING)

- Tijdens een teamwedstrijd mogen spelers van iedereen advies ontvangen die geautoriseerd is om in de speelruimte aanwezig te zijn.
- Tijdens een enkel wedstrijd bijvoorbeeld op een toernooi is er maar 1 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

2.5 WANGEDRAG

- Spelers en coachen die nog niet kunnen gedragen kunnen tijdens de wedstrijd een gele of rode kaart krijgen. Een gele kaart is bij deze een waarschuwing en is voor de mindere grove overtredingen zoals veel schelden. Rode kaarten betekenen een schorsing of diskwalificatie van het toernooi. Dingen die absoluut niet door de beugel kunnen zien dingen zoals, met je batje op tafel slaan, tegen de tafelschoppen, de scheidsrechter beledigen en het publiek provoceren of beledigen.