

## **Apibrėžimai**

Kova dėl taško – tai laiko tarpas, kurio metu kamuoliukas yra žaidime.

Kamuoliukas yra žaidime – nuo paskutinio momento, kai jis nejudamai guli ant laisvosios rankos delno prieš numatomą jo pametėjimą padavimui iki tol, kol kova dėl taško baigiasi peržaidimu arba tašku.

Peržaidimas – kova dėl taško, kai rezultatas neįskaitomas.

Taškas – kova dėl taško, kai rezultatas yra įskaitomas.

Ranka laikanti raketę – ranka, kuri laiko raketę.

Laisva ranka – ranka, kuri nelaiko raketės.

Žaidėjas kamuoliuką smūgiuoja, jeigu jis savo raketę paliečia jį žaidimo metu rakete laikoma rankoje arba ranka, laikančią raketę žemiau riešo.

Žaidėjas sutrukdo kamuoliuko skriejimui, jeigu jis arba tai, ką jis dėvi arba nešioja, paliečia kamuoliuką žaidimo metu, kai kamuoliukas yra virš stalo arba skrieja link žaidimo paviršiaus ir dar nėra praskriejęs stalo galinės linijos, nepalietęs stalo nuo tada, kai jį paskutinį kartą smūgiavo priešininkas.

Paduodantysis - žaidėjas, kuris kovoje dėl taško kamuoliuką smūgiuoja pirmasis.

Priimantysis – žaidėjas, kuris kovoje dėl taško kamuoliuką smūgiuoja antrasis.

Teisėjas – asmuo, paskirtas vadovauti susitikimui (kontroliuoti susitikimo eigą).

Teisėjo padėjėjas – asmuo, paskirtas padėti teisėjui ir atliekantis jam paskirtas pareigas.

Visa tai, ką žaidėjas dėvi ar nešioja – apima visa tai, ką jis dėvėjo ir nešiojo kovoje dėl taško pradžioje, išskyrus kamuoliuką.

Kamuoliukas, skriejantis virš arba aplink tinkliuko komplektą, yra teisingas – jeigu jis praskrieja bet kur, išskyrus tarp tinkliuko ir jo stovelio, arba tarp tinkliuko ir žaidimo paviršiaus.

Galinė linija – laikoma linija, užbrėžta ant stalo paviršiaus ir jos menamas tęsinys į abi puses nuo stalo.

## **Raketė**

Raketė gali būti bet kokio dydžio, formos ar svorio, tačiau jos pagrindas turi būti lygus ir kietas. Mažiausiai 85% pagrindo storio turi būti iš natūralaus medžio; rišamoji medžiaga pagrindo viduryje gali būti sustiprinta pluoštine medžiaga, tokia kaip anglies pluoštas stiklo pluoštas ar presuotas popierius, tačiau jis negali būti storesnis nei 7,5% bendro storio arba 0,35 mm storio atsižvelgiant į tą skaitmenį, kuris yra mažesnis.

Raketės pagrindo pusė, skirta smūgiuoti kamuoliuką, turi būti padengta arba paprasta dantyta guma dantukais į viršų, kurios bendras storis kartu su klėjais nedidesnis kaip 2 mm, arba sluoksninė guma dantukais į viršų ar į apačią, kurios bendras storis kartu su klėjais nedidesnis nei 4 mm.

Paprasta dantyta guma – tai vienasluoksnė neakyta, natūrali ar sintetinė guma, kurios paviršiuje dantukai išdėstyti tolygiai ne mažiau kaip 10 ir ne daugiau kaip 50 viename paviršiaus kvadratiname centimetre.

Sluoksninė guma – tai vienasluoksnė akyta guma, išorinėje pusėje padengta vienasluoksne paprasta guma su dantukais, kurios storis negali būti didesnis kaip 2 mm.

Guma turi visiškai už dengti raketės pagrindo paviršių, tačiau neturi išeiti už jos ribų, išskyrus tą dalį, kuri yra arčiausiai koto ir apimama pirštais, gali būti neuždengta ar padengta kokia nors kita medžiaga.

Pagrindas ir bet kuris vidinis pagrindą dengiančios medžiagos ar klijų sluoksnis toje pusėje, kur naudojama atmušti kamuoliukui, turi būti ištisinis ir vienodo storio.

Abi pagrindo pusės, nepriklausomai ar yra padengtos guma ar ne, turi būti matinės ryškiai raudonos spalvos vienoje pusėje ir juodos kitoje.

Pagrindą dengiančias medžiagas (gumą) leidžiama naudoti, kai jos yra patvirtintos ITTF, be kokio nors fizinio, cheminio ir kito poveikio, kuris pakenktų žaidimo savybes (trintį, vaizdą, spalvą, sandarą, paviršių ir t.t.).

Leidžiami nedideli paviršiaus vientisumo ar spalvos vienodumo nukrypimai, kurie atsiranda dėl atsitiktinių pažeidimų ir susidėvėjimo su ta sąlyga, kad šie nukrypimai žymiai nepakeis raketės paviršiaus savybių.

Susitikimo pradžioje ir kai raketė pakeičiama susitikimo metu, žaidėjas turi parodyti savo varžovui ir teisėjui raketę su kuria jis žais, kad jie galėtų apžiūrėti.

### **Taisyklingas padavimas**

Padavimas prasideda, kai kamuoliukas nejudamai guli ant paduodančiojo žaidėjo laisvosios rankos atviro delno.

Paduodantysis išmeta kamuoliuką kiek įmanoma vertikaliau į viršų, nesuteikdamas jam sukimosi taip, kad jis pakiltų mažiausiai 16 cm nuo laisvosios rankos delno ir krisdamas žemyn, kol jis bus smūgiuojamas, nieko nepaliestų.

Kai kamuoliukas krenta žemyn, paduodantysis turi smūgiuoti jį taip, kad jis pirmiausia paliestų jo stalo pusę, o po to pralėkęs virš arba aplink tinkliuko komplektą iš karto paliestų priimančio žaidėjo stalo pusę; dvejetų žaidime kamuoliukas turi paliesti dešiniąsias paduodančiojo ir priimančiojo stalo puses.

Nuo padavimo pradžios iki tol, kol kamuoliukas bus smūgiuojamas, jis turi būti virš žaidžiamąjo paviršiaus ir už paduodančiojo žaidėjo stalo pusės galinės linijos. Kamuoliukas neturi būti slepiamas nuo priimančiojo žaidėjo bet kuria kūno ar drabužių dalimi paduodančiojo žaidėjo ar jo dvejeto partnerio.

Atlikus padavimą, paduodančiojo laisva ranka ir delnas turi būti atitraukta, erdvėje nuo kamuoliuko ir tinkliuko.

Erdvė tarp kamuoliuko ir tinkliuko yra paaiškinama per kamuoliuką, tinklėlį ir į viršų kylančią erdvę.

Žaidėjas privalo atlikti padavimą taip, kad teisėjas ar jo padėjėjas galėtų matyti, ar padavimas atitinka taisyklingo padavimo reikalavimus.

Jei teisėjas abejoja ar teisingai atliktas padavimas, teisėjas gali esant pirmam šios taisyklės pažeidimui paduodantįjį įspėti be taško įskaitymo priimančiajam.

Jei ir toliau susitikime to paties žaidėjo ar jo dvejeto poros partnerio padavimas bus abejotinas dėl tos pačios ar kitų priežasčių, priimančiajam žaidėjui skiriamas taškas.

Kada aiškiai yra pažeidžiami taisyklingo padavimo taisyklių reikalavimai, paduodantysis žaidėjas neturi būti įspėjamas, o priimančiajam žaidėjui skiriamas taškas.

Išimtinais atvejais teisėjas gali taikyti švelnesnius reikalavimus padavimui, kai jis yra įsitikinęs, kad dėl fizinės žaidėjo negalios negalima atlikti taisyklingo padavimo.

### **Taisyklingas kamuoliuko gražinimas**

Paduodant ar gražinant kamuoliuką, jis turi būti smūgiuojamas taip, kad jis pralėkęs virš arba aplink tinkliuko komplektą, paliestų varžovo stalo pusę iš karto arba po to, kai buvo paliestas tinkliukas.

### **Žaidimo tvarka**

Vienetų žaidime paduodantysis pirmiausia turi atlikti taisyklingą padavimą, o priimantysis turi teisingai jį gražinti ir po to paduodantysis, ir priimantysis pakaitomis smūgiuoja kamuoliuką vienas kitam.

Dvejetų žaidime paduodantysis pirmiausia teisingai paduoda kamuoliuką, priimantysis žaidėjas teisingai jį gražina. Tada paduodančiojo partneris turi atlikti taisyklingą gražinimą, o

po to priimančio partneris teisingai jį grąžina; tolimesnėje žaidimo eigoje kiekvienas žaidėjas ta pačia tvarka turi teisingai grąžinti kamuoliuką.

Kada du žaidėjai, sėdintys invalido vežimėlyje ir sudarantys porą, dalyvauja dvejetų varžybose, tai pradžioje paduodantysis žaidėjas turi atlikti padavimą, o priimantysis žaidėjas turi grąžinti kamuoliuką; paskui bet kuris poros žaidėjas gali atlikti kamuoliuko grąžinimą. Tačiau jokia žaidėjo vežimėlio dalis negali būti už menamos stalo centro linijos tęsinio. Jei taip atsitinka, teisėjas privalo skirti tašką varžovų porai.

### **Peržaidimas**

Kova dėl taško peržaidžiama, jei:

bet kuriuo taisyklingo padavimo atveju kamuoliukas, skriejantis virš arba aplink tinkliuko komplektą paliečia jį arba jo skriejimui sutrukdo priimantysis žaidėjas arba jo dvejeto partneris; padavimas atliekamas tada, kada priimantysis arba jo dvejeto poros žaidėjas nėra pasiruošęs padavimo priėmimui, su sąlyga, kad nei priimantysis, nei jo partneris nesistengia smūgiuoti kamuoliuko;

nesėkmingas kamuoliuko padavimas, grąžinimas ar kokių nors taisyklių reikalavimų pažeidimas įvyko dėl trukdymų, nepriklausančių nuo žaidėjų valios;

žaidimas yra pertraukiamas teisėjo ar jo padėjėjo;

jei padavimą atlieka neįgalus žmogus, sėdintis invalido vežimėlyje ir padavimas bet koku atveju yra teisingas, o padavimo metu kamuoliukas:

kai jis palietė priimančiojo stalo pusę po to lekia tinkliuko link;

sustoja (be jokio priimančiojo judesio) priimančio žaidėjo stalo pusėje;

laike vienetų susitikimų, kai po palietimo priimančiojo žaidėjo stalo pusės, skrieja šoninių linijų kryptimi.

Žaidimas gali būti pertraukiamas:

atitaisyti pastebėtą klaidą padavimo, priėmimo eiliškume ar apsikeičiant stalo pusėmis;

įvedant žaidimo pagreitinimo (13 smūgių) taisyklę;

norint įspėti arba nubausti žaidėją;

jei žaidimo sąlygos pasikeitė tiek, kad gali turėti įtakos kovojant dėl taško.

### **Taškas**

Kai kova dėl taško neperžaidžiama, žaidėjas laimi tašką:

jei jo varžovas neteisingai paduoda;

jei jo varžovas neteisingai grąžina;

jei po jo atlikto teisingo padavimo arba grąžinimo kamuoliukas palies ką nors, išskyrus tinkliuko komplektą, prieš tai, kol jį smūgiuos varžovas;

jei kamuoliukas praskrieja galinę liniją nepalietęs jo stalo pusės po to, kai paskutinysis kamuoliuką smūgiavo varžovas;

jei jo varžovas sutrukdo kamuoliuko skriejimui;

jei jo varžovas sutrukdo kamuoliuko skriejimui;

jei jo varžovas smūgiuoja kamuoliuką raketės puse, kurios paviršius neatitinka reikalavimų;

jei jo varžovas ar kas nors, ką jo varžovas dėvi ar nešioja, pajudina stalą;

jei jo varžovas ar kas nors, ką jo varžovas dėvi ar nešioja, paliečia tinkliuko komplektą;

jei jo varžovas laisva ranka paliečia stalo žaidimo paviršių;

jei dvejetų žaidime, kuris nors iš varžovų smūgiuoja kamuoliuką ne eilės tvarka, nustatyta susitikimo pradžioje, kuris pirmas turi paduoti ir kuris pirmas priimti;

kaip nurodyta žaidimo pagreitinimo taisyklės 2.15.2 punkte.

### **Setas**

Setą laimi žaidėjas (ar žaidėjų pora) pirmasis surinkęs 11 taškų, išskyrus, kai abu žaidėjai (arba žaidėjų poros) surenka po 10 taškų, tada setą laimi pirmasis žaidėjas (ar žaidėjų pora), kuris pirmas paeiliui laimi 2 taškus.

### **Susitikimas**

Susitikimą sudaro žaidimas iš bet kurio nelyginio skaičiaus setų ( 3,5,7 ar 9 setai).

### **Padavimo, priėmimo ir stalo pusių pasirinkimo tvarka**

Kamuoliuko padavimo, priėmimo ir stalo pusių pasirinkimo teisę apsprendžia burtai ir jų laimėtojas gali rinktis būti pirmuoju paduodančiuoju ar priimančiuoju, ar pradėti žaidimą norimoje stalo pusėje.

Kuomet vienas žaidėjas (ar pora) pasirinko padavimą, priėmimą ar norimą stalo pusę, kitas žaidėjas (ar pora) renkasi iš likusių galimybių.

Po 2 sužaistų taškų priimantysis žaidėjas ar pora tampa kamuoliuką paduodančiuoju žaidėju ar pora, ir taip žaidimas tęsiasi iki seto pabaigos, išskyrus, kai abu žaidėjai ar poros surenka po 10 taškų arba yra įvesta žaidimo pagreitinimo taisyklė, tada kamuoliuko padavimo ir priėmimo seka turi būti ta pati, tačiau kiekvienas žaidėjas iki seto pabaigos paeiliui padavinės tikrai po vieną kartą (kol laimimas taškas).

Dvejetų žaidime kiekvieno seto pradžioje pora, turinti teisę paduoti pirmoji, turi pasirinkti, kuris iš jų žaidėjų pirmasis tai padarys, o pirmajame sete priimančioji pora turi nuspręsti, kuris iš jų priiminės pirmasis; sekančiuose to paties susitikimo setuose pirmuoju paduodančiuoju bus tas žaidėjas, kuris sužaistame sete jam padavinėjo.

Dvejetų žaidime keičiantis padavimui, buvęs priimantysis tampa paduodančiuoju, padavusiojo partneris tampa priimančiuoju.

Žaidėjas ar jų pora, kuri viename sete padavinėjo pirmoji, sekančiame susitikimo sete bus priimančiaja. Paskutiniame galimame dvejetų susitikimo sete, vienai iš porų pirmajai surinkus 5 taškus, pora, kuriai reikės priiminėti padavimus, turi pakeisti sustojimo tvarką.

Žaidėjas ar jų pora, pradėję žaisti vienoje stalo pusėje, sekantį setą turi žaisti kitoje stalo pusėje. Paskutiniame galimame susitikimo sete žaidėjai ar pora turi pasikeisti stalo pusėmis, kai vienas iš pirmaujančių žaidėjų ar porų surenka 5 taškus.

### **Kamuoliuko padavimo, priėmimo ir stalo pusių pasikeitimo eiliškumo pažeidimai**

Jeigu žaidėjas paduoda ar priima kamuoliuką ne pagal eilę, teisėjas pastebėjęs klaidą, tuojau pat privalo nutraukti žaidimą ir jį atnaujinti pagal susitikimo pradžioje nustatytą žaidimo seką, kuriam žaidėjui paduoti ir priimti nuo esamo rezultato, kuris jau buvo pasiektas. Dvejetų žaidime – tvarka nustatoma pagal to seto, kurio eigoje klaida buvo pastebėta, pradžios žaidimo seką.

Jeigu žaidėjai nepasikeitė stalo pusėmis, kada jiems reikėjo tai padaryti, teisėjas pastebėjęs klaidą tuojau pat privalo nutraukti žaidimą ir jį atnaujinti, žaidėjams pasikeitus stalo pusėmis, nuo pasiekto rezultato ir sutinkamai su eiliškumu, nustatytu susitikimo pradžioje.

Bet kuriuo atveju visi taškai, sužaisti iki klaidos pastebėjimo, yra įskaitomi.

### **Žaidimo pagreitinimo (13 smūgių) taisyklė**

Žaidimo pagreitinimo taisyklė įvedama, jeigu setas neužbaigiamas per 10 min., arba abiejų žaidėjų ar porų prašymu bet kuriuo ankstesniu laiku, išskyrus tą atvejį, kai abu žaidėjai ar poros yra surinkę po 9 taškus.

Kai žaidimui skirtas laikas pasibaigia, o kamuoliukas dar yra žaidime, teisėjas nutraukia. Po to kamuoliuką paduoda tas žaidėjas, kuris padavė prieš sustabdant žaidimą.

Kai žaidimui skirtas laikas pasibaigia, o kamuoliukas tuo metu nėra žaidime, žaidimas tęsiamas paduodant buvusiam priimančiajam žaidėjui prieš tai vykusioje kovoje dėl taško. Toliau kiekvienas žaidėjas kamuoliuką paduoda paeiliui po vieną kartą, ir jei priimantysis žaidėjas ar pora 13 kartų teisingai grąžina kamuoliuką, priimantysis laimi tašką. Jei yra įvesta žaidimo pagreitinimo taisyklė, visi kiti to susitikimo setai turės būti žaidžiami pagal žaidimo pagreitinimo taisyklę.