

SPELREGELS
NEDERLANDSE TAFELTENNISBOND

Uitgave september 2004

INHOUDSOPGAVE

Hoofdstuk 2.	Tafeltennis spelregels
2.1	De tafel
2.2	De netcombinatie
2.3	De bal
2.4	Het bat
2.5	Definities
2.6	Een goede beginslag (service)
2.7	Een goede terugslag
2.8	De speelvolgorde
2.9	Een let
2.10	Een punt
2.11	Een game
2.12	Een wedstrijd (set)
2.13	De volgorde van serveren, ontvangen en tafelhelft
2.14	Verkeerde volgorde van serveren, ontvangen en tafelhelft
2.15	De tijdregel

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 Ten minste 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 mm of
- sandwichrubber (nopjes naar buiten of naar binnen) met een totale dikte, met inbegrip van het plakmiddel, van maximaal 4 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 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 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 set 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. (Aanvulling: e.e.a. onverlet het bepaalde in 3.4.2.2 en 3.5.2.5).

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.
- 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 voordat de bal - nadat deze het laatst door zijn tegenstander is geslagen - zijn speelvlak of zijn eindlijn gepasseerd is zonder dit speelvlak te raken.
- 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 bal wordt beschouwd als passerend "over of om" de netcombinatie, als deze passeert, anders dan tussen het net en de netpost of tussen het net en het speelvlak.
- 2.5.15 De "eindlijn" moet worden beschouwd als zijnde onbegrensd verlengd in beide richtingen.

2.6 Een goede beginslag (service)

- 2.6.1 De service begint op het moment dat de bal onbeweeglijk op de open en vlakke palm van de vrije hand van de serveerder ligt, waarbij deze stilgehouden wordt.
- 2.6.2 De serveerder moet vervolgens de bal nagenoeg loodrecht opgooien, zonder er met zijn hand 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, vervolgens over of om de netcombinatie heen gaat 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 enig deel van het lichaam of kleding van de serveerder of de dubbelpartner; zodra de bal is opgegooid moet de vrije arm van de serveerder worden weggehaald uit de ruimte tussen het lichaam van de serveerder en het net.
- 2.6.5 Het is de verantwoordelijkheid van de serveerder zodanig te serveren, dat de scheidsrechter of de assistent-scheidsrechter kan zien of de service volgens de regels wordt uitgevoerd.
- 2.6.5.1 Wanneer de scheidsrechter twijfelt aan de juistheid van de service, kan de scheidsrechter, bij de eerste keer dat zich tijdens de wedstrijd een dergelijke situatie voordoet, een let geven en de serveerder waarschuwen.
- 2.6.5.2 Elke volgende twijfelachtige service van die speler of zijn dubbelpartner zal een punt opleveren voor de ontvanger.
- 2.6.5.3 Wanneer er een duidelijke fout bij de service wordt gemaakt, zal de serveerder niet worden gewaarschuwd en krijgt de ontvanger een punt toegekend.
- 2.6.6 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 nakooming van de regels door een lichamelijke handicap wordt verhinderd.

2.7 Een goede terugslag

- 2.7.1 Een 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

speelvlak van de tegenstander raakt.

2.8

De speelvolgorde

2.8.1

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

2.8.2

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

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 netcombinatie 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 goed 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.

2.9.2

Het spel kan worden onderbroken:

2.9.2.1

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

2.9.2.2

- voor het in werking treden van de tijdregel;

2.9.2.3

- voor het waarschuwen of bestraffen van een speler;

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 goede 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 speelvlak of zijn eindlijn passeert zonder zijn speelvlak te raken;

2.10.1.5

- als zijn tegenstander de bal blokkeert;

2.10.1.6

- als zijn tegenstander de bal achtereenvolgens tweemaal slaat;

2.10.1.7

- 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;

2.10.1.8

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

2.10.1.9

- als zijn tegenstander, of iets wat zijn tegenstander draagt of vasthoudt, de netcombinatie raakt;

2.10.1.10

- als zijn tegenstander met de vrije hand het speelvlak raakt;

2.10.1.11

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

2.10.1.12

- zoals bepaald is bij de tijdregel (artikel 2.15.2).

2.11

Een game

2.11.1

Een game 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 (set)

2.12.1 Een set bestaat uit de meeste gewonnen games 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 game, 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 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 set moet het ontvangende paar beslissen wie van hen het eerst ontvangt; nadat, in de volgende games van de set, de eerste serveerder is gekozen, zal de eerste ontvanger diegene zijn, die in de voorafgaande game 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 game, zal in de volgende game als eerste ontvangen en in de laatst mogelijke game van een dubbelspel 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 game aan een bepaalde zijde van de tafel begint, zal in de volgende game aan de andere kant beginnen en in de laatst mogelijke game van een set 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 set 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 game 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 set 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 wanneer beide spelers of paren tenminste 9 punten hebben gescoord treedt de tijdregel in werking indien een game na 10 minuten speeltijd nog niet is geëindigd, of eerder indien beide spelers of paren dit verzoeken.

2.15.1.1 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.

2.15.1.2 Indien de bal niet in het spel is als de tijdslimiet is bereikt, moet het spel worden hervat met de beginslag van de speler die ontving in de onmiddellijk voorafgaande rally.

2.15.2 Daarna serveert iedere speler om de beurt om één punt tot het eind van de game en als de ontvangende speler of het ontvangende paar 13 goede terugslagen maakt, wint de ontvanger een punt.

2.15.3 Indien de tijdregel eenmaal is ingegaan, dienen alle volgende games in die set volgens de tijdregel te worden gespeeld.