

REGLAMENT TÈCNIC DE TENNIS TAULA

Les Regles Esportives oficials de Tennis Taula d' ACELL I SPECIAL OLYMPICS tenen com a marc de referència les de la Federació Internacional de TT (ITTF), les del Comitè Paralímpic Internacional de TT (IPTTC) i les de la Real Federació Espanyola de Tennis Taula.

SECCIO 1. PROVES OFICIALS

1. Individuals
2. Dobles
3. Proves Adaptades

SECCIO 2. INSTAL·LACIONS I EQUIPAMENT ESPORTIU

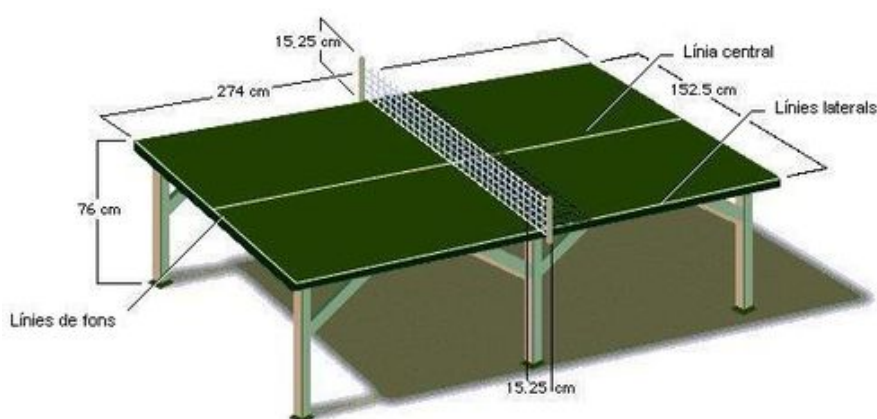
2.1 LA TAULA DE JOC

2.1.1 La superfície superior de la taula, coneguda com a superfície de joc, serà rectangular, amb una longitud de 2,74 m. una amplària de 1,525 m, i estarà situada en un pla horitzontal a 76 cm del terra.

2.1.2 La superfície de joc no inclou els costats de la part superior de la taula.

2.1.3 La superfície de joc pot ser de qualsevol material i haurà de proporcionar un bot uniforme de, aproximadament, 23 cm en deixar caure sobre ella una pilota reglamentària des d'una alçària de 30 cm.

2.1.4 La superfície de joc haurà de ser de color fosc, uniforme i mat, amb una línia lateral blanca de 2 cm d'amplària al llarg de cada cantell de 2,74 m, i una línia de fons blanca de 2 cm d'amplària al llarg de cada cantell d'1,525 m.



2.1.5 La superfície de joc estarà dividida en dos camps iguals per una xarxa vertical paral·lela a les línies de fons i haurà de ser contínua en tota l'àrea de cada camp.

2.1.6 Per a dobles, cada camp estarà dividit en dos mitjos camps iguals per una línia central blanca de 3 mm d'amplària i paral·lela a les línies laterals; la línia central serà considerada com a part de cada mig camp dret.

2.2 EL CONJUNT DE LA XARXA

2.2.1 El conjunt de la xarxa estarà format per la xarxa, la seva suspensió i els suports, incloent les fixacions que els subjecten a la taula.

2.2.2 La xarxa estarà suspesa d'una corda subjecta en cadascú dels seus extrems a un suport vertical de 15,25 cm d'alçària; el límit exterior dels suports estarà a 15,25 cm per fora de les línies laterals.

2.2.3 La part superior de la xarxa haurà d'estar, en tota la seva longitud, a 15,25 cm sobre la superfície de joc.

2.2.4 La part inferior de la xarxa haurà d'estar, en tota la seva longitud el més a prop possible de la superfície de joc, i els extrems de la xarxa el més a prop possible dels suports.

2.3 LA PILOTA

2.3.1 La pilota serà esfèrica, amb un diàmetre de 40 mm.

2.3.2 La pilota haurà de pesar 2,7 g

2.3.3 La pilota haurà de ser de cel·luloide o d'un material plàstic semblant, blanca o taronja i mat.

2.4 LA RAQUETA

2.4.1 La raqueta pot ser de qualsevol grandària, forma o pes, però el full haurà de ser uniforme, pla i rígid.

2.4.2 Com a mínim, el 85% del grossor del full haurà de ser de fusta natural; el full pot ser reforçat per una capa adhesiva de un material fibrós tal com a fibra de carboni, fibra de vidre o paper premsat, però sense sobrepassar el 7,5% del grossor total o 0,35 mm, sempre la mesura inferior.

2.4.3 El costat de la raqueta que es far servir per copejar la pilota haurà d'estar cobert, bé amb goma de pics normal amb els pics cap enfora i un grossor total no superior a 2 mm inclòs l'adhesiu, o bé amb goma sandvitx amb els pics cap endins o cap a fora i un grossor total no superior a 4 mm inclòs l'adhesiu.

2.4.3.1 La goma de pics *normal* és una capa senzilla de goma no cel·lular, natural o sintètica, amb pics distribuïts de manera uniforme per la seva superfície, amb una densitat no inferior a 10 per cm² ni superior a 50 per cm².

2.4.3.2 La *goma sandvitx* és una capa senzilla de goma cel·lular, coberta exteriorment per una capa senzilla de goma de pics normal; el grossor de la goma de pics no pot sobrepassar els 2 mm.

2.4.4 El recobriment haurà d'arribar fins als límits del full, però sense sobrepassar-los, si bé la part més pròxima al mànec i que es subjecta amb els dits pot quedar al descobert o cobrir-se amb qualsevol material.

2.4.5 La superfície del recobriment dels costats del full, o la d'un costat si aquest queda sense cobrir, haurà de ser mat, de color vermell viu d'una banda i negre per l'altre.

2.4.6 El recobriment de la raqueta es farà servir sense cap tipus de tractament físic, químic o qualsevol altre tipus.

2.4.6.1 Es poden permetre lleus alteracions en la continuïtat de la superfície, o en la uniformitat del color, degudes a ruptures accidentals o ús, sempre que les característiques de la superfície no sofreixin canvis significatius.

2.4.70 Al començament d'un partit, i sempre que canviï de raqueta durant el mateix, un jugador haurà de mostrar el seu contrincant i a l'àrbitre la raqueta que usará, i permetre'ls que l'examinin.

2.5 DEFINICIONS

2.5.1 Una **jugada** és el període durant el qual està en joc la pilota.

2.5.2 La pilota està **en joc** des de l'últim moment en què roman immòbil en la palma de la mà lliure abans de ser posada en servei intencionadament fins que la jugada es decideix com a punt o anul·lació.

2.5.3 Una **anul·lació** és una jugada, el resultat de la qual, no és anotat.

2.5.4 Un **punt** és una jugada, el resultat de la qual, és anotat.

2.5.5 La **mà de la raqueta** és la mà que agafa la raqueta.

2.5.6 La **mà lliure** és la mà que no agafa la raqueta.

2.5.7 Un jugador **copeja** la pilota si, estant en joc, la toca amb la seva raqueta o amb la mateixa mà per sota de la canell.

2.5.8 Un jugador **obstrueix** la pilota si ell, o qualsevol cosa que vesteixi o porti, la intercepta quan la pilota està per sobre de la superfície de joc o s'està dirigint cap a aquesta i no ha sobrepassat la seva línia de fons, no havent tocat el seu camp des de la última vegada que va ser copejada pel seu oponent.

2.5.9 El **servidor** és el jugador que ha de copejar en primer lloc la pilota en una jugada.

2.5.10 El **restador/ receptor**, és el jugador que ha de copejar en segon lloc la pilota en una jugada.

2.5.11 L'**àrbitre** és la persona designada per dirigir un partit o encontre.

2.5.12 L'**àrbitre auxiliar** és la persona designada per assistir a l'àrbitre en certes decisions.

2.5.13 El que un jugador vesteix **o porta** inclou tot el que vesteix o porta al començament de la jugada, exclosa la pilota.

2.5.14 Es considera que la pilota passa **per damunt o al voltant** del conjunt de la xarxa si passa per qualsevol lloc que no sigui entre la xarxa i els suports d'aquesta, o entre la xarxa i la superfície de joc.

2.5.15 Es considera que la **línia de fons** es prolonga indefinidament en ambdues sentits.

SECCIO 3. REGLES DE COMPETICIO

REGLES BÀSIQUES PER A INDIVIDUALS I DOBLES

3.1 JOC

Guanyarà un joc el jugador o parella que primer arribi a 11 punts, excepte en el cas que ambdós jugadors o parelles aconseguixin 10 punts; en aquest cas, guanyarà el joc el jugador o parella que primer obtingui 2 punts de diferència sobre el jugador o parella oponent.

3.2 PARTIT

Un partit es disputarà al millor de qualsevol nombre imparell de jocs.

3.3 ELECCIÓ DE SERVEI, RECEPCIÓ I COSTATS

- El dret a escollir l'ordre inicial de servir, restar o costat de la taula es decidirà per sorteig (moneda) , i el guanyador pot escollir/servir o restar primer, o començar en un determinat costat de la taula.
- Quan un jugador o parella ha escollit servir o restar primer, o començar en un costat determinat, l'altre jugador o parella tindrà l'altra elecció.
- Després d'haver jugat 2 punts, el restador o parella restadora passarà a ser el servidor o parella servidora, i així fins al final del joc, a menys que ambdós jugadors o parelles hagin anotat 10 punts o estigui en vigor la regla d'acceleració.
En aquests últims casos, l'ordre del servei i de la resta serà el mateix, però cada jugador servirà tan sols 1 punt alternativament.
- En cada joc d'un partit de dobles, la parella que té el dret a servir en primer lloc elegirà quin dels dos jugadors el farà primer, i en el primer joc d'un partit la parella restadora decidirà quin dels dos jugadors restarà primer; en els següents jocs del partit, un cop elegit el primer servidor, el primer restador serà el jugador que el servia en el joc anterior.
- En dobles, en cada canvi de servei, l'anterior restador passarà a ser servidor, i el company de l'anterior servidor passarà a ser restador.
- El jugador o parella que serveixi primer en un joc restarà en primer lloc en el següent joc del partit, i en l'últim joc possible d'un partit de dobles, la parella restadora canviarà la seva ordre de recepció quan la primera de les parelles anoti 5 punts.
- El jugador o parella que comença un joc en un costat de la taula començarà el següent joc del partit en l'altre costat, i en l'últim joc possible d'un partit, els jugadors o parelles canviaran de costat quan el primer dels jugadors o parelles anoti 5 punts.

3.4 ORDRE DE JOC

- En individuals, el servidor farà primer un servei correcte; després, el restador haurà de fer una devolució correcta, i d'ara endavant, servidor i restador hauran de fer devolucions correctes alternativament.
- En dobles, el servidor farà primer un servei correcte; després, el restador haurà de fer una devolució correcta; a continuació, el company del servidor haurà de fer una devolució correcta; després, el company del restador haurà de fer una devolució correcta, i d'ara endavant, cada jugador, per torn i en aquest ordre, haurà de fer una devolució correcta.

3.5 SERVEI CORRECTE

- Al començament del servei la pilota haurà d'estar immòbil, mantenint-se sobre la palma oberta i estesa de la mà lliure del servidor.
- A continuació el servidor llançarà la pilota cap amunt el més verticalment possible, sense imprimir-li efecte, de manera que s'elevi almenys 16 cm després de sortir de la palma de la mà lliure i després caigui sense tocar res abans de ser copejada.
- Quan la pilota està descendint, el servidor la copejarà de forma que toqui primer el seu camp i després, passant per damunt o al voltant del conjunt de la xarxa, toqui directament el camp del restador ; en dobles, la pilota haurà de tocar successivament el mig camp dret del servidor i del restador.
- Des del inici del servei fins que es copejada la pilota estarà per sobre del nivell de la superfície de joc i per darrera de la línia de fons del servidor i no serà amagada al receptor pel servidor o al seu company de dobles ni per res de el que ells portin a vesteixin.
- Una vegada la pilota ha estat llançada el braç i la mà lliures del servidor es trauran del espai existent entre la pilota i la xarxa.
- És responsabilitat del jugador servir de forma que l'àrbitre o àrbitre auxiliar puguin estar convençuts que compleix amb els requisits d'un servei correcte.
- Tant si el àrbitre com el àrbitre auxiliar tenen dubtes sobre la correcció d'un servei, en la primera ocasió d'un partit, podran aturar el partit i advertir el servidor.
- Qualsevol servei posterior de dubtosa legalitat del jugador o del seu company de dobles en el mateix partit resultarà punt per el/els contraris.
- Sempre que el servidor incompleixi clarament els requisits d'un servei correcte no rebrà cap advertència i el restador guanyarà el punt, sigui en la primera o en qualsevol altra ocasió.
- En casos excepcionals, l'àrbitre podrà atenuar els requisits per a un servei correcte sempre que li sigui notificat abans de començar el joc que una determinada discapacitat física impedeix el seu compliment.

3.6 DEVOLUCIÓ CORRECTA

- Després d'haver estat servida o tornada, la pilota haurà de ser copejada de forma que passi per damunt o al voltant del conjunt de la xarxa i toqui el camp de l'oponent, bé sigui directament o després d'haver tocat el conjunt de la xarxa.

3.7 ANUL·LACIÓ o interrupció del joc

La jugada serà anul·lada:

- Si, en el servei, la pilota toca el conjunt de la xarxa al passar per damunt o al voltant del mateix, sempre i quan, d'altra banda, el servei sigui correcte o si la pilota és obstruïda per el restador o el seu company;
- Si s'efectua el servei quan el restador o parella restadora no estan preparats, sempre que ni el restador ni el seu company intentin copejar la pilota;
- Si en opinió del àrbitre, la impossibilitat de fer un bon servei o una correcta devolució o respectar algunes de les regles es degut a interferències externes al control dels jugadors.
- Si l'àrbitre o àrbitre auxiliar aturen el joc per:
Corregir un error en l'ordre de servei, resta o costats;
Per introduir la regla d'acceleració;
Per amonestar o penalitzar un jugador;
- Quan les condicions de joc es veuen pertorbades de forma tal que podrien afectar al resultat de la jugada.

3.8 EL PUNT

A menys que la jugada sigui anul·lada, un jugador perdrà un punt:

Si no serveix correctament;

Si no fa una devolució correcta;

Si obstrueix la pilota;

Si copeja la pilota dos cops consecutius;

Si el jugador o qualsevol cosa que aquest vesteixi o porti, mou la superfície de joc;

Si toca la superfície de joc amb la mà lliure;

En dobles, si el jugador copeja la pilota fora de l'ordre establert pel primer servidor i el primer restador.

3.9 ERRORS EN L'ORDRE DE SERVEI, RESTA O COSTATS

- Si un jugador serveix o resta, fora del seu torn, el joc serà interromput per l'àrbitre tan aviat com s'adverteixi l'error, i el joc es reprendrà servint i restant amb aquells jugadors que haurien de servir i restar respectivament segons el tempteig aconseguït, d'acord amb l'ordre establert al principi del partit; en dobles, el joc se reprendrà amb l'ordre de servei elegit per la parella que tenia dret a servir primer en el joc durant el qual és advertit l'error.
- Si els jugadors no van canviar de costat quan havien d'haver-lo fet, el joc serà interromput per l'àrbitre tan aviat com s'adverteixi l'error, i es reprendrà amb els jugadors als costats en què haurien d'estar segons el tempteig aconseguït, de acord amb l'ordre establert al començament del partit.
- En qualsevol cas, tots els punts aconseguïts abans d'advertir-se un error seran vàlids.

3.10 REGLA D'ACCELERACIÓ

- Excepte que ambdós jugadors o parelles hagin aconseguït almenys 9 punts, la regla d'acceleració entrarà en vigor si un joc no ha finalitzat després de 10 minuts de joc, o en qualsevol altre moment anterior a petició d'ambdós jugadors o parelles.
- Si la pilota està en joc en arribar-se al mateix temps límit, el joc serà interromput per l'àrbitre i es reprendrà amb el servei del jugador que va servir en la jugada que va ser interrompuda.
- Si la pilota no està en joc en arribar-se al temps límit, el joc es reprendrà amb el servei del jugador que va restar en la jugada immediatament anterior.
- A partir d'aquest moment, cada jugador servirà un punt per torn, fins el final del joc.
- Si s'introdueix la regla d'acceleració es mantindrà fins el final del partit.

MODIFICACIONS EN LA COMPETICIÓ EN CADIRES DE RODES

- Tots els jugadors hauran de competir en cadira de rodes.
Podran fer servir un coixí, de qualsevol tamany i fet de qualsevol material o escuma plàstica
No es obligatori que la cadira tingui el suport per a l'esquena.
- La taula no pot tenir cap tipus de barrera física que pugui impedir el moviment natural i reglamentari del jugador en cadira de rodes.
- En el servei es requerirà que el receptor faci una devolució correcta. Malgrat això si el receptor copeja la pilota abans de que creui una línia lateral o faci un segon bot en el seu camp, el servei es considerarà bo.
 - En el servei, els jugadors amb cadira de rodes no estan obligats a llançar la pilota cap amunt des de la palma de la ma lliure. Els jugadors en aquestes categories podran agafar i llançar cap a dalt la pilota de qualsevol forma, però sempre sense donar-li efecte.
- Els jugadors en cadira de rodes podran tocar la superfície de joc amb la seva ma lliure, durant el joc, sense perdre el punt; però no podran fer servir la ma lliure per a recolzar-se a la taula en el moment de copejar la pilota.
- Durant el joc, els peus, o suports pels peus, dels jugadors no podran tocar el terra.
- Durant el joc, els jugadors no podran aixecar-se de manera exagerada dels seus coixins.
- En el cas de jugadors de dobles en cadires de rodes el servidor farà primer un servei correcte; després, el restador haurà de fer una devolució correcta; i a partir d'aquí qualsevol jugador de la parella podrà fer les devolucions. Tot i així cap part de la cadira de rodes podrà sortir més enllà de la prolongació imaginària de línia central de la taula. Si ho fa el àrbitre atorgarà un punt a la parella oponent.

ESPECIFICACIONS PER NIVELLS- ACELL

NIVELL I : BON JOC

- El jugador té ple coneixement de les regles de joc, les quals seran aplicades en tot moment.
- La tècnica individual es bona (nivell alt) i executa amb correcció els moviments bàsics de servei i devolució.
- El servei haurà de fer-se de forma correcta tal i com especifica el reglament.

NIVELL II :JOC INTERMIG

- El jugador té coneixement de les regles del joc, les quals seran aplicades en tot moment.
- La tècnica individual es mitjana o acceptable i executa els moviments de servei i devolució amb certa correcció.
- El servei haurà de fer-se de forma correcta tal i com especifica el reglament.

NIVELL III :JOC INICIAL

- El jugador coneix lleugerament les normes de joc, les quals, a nivell general, seran aplicades en tot moment.
- La tècnica individual es baixa i l'execució dels moviments bàsics no és massa correcta.
- En el servei:
 - Es permet que la pilota doni un bot previ, a la taula, abans de fer el mateix sempre i quan pugui ser retornada pel receptor; en tot cas la valia del servei resta a consideració arbitral.
 - Es permeten 2 intents de servei.

PROVES ADAPTADES (NIVELL III)

El circuit de proves adaptades de Tennis -Taula és el següent:

- Servei de precisió
- Devolució del servei
- Rebot amb la pala