



REGULAMENT TENIS DE MASĂ

(extras din Statutul ITTF)

1.1 MASA DE JOC

- **1.1.1** Suprafața superioară a mesei, cunoscută sub denumirea de suprafață de joc, este dreptunghiulară, având o lungime de 2,74 m și o lățime de 1,525 m; aceasta trebuie să fie așezată în plan orizontal la 76 cm deasupra podelei.
- **1.1.2** Suprafața de joc nu include pereții laterali verticali ai blatului mesei.
- **1.1.3** Suprafața de joc poate fi realizată din orice material, dar trebuie să asigure o săritură uniformă de aproximativ 23 cm a unei mingi standard scăpate de la o înălțime de 30 cm.
- **1.1.4** Suprafața de joc trebuie să fie de o culoare închisă, uniformă și mată, cu o linie laterală albă de 2 cm lățime de-a lungul fiecărei margini de 2,74 m și o linie de fund albă de 2 cm lățime de-a lungul fiecărei margini de 1,525 m.
- **1.1.5** Pentru meciurile de dublu, fiecare teren este împărțit în două jumătăți egale printr-o linie centrală albă, lată de 3 mm, paralelă cu liniile laterale; linia centrală va fi considerată ca parte a fiecărei jumătăți drepte a terenului.

1.2 ANSAMBLUL FILEULUI

- **1.2.1** Ansamblul fileului este alcătuit din fileu, suspensia acestuia și stâlpii de susținere, inclusiv clemele care fixează de masă stâlpii de susținere.
- **1.2.2** Fileul va fi suspendat printr-un șnur subțire, atașat la fiecare capăt de stâlpul de susținere și va avea înălțimea de 15,25 cm, limitele exterioare ale stâlpilor fiind la 15,25 cm în afara liniilor laterale.
- **1.2.3** Partea de sus a fileului, pe toată lungimea sa, trebuie să fie la 15,25 cm deasupra suprafeței de joc.
- **1.2.4** Marginea inferioară a fileului trebuie să fie, pe toată lungimea sa, cât mai aproape posibil de suprafața de joc, iar capetele sale trebuie să fie fixate strâns de stâlpii de susținere.

1.3 MINGEA

- **1.3.1** Mingea trebuie să fie sferică, cu diametrul de 40 mm.
- **1.3.2** Greutatea mingii trebuie să fie de 2,7 grame.
- **1.3.3** Mingea trebuie să fie fabricată din celuloid sau din material plastic similar și să aibă o culoare albă sau portocalie, mată.



1.4 PALETA

- **1.4.1** Paleta poate fi de orice mărime, formă sau greutate, dar lama (corpul din lemn) trebuie să fie plată și rigidă.
- **1.4.2** Cel puțin 85% din grosimea lamei trebuie să fie din lemn natural; un strat interior din lamă poate fi întărit cu material fibros, cum ar fi fibra de carbon, fibra de sticlă sau hârtie presată, dar nu trebuie să fie mai gros de 7,5% din grosimea totală sau de 0,35 mm, luându-se în considerare valoarea cea mai mică.
- **1.4.3** Fața folosită pentru lovirea mingii trebuie să fie acoperită fie cu cauciuc simplu cu zimți în afară, având o grosime totală de maximum 2,0 mm, inclusiv adezivul, fie cu cauciuc sandwich, cu zimții înăuntru sau în afară, având o grosime totală de maximum 4,0 mm, inclusiv adezivul.
- **1.4.4** Materialul de acoperire trebuie să se întindă exact până la marginile lamei, fără să le depășească.
- **1.4.5** Lama, orice strat din interiorul ei și orice strat de acoperire sau adeziv de pe fața folosită pentru lovirea mingii trebuie să fie uniforme și de o grosime constantă.
- **1.4.6** Suprafața materialului de acoperire a unei fețe a lamei sau suprafața unei fețe a lamei care nu este acoperită trebuie să fie mată, de un roșu aprins pe o parte și neagră pe cealaltă parte (sau o culoare luminoasă autorizată ITTF).

1.5 DEFINIȚII

- **1.5.1** Un schimb de mingi (rally) este perioada în care mingea este în joc.
- **1.5.2** Mingea este în joc din ultimul moment în care se află pe palma statică a mâinii libere a serverului înainte de a fi aruncată la serviciu, până când schimbul se decide ca repetiție sau punct.
- **1.5.3** O repetiție (let) este un schimb de mingi al cărui rezultat nu este înregistrat în scor.
- **1.5.4** Un punct este un schimb de mingi al cărui rezultat este înregistrat în scor.
- **1.5.5** Mâna cu paleta este mâna care ține paleta. Mâna liberă este mâna care nu ține paleta; brațul liber este brațul mâinii libere.
- **1.5.6** Un jucător lovește mingea dacă o atinge în joc cu paleta ținută în mână sau cu mâna cu paleta, sub încheietura mâinii.
- **1.5.7** Un jucător obstrucționează mingea dacă el, sau orice poartă ori are asupra sa, o atinge în joc când aceasta se află deasupra sau se deplasează spre suprafața de joc, fără să fi atins terenul său după ce a fost lovită de adversar.

1.6 SERVICIUL CORECT

- **1.6.1** Serviciul va începe cu mingea odihnindu-se liber pe palma deschisă și nemișcată a mâinii libere a serverului.



ASOCIȚIA SPORTIVĂ REDSPIN TENIS DE MASĂ ALBA IULIA
REGULAMENTUL JOCULUI DE TENIS DE MASĂ

- **1.6.2** Serverul va arunca apoi mingea aproape vertical în sus, fără să-i imprime efect, astfel încât să se înalțe cel puțin 16 cm după ce a părăsit palma mâinii libere și apoi să coboare fără să atingă nimic înainte de a fi lovită.
- **1.6.3** În timp ce mingea coboară, serverul o va lovi astfel încât să atingă mai întâi terenul său și apoi, trecând peste sau pe lângă ansamblul fileului, să atingă terenul receptorului; la dublu, mingea trebuie să atingă succesiv jumătatea dreaptă a terenului serverului și jumătatea dreaptă a terenului receptorului.
- **1.6.4** Din momentul în care începe serviciul și până când este lovită, mingea trebuie să se afle deasupra nivelului suprafeței de joc și în spatele liniei de fund a serverului, și nu trebuie să fie ascunsă de receptor cu nicio parte a corpului sau îmbrăcămintei serverului sau a partenerului său de dublu.

1.7 RETURNAREA CORECTĂ

- **1.7.1** După ce a fost servită sau returnată, mingea va fi lovită astfel încât să treacă peste sau pe lângă ansamblul fileului și să atingă terenul adversarului, fie direct, fie după ce a atins ansamblul fileului.

1.8 ORDINEA DE JOC

- **1.8.1** La simplu, serverul va efectua mai întâi un serviciu corect, receptorul va efectua apoi o returnare corectă și după aceea, serverul și receptorul vor efectua alternativ returnări corecte.
- **1.8.2** La dublu, serverul va efectua mai întâi un serviciu corect, receptorul va efectua apoi o returnare corectă, partenerul serverului va efectua apoi o returnare corectă, partenerul receptorului va efectua apoi o returnare corectă și după aceea, fiecare jucător, în această succesiune, va efectua o returnare corectă.

1.9 REPETIȚIA (LET)

Schimbul de mingi va fi considerat repetiție dacă:

- **1.9.1** În timpul serviciului, mingea, trecând peste sau pe lângă ansamblul fileului, îl atinge, cu condiția ca serviciul să fie altfel corect sau mingea să fie obstrucționată de receptor sau de partenerul acestuia.
- **1.9.2** Serviciul este efectuat când jucătorul sau perechea receptoare nu este pregătită, cu condiția ca receptorul sau partenerul său să nu încerce să lovească mingea.
- **1.9.3** Nereușita de a efectua un serviciu corect sau o returnare corectă ori de a respecta regulamentul se datorează unei perturbații independente de voința jucătorului.
- **1.9.4** Jocul este întrerupt de arbitru sau de arbitrul secund.



1.10 ACORDAREA PUNCTELOR

Dacă schimbul de mingi nu este considerat repetiție, un jucător va pierde un punct dacă:

- **1.10.1** Nu reușește să efectueze un serviciu corect.
- **1.10.2** Nu reușește să efectueze o returnare corectă.
- **1.10.3** După ce a efectuat un serviciu sau o returnare, mingea atinge orice altceva în afară de ansamblul fileului înainte de a fi lovită de adversar.
- **1.10.4** După ce a fost lovită de adversar, mingea trece peste terenul său sau dincolo de linia sa de fund fără să fi atins terenul său.
- **1.10.5** Obstrucționează mingea.
- **1.10.6** Lovește intenționat mingea de două ori consecutiv.
- **1.10.7** Lovește mingea cu o suprafață a lamei paletii care nu respectă condițiile stabilite.
- **1.10.8** Mișcă suprafața de joc a mesei în timp ce mingea este în joc.
- **1.10.9** Atinge ansamblul fileului cu paleta sau cu corpul în timp ce mingea este în joc.
- **1.10.10** Atinge suprafața de joc a mesei cu mâna liberă în timp ce mingea este în joc.
- **1.10.11** La dublu, lovește mingea în afara succesiunii stabilite de primul server și de primul receptor.
- **1.10.12** În condițiile sistemului de accelerare, așa cum este prevăzut în regulament.

1.11 SETUL (JOCUL)

- **1.11.1** Un set va fi câștigat de jucătorul sau de perechea care acumulează prima 11 puncte, cu excepția cazului în care ambii jucători sau ambele perechi acumulează 10 puncte, când setul va fi câștigat de jucătorul sau de perechea care obține ulterior un avans de 2 puncte.

1.12 MECIUL

- **1.12.1** Un meci va consta în sistemul cel mai bun din orice număr impar de seturi (de exemplu, 3 seturi din 5 sau 4 seturi din 7).

1.13 ORDINEA SERVIRII, RECEPTĂRII ȘI A TERENURILOR

- **1.13.1** Dreptul de a alege ordinea inițială de a servi, de a primi sau de a alege terenul se decide prin tragere la sorți.
- **1.13.2** După ce s-au disputat 2 puncte, jucătorul sau perechea receptoare va deveni server și așa mai departe până la sfârșitul setului, sau până când ambii jucători sau ambele perechi au acumulat câte 10 puncte sau când este introdus sistemul de accelerare, când succesiunea servirii și a receptării va fi aceeași, dar fiecare jucător va efectua pe rând doar un singur serviciu.



ASOCIȚIA SPORTIVĂ REDSPIN TENIS DE MASĂ ALBA IULIA
REGULAMENTUL JOCULUI DE TENIS DE MASĂ

- **1.13.3** Jucătorul sau perechea care a servit prima într-un set va primi prima în setul imediat următor al meciului.
- **1.13.4** Jucătorii sau perechile vor schimba terenurile în meci după finalizarea fiecărui set. În ultimul set posibil al unui meci, jucătorii sau perechile vor schimba terenurile imediat ce un jucător sau o pereche acumulează 5 puncte.

1.14 ERORI ÎN ORDINEA DE JOC SAU A TERENURILOR

- **1.14.1** Dacă un jucător servește sau primește în afara rândului său, jocul va fi întrerupt de arbitru de îndată ce eroarea este descoperită și va fi reluat cu acei jucători care ar fi trebuit să fie server și receptor la scorul care a fost atins.
- **1.14.2** Dacă jucătorii nu au schimbat terenurile atunci când ar fi trebuit să o facă, jocul va fi întrerupt de arbitru de îndată ce eroarea este descoperită și va fi reluat cu jucătorii în terenurile în care ar fi trebuit să se afle la scorul atins.
- **1.14.3** În orice situație, toate punctele marcate înainte de descoperirea unei erori vor fi luate în considerare.

1.15 SISTEMUL DE ACCELERARE (REGULA ACTIVIZĂRII)

- **1.15.1** Cu excepția cazului în care s-au marcat deja 18 puncte sau mai multe, sistemul de accelerare va fi introdus la cererea ambilor jucători sau a ambelor perechi sau după ce un set s-a disputat timp de 10 minute.
 - **1.15.2** Dacă mingea este în joc când limita de timp este atinsă, jocul va fi întrerupt de arbitru și va fi reluat cu serviciul jucătorului care a servit în schimbul de mingi care a fost întrerupt.
 - **1.15.3** Dacă mingea nu este în joc când limita de timp este atinsă, jocul va fi reluat cu serviciul jucătorului care a primit în schimbul de mingi imediat precedent.
 - **1.15.4** După introducerea, fiecare jucător va efectua pe rând câte un singur serviciu până la sfârșitul setului; dacă perechea receptoare efectuează 13 returnări corecte într-un schimb de mingi, perechea receptoare va câștiga punctul.
 - **1.15.5** Odată introdus, sistemul de accelerare va rămâne în vigoare până la sfârșitul meciului.
-