

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ

2.1 ΤΟ ΤΡΑΠΕΖΙ

- 2.1.1 Η επάνω επιφάνεια του τραπέζιου γνωστή ως επιφάνεια παιδιάς είναι ορθογώνια μήκους 2,74 μ. πλάτους 1,525 μ. και βρίσκεται σε οριζόντια θέση 76 εκ. πάνω από το έδαφος.
- 2.1.2 Η επιφάνεια παιδιάς δεν περιλαμβάνει τις πλάγιες πλευρές του τραπέζιου.
- 2.1.3 Η επιφάνεια μπορεί να είναι κατασκευασμένη από οποιοδήποτε υλικό, το οποίο δίνει μια ομοιόμορφη αναπήδηση περίπου 23 εκ., όταν ένα εγκεκριμένο μπαλάκι πέσει πάνω σ' αυτήν από ύψος 30 εκ.
- 2.1.4 Η επιφάνεια παιδιάς πρέπει να είναι ομοιόμορφα βαμμένη με σκούρο χρώμα <ματ> και να έχει μια λευκή γραμμή πλάτους 2 εκ. κατά μήκος της κάθε πλευράς.
Οι λευκές γραμμές κατά μήκος των 2,74 μ. ονομάζονται "πλευρικές γραμμές".
Οι λευκές γραμμές κατά μήκος των 1,525 μ. ονομάζονται "τελικές γραμμές".
- 2.1.5 Η επιφάνεια παιδιάς διαιρείται σε δυο ίσα γήπεδα από ένα κάθετο φιλέ ,που είναι παράλληλος με τις ακραίες γραμμές και συνεχής σ' όλη την έκταση του γηπέδου.
- 2.1.6 **ΓΙΑ ΤΑ ΔΙΠΛΑ:** Κάθε γήπεδο χωρίζεται σε δύο ίσα μέρη από μια λευκή γραμμή πάχους 3 χιλιοστών, που ονομάζεται " κεντρική γραμμή" και είναι παράλληλη με τις πλευρικές γραμμές. Η κεντρική γραμμή θεωρείται ως μέρος του δεξιού ημιγηπέδου του σερβίροντα και δεξιού ημιγηπέδου του αποκρούοντα.

2.2 Ο ΦΙΛΕΣ.

- 2.2.1 Το συγκρότημα του φιλέ αποτελείται από το δίχτυ, την ανάρτηση, τους στύλους στήριξης, καθώς και τα συστήματα στήριξης του στο τραπέζι.
- 2.2.2 Το δίχτυ κρέμεται από ένα κορδόνι, που είναι στερεωμένο σε κάθε άκρη του από ένα κάθετο στύλο ύψους 15,25 εκ., του οποίου το εξωτερικό άκρο είναι 15,25 εκ. έξω από την πλευρική γραμμή.
- 2.2.3 Το πάνω μέρος του δικτύου σε όλο το μήκος του, πρέπει να είναι σε ύψος 15,25 εκ. από το επίπεδο της επιφάνειας παιδιάς.
- 2.2.4 Το κάτω μέρος του δικτύου σε όλο το μήκος του, πρέπει να είναι όσο το δυνατό πιο κοντά στην επιφάνεια παιδιάς και στους στύλους στήριξης [κάθετους στύλους], από πάνω έως κάτω.

2.3 Η ΜΠΑΛΑ.

- 2.3.1 Η μπάλα πρέπει να είναι σφαιρική με διάμετρο 40 χιλιοστά του μέτρου.
- 2.3.2 Το βάρος της πρέπει να είναι 2,7 γραμμάρια.
- 2.3.3 Η μπάλα πρέπει να είναι κατασκευασμένη από CELLULOID [πλαστική ουσία] ή από παρόμοιο πλαστικό υλικό, σε χρώμα άσπρο ή πορτοκαλί ματ.

2.4 Η ΡΑΚΕΤΑ.

- 2.4.1 Η ρακέτα μπορεί να είναι οποιοδήποτε μεγέθους, σχήματος, ή βάρους, αλλά το κύριο μέρος της [δίσκος] θα πρέπει να είναι επίπεδο και άκαμπτο.
- 2.4.2 Τουλάχιστον το 85% του πάχους του κύριου μέρους [δίσκου] της ρακέτας, πρέπει να είναι από φυσικό ξύλο. Μια στρώση μέσα στο κύριο μέρος μπορεί να ενισχυθεί με ινώδες υλικό, όπως άνθρακα [καρμπόν], υαλοβάμβακα ή πεπιεσμένο χαρτί, αλλά δεν μπορεί να είναι παχύτερη από 7,5% του συνολικού πάχους της ρακέτας ή από 0,35 χιλιοστά, το οποίο [απ' αυτά τα δύο πάχη] είναι το πιο μικρό.
- 2.4.3 Η πλευρά του κύριου μέρους της ρακέτας που χρησιμοποιείται για το κτύπημα της μπάλας πρέπει να είναι καλυμμένη: α. Με “κοινό σπυρωτό λάστιχο” με σπυριά προς τα έξω που να έχει συνολικό πάχος μαζί με τη συγκολλητική ουσία όχι μεγαλύτερο από 2 χιλιοστά. β. Με “ελαστικό σάντουιτς” με σπυριά προς τα μέσα ή προς τα έξω, που μαζί με τη συγκολλητική ουσία να έχει πάχος μέχρι 4 χιλιοστά.
- 2.4.3.1 Λέγοντας “κοινό σπυρωτό λάστιχο” εννοούμε μια μονή στρώση με πορώδους ελαστικού φυσικού ή συνθετικού με σπυριά ισομερώς καταμερισμένα πάνω στην επιφάνεια του, με πυκνότητα 10 έως 30 σε κάθε τετραγωνικό εκατοστό.
- 2.4.3.2 Λέγοντας “ελαστικό σάντουιτς” εννοούμε μια μονή στρώση πορώδους ελαστικού που καλύπτεται από μια επίσης μονή εξωτερική στρώση κοινού σπυρωτού ελαστικού που το πάχος της τελευταίας δεν μπορεί να υπερβεί τα 2 χιλιοστά.
- 2.4.4 Τα παραπάνω υλικά κάλυψης του κυρίως μέρους θα εκτείνονται, αλλά δεν πρέπει υπερβαίνουν τα όρια της ρακέτας, εκτός του μέρους που είναι κοντά στη λαβή και πιάνεται από τα δάχτυλα και μπορεί να μείνει ακάλυπτο ή να καλυφθεί με οποιοδήποτε υλικό και να θεωρείται σαν τμήμα της λαβής.
- 2.4.5 Οποιαδήποτε επίστρωση με υλικό κάλυψης ή συγκολλητικό πάνω στο κύριο μέρος της ρακέτας πρέπει να είναι συνεχές και ισόπαχο.
- 2.4.6 Η επιφάνεια του υλικού κάλυψης ή η πλευρά του κυρίως μέρους που έχει μείνει ακάλυπτη, θα πρέπει να είναι ομοιόμορφη με χρώματος, η μία πλευρά της πρέπει να είναι χρώματος λαμπερού κόκκινου και η άλλη χρώματος μαύρου.
- 2.4.7 Το υλικό επίστρωσης που χρησιμοποιείται, δε θα πρέπει να έχει υποστεί καμία φυσική, χημική ή άλλη μετατροπή.
- 2.4.7.1 Σε περίπτωση που υπάρχουν παρεκκλίσεις από τη συνέχεια της επιφάνειας ή από την ομοιομορφία του χρώματος [ελάχιστες] που οφείλονται σε ζημία από ατύχημα, φθορά ή ξεθώριασμα επιτρέπονται, με την προϋπόθεση όμως να μην αλλάζουν τα ουσιαστικά χαρακτηριστικά της επιφάνειας.
- 2.4.8 Ο παίκτης, πρέπει κατά την έναρξη του αγώνα ή οποιαδήποτε στιγμή αλλάξει τη ρακέτα του, να τη δείξει στον αντίπαλο του και στο διαιτητή, οι οποίοι έχουν το δικαίωμα να την εξετάσουν.

2.5 ΟΡΙΣΜΟΙ

- 2.5.1 Το χρονικό διάστημα κατά το οποίο το μπαλάκι "παίζεται" [βρίσκεται σε παιδιά] το ονομάζουμε "ανταλλαγή κτυπημάτων".
- 2.5.2 Το μπαλάκι είναι σε παιδιά, από την τελευταία στιγμή που είναι σταθερό στο ελεύθερο χέρι του σερβίροντα, πριν πεταχτεί για το σέρβις, μέχρι που η "ανταλλαγή κτυπημάτων" κριθεί σαν επανάληψη "LET" ή σαν πόντος.
- 2.5.3 "ΛΕΤ": είναι μια "ανταλλαγή κτυπημάτων" που δεν υπολογίζεται το αποτέλεσμα της.
- 2.5.4 "ΠΟΝΤΟΣ": "ανταλλαγή κτυπημάτων" με αποτέλεσμα.
- 2.5.5 "ΧΕΡΙ ΤΗΣ ΡΑΚΕΤΑΣ": Το χέρι που κρατά τη ρακέτα.
- 2.5.6 "ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΧΕΡΙ": Το χέρι που δεν κρατά τη ρακέτα, ελεύθερος βραχίονας, ο βραχίονας του ελεύθερου χεριού.
- 2.5.7 **ΚΤΥΠΗΜΑ ΜΠΑΛΛΑΣ**: Ένας παίκτης "κτυπά" την μπάλα, εφ' όσον την αγγίζει με τη ρακέτα που κρατά στο χέρι του ή με το χέρι που βαστά τη ρακέτα κάτω από τον καρπό.
- 2.5.8 **ΠΑΡΕΜΠΟΔΙΣΗ ΜΠΑΛΑΣ**: Ο παίκτης παρεμποδίζει την μπάλα όταν αυτός ή οτιδήποτε φοράει ή κρατάει, την αγγίζει, πάνω από την αγωνιστική επιφάνεια, ενώ αυτή είναι «σε παιδιά», και δεν έχει ακουμπήσει το γήπεδο του, μετά από το τελευταίο κτύπημα του αντιπάλου του.
- 2.5.9 **ΣΕΡΒΙΡΩΝ**: Ο παίκτης που κτυπά πρώτος την μπάλα σε μία "ανταλλαγή κτυπημάτων".
- 2.5.10 **ΑΠΟΚΡΟΥΩΝ**: Ο παίκτης που κτυπά δεύτερος την μπάλα σε μία "ανταλλαγή κτυπημάτων".
- 2.5.11 **ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ** : είναι το πρόσωπο που έχει ορισθεί για ν' ελέγχει τον αγώνα.
- 2.5.12 **ΒΟΗΘΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗ**: είναι το πρόσωπο που έχει ορισθεί να βοηθάει τον ΔΙΑΙΤΗΤΗ στα καθήκοντα του, με συγκεκριμένες αρμοδιότητες.
- 2.5.13 Οτιδήποτε κρατάει ή φοράει κάποιος παίκτης, περιλαμβάνει οτιδήποτε κρατούσε (εκτός της μπάλας) ή φορούσε στην αρχή της "ανταλλαγής κτυπημάτων".
- 2.5.14 **Η τελική γραμμή θεωρητικά επεκτείνεται και προς τις δύο διευθύνσεις.**

2.6 ΣΕΡΒΙΣ

- 2.6.1 Στο ξεκίνημα του σέρβις η μπάλα θα πρέπει να είναι ελεύθερη στην ανοικτή και ακίνητη παλάμη του ελεύθερου χεριού του σερβίροντα.
- 2.6.2 Ο σερβίρων πρέπει να πετάξει τη μπάλα προς τα πάνω σχεδόν κάθετα, χωρίς να της δίνει φάλτσο, έτσι ώστε να υψωθεί τουλάχιστον 16 εκατοστά από την παλάμη του ελεύθερου χεριού, χωρίς η μπάλα να ακουμπήσει τίποτα, προτού ο σερβίρων την κτυπήσει.
- 2.6.3 **Όταν η μπάλα βρίσκεται στην κάθοδο της, ο σερβίρων πρέπει να την κτυπήσει έτσι ώστε, α) στο απλό, να αγγίξει το γήπεδο του και στην συνέχεια του**

αποκρούοντα. β) Στο διπλό, η μπάλα πρέπει να κτυπήσει στο δεξιό ημι-γήπεδο του σερβίροντα και στο δεξιό ημι-γήπεδο του αποκρούοντα.

- 2.6.4 Η μπάλα, από την στιγμή που ξεκινάει το σέρβις, μέχρι την στιγμή που κτυπιέται από την ρακέτα, πρέπει να είναι πάνω από την επιφάνεια παιδιάς, πίσω από τη τελική γραμμή αυτού που σερβίρει, και δεν θα πρέπει να κρύβεται από τον σερβίροντα ή τον συμπαίκτη του στα διπλά ή από οτιδήποτε αυτοί φοράνε ή κρατάνε.
- 2.6.5 Μόλις η μπάλα πεταχτεί για το σέρβις, ο παίκτης θα πρέπει να τραβήξει αμέσως τον βραχίονα του ελεύθερου χεριού του, έτσι ώστε να απομακρυνθεί από τον χώρο μεταξύ της μπάλας και του συγκροτήματος του φιλέ.
- Η απόσταση μεταξύ της μπάλας και του φιλέ ορίζεται από, την μπάλα, τις δύο άκρες του φιλέ και την προέκτασή τους προς τα επάνω.*
- 2.6.6 Είναι στην ευθύνη του σερβίροντα να σερβίρει με τέτοιο τρόπο, ώστε ο διαιτητής ή ο βοηθός του να είναι σίγουροι, ότι το σέρβις είναι ορθό και είναι στην δικαιοδοσία και των δύο αξιωματούχων να πάρουν μία απόφαση για την νομιμότητά του.
- 2.6.6.1 Αν ο διαιτητής ή ο βοηθός αμφιβάλλει για την εγκυρότητα ενός σέρβις την πρώτη φορά σε έναν αγώνα, σταματά το παιχνίδι και προειδοποιεί τον σερβίροντα. Αλλά σε κάθε επόμενη περίπτωση ο ίδιος παίκτης ή ο συμπαίκτης του στο διπλό κάνει αμφιβόλου νομιμότητας σέρβις, θα πρέπει να θεωρείται παράνομο.
- 2.6.7 Σε εξαιρετικές περιπτώσεις ο διαιτητής μπορεί να παραβλέψει κάποιες από τις προϋποθέσεις ενός σωστού σέρβις, αν έχει ειδοποιηθεί πριν αρχίσει ο αγώνας, ότι το σωστό σέρβις εμποδίζεται από κάποια σωματική ανικανότητα.

2.7 ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ

- 2.7.1 Μετά το σέρβις ή την απόκρουση, η μπάλα χτυπιέται από τον παίκτη έτσι ώστε ν' αγγίξει το αντίπαλο γήπεδο είτε κατ' ευθείαν είτε αφού αγγίξει το συγκρότημα του φιλέ.

2.8 ΣΕΙΡΑ ΚΤΥΠΗΜΑΤΩΝ

- 2.8.1 Στα απλά, αυτός που σερβίρει, αφού κάνει ένα σωστό σέρβις ο αποκρούων θα κάνει μια νόμιμη επιστροφή, στη συνέχεια ο σερβίρων και αποκρούων διαδοχικά θα κάνουν ο καθένας από μια νόμιμη επιστροφή.
- 2.8.2 Στα δίπλα, εκτός της περίπτωσης 2.8.3, ο σερβίρων αφού κάνει ένα νόμιμο σέρβις ο αποκρούων θα κάνει μια νόμιμη επιστροφή, ο συμπαίκτης του σερβίροντα μια νόμιμη επιστροφή και μετά ο συμπαίκτης του αποκρούοντος μια νόμιμη επιστροφή. Ύστερα απ' αυτό, ο κάθε παίκτης με την παραπάνω σειρά θα κάνει μια νόμιμη επιστροφή.
- 2.8.3 Σε αγώνα διπλού, στην περίπτωση που έστω και ένας παίκτης αγωνίζεται σε αναπηρικό αμαξίδιο, ο σερβίρων πρέπει να κάνει ένα νόμιμο σέρβις ο αποκρούων μια νόμιμη επιστροφή στη συνέχεια οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να κτυπήσει την μπάλα. Δεν επιτρέπεται μέρος του αμαξιδίου να περνάει τη προέκταση της κεντρικής γραμμής. Αν αυτό συμβεί τότε ο διαιτητής θα δώσει πόντο στο αντίπαλο ζευγάρι.

2.9 ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ - LET

2.9.1 Η ανταλλαγή κτυπημάτων κρίνεται επανάληψη [LET]:

- 2.9.1.1 Αν στο σέρβις το μπαλάκι αγγίξει το συγκρότημα του φιλέ, και εφ' όσον κατά τα λοιπά το σέρβις είναι σωστό, ή η μπάλα παρεμποδιστεί από τον αποκρούοντα ή τον συμπαίκτη του.
- 2.9.1.2 Αν το σέρβις γίνει όταν κατά τη γνώμη του διαιτητή ο αντίπαλος παίκτης (ή το ζευγάρι) δεν είναι έτοιμος ν' αποκρούσει, με την προϋπόθεση ότι ούτε ο αποκρούων ή ο συμπαίκτης του επιχειρήσει να κτυπήσει την μπάλα.
- 2.9.1.3 Αν κάποιες από τις προϋποθέσεις ενός σωστού σέρβις ή μιας σωστής επιστροφής δεν εφαρμόστηκαν για λόγους ανεξάρτητους του παίκτη.
- 2.9.1.4 Αν το παιγνίδι διακοπεί από τον διαιτητή ή το βοηθό διαιτητή.
- 2.9.1.5 Αν ο αποκρούων είναι σε αναπηρικό αμαξίδιο λόγω φυσικής αναπηρίας και η μπάλα σε ένα κατά τα λοιπά νόμιμο σέρβις:
- 2.9.1.5.1 Ακουμπήσει την πλευρά του αποκρούοντα και γυρίσει προς το συγκρότημα του φιλέ,
- 2.9.1.5.2 Σταματήσει στην αγωνιστική του επιφάνεια,
- 2.9.1.5.3 Στα ατομικά αφού ακουμπήσει την αγωνιστική του επιφάνεια, βγει έξω από τις δύο πλευρικές γραμμές.
- 2.9.2 Το παιγνίδι μπορεί να διακοπεί :
- 2.9.2.1 Για να διορθωθεί κάποιο λάθος στη σειρά των σέρβις ή στην πλευρά που θα πρέπει να αγωνίζονται οι παίκτες,
- 2.9.2.2 Για να εισαχθεί το σύστημα επίστευσης,
- 2.9.2.3 Για να δοθεί προειδοποίηση ή ποινή σε αθλητή ή προπονητή,
- 2.9.2.4 Επειδή οι συνθήκες παιγνιδιού διαταράχθηκαν από εξωτερικά αίτια, που κατά τη γνώμη του διαιτητή υπάρχει πιθανότητα να επηρεάσουν την έκβαση του αγώνα.

2.10 ΠΟΝΤΟΣ

- 2.10.1 Εκτός των περιπτώσεων που μια ανταλλαγή κτυπημάτων είναι επανάληψη, ένας παίκτης κερδίζει πόντο :
- 2.10.1.1 Αν ο αντίπαλος του αποτύχει να κάνει ένα σωστό σέρβις.
- 2.10.1.2 Αν ο αντίπαλος του αποτύχει να κάνει μια σωστή επιστροφή.
- 2.10.1.3 Αν μετά από σέρβις ή απόκρουση του η μπάλα αγγίξει οτιδήποτε άλλο εκτός από το συγκρότημα του φιλέ πριν κτυπηθεί από τον αντίπαλο.
- 2.10.1.4 Αν η μπάλα περάσει πάνω από το γήπεδο του και την τελική γραμμή χωρίς να ακουμπήσει σ' αυτό, μετά από κτύπημα του αντιπάλου του.
- 2.10.1.5 Αν η μπάλα αφού γίνει η απόκρουση από τον αντίπαλο περάσει μέσα από το φιλέ ή ανάμεσα από το φιλέ και τα στηρίγματά του ή ανάμεσα από το φιλέ και την επιφάνεια παιδείας.

- 2.10.1.6 Αν ο αντίπαλος παρεμποδίσει την μπάλα.
- 2.10.1.7 Αν ο αντίπαλος κτυπήσει εσκεμμένα δύο φορές την μπάλα διαδοχικά.
- 2.10.1.8 Αν ο αντίπαλός του κτυπήσει τη μπάλα με πλευρά της ρακέτας που δεν είναι σύμφωνη με τις προϋποθέσεις του 2.4.3, 2.4.4 και 2.4.5.
- 2.10.1.9 Αν οτιδήποτε φορά ή κρατά ο αντίπαλος του κουνήσει την επιφάνεια παιδιάς.
- 2.10.1.10 Αν οτιδήποτε φορά ή κρατά ο αντίπαλος του αγγίξει το συγκρότημα του φιλέ.
- 2.10.1.11 Αν ο αντίπαλος του ακουμπήσει το ελεύθερο χέρι του στην επιφάνεια παιδιάς.
- 2.10.1.12 Αν στα δίπλα ο αντίπαλος του κτυπήσει την μπάλα έξω από την καθορισμένη σειρά.
- 2.10.1.13 Όπως προβλέπει το 2.15.4(Σύστημα Επίσπευσης).
- 2.10.1.14 Αν και οι δύο αντίπαλοι ή ζευγάρια αγωνίζονται σε αναπηρικό καροτσάκι λόγω φυσικής ανικανότητας και
 - 2.10.1.14.1 ο μηρός (το πίσω μέρος) του αντιπάλου δεν διατηρεί επαφή με το καρότσι ή με το μαξιλάρι την στιγμή της επαφής με την μπάλα,
 - 2.10.1.14.2 ο αντίπαλος ακουμπήσει με οποιοδήποτε χέρι το τραπέζι, πριν χτυπήσει την μπάλα
 - 2.10.1.14.3 ο αντίπαλος ακουμπήσει με το πόδι ή το πέλμα το έδαφος κατά την διάρκεια του παιγνιδιού
- 2.10.1.15 Σε ότι αναφέρεται η 2.8.3, σειρά παιγνιδιού.

2.11 ΣΕΤ

- 2.11.1 Ο παίκτης ή το ζευγάρι που σημειώνει πρώτος 11 πόντους κερδίζει το σετ, εκτός από την περίπτωση που και οι δυο παίκτες έχουν από 10 πόντους, όποτε κερδίζει το σετ ο παίκτης ή το ζευγάρι που θα σημειώσει διαδοχικά 2 πόντους

2.12 ΑΓΩΝΑΣ

- 2.12.1 Ένας αγώνας κερδίζεται από κάποιον παίκτη, όταν κερδίσει τόσα σετ ώστε να είναι καλύτερος σε οποιονδήποτε μονό συνολικό αριθμό σετ, ανάλογα με το χρησιμοποιούμενο σύστημα.

2.13 ΕΚΛΟΓΗ ΣΕΡΒΙΣ και ΓΗΠΕΔΟΥ.

- 2.13.1 Το δικαίωμα της επιλογής το ποιος θα σερβίρει, αποκρούει και από ποιά πλευρά θα ξεκινήσει πρώτος γίνεται με κλήρωση, από τον διαιτητή, και ο νικητής της κλήρωσης μπορεί να διαλέξει α) ΣΕΡΒΙΣ ή ΑΠΟΚΡΟΥΣΗ β) ΠΛΕΥΡΑ.
- 2.13.2 Όταν παίκτης ή ζευγάρι επιλέξει να σερβίρει ή να αποκρούσει πρώτο ή να ξεκινήσει από συγκεκριμένη πλευρά, τότε ο άλλος παίκτης ή ζευγάρι έχει το δικαίωμα της άλλης επιλογής.

- 2.13.3 Κάθε 2 πόντους ο αποκρούων παίκτης ή ζευγάρι γίνεται σερβίρων και αυτό συνεχίζεται μέχρι τέλους του σετ, εκτός αν και οι δυο παίκτης ή ζευγάρια έχουν από 10 πόντους ή εισαχθεί το σύστημα επίσπευσης, όποτε η σειρά των σέρβις παραμένει η ίδια, αλλά κάθε παίκτης σερβίρει για 1 μόνο πόντο.
- 2.13.4 Σε κάθε σετ ενός διπλού αγώνα, το ζευγάρι που έχει το δικαίωμα να σερβίρει πρώτο θα επιλέξει ποιος από τους δυο θα σερβίρει και έτσι στο πρώτο σετ του αγώνα το αποκρούων ζευγάρι θα αποφασίσει ποιος θα αποκρούσει πρώτος, στα επόμενα σετ του αγώνα, αφού εκλέγει ο σερβίρων, θα αποκρούει ο παίκτης που σέρβιρε σε αυτόν στο αμέσως προηγούμενο σετ.
- 2.13.5 Σε διπλό αγώνα σε κάθε αλλαγή σέρβις, ο προηγούμενα αποκρούων γίνεται σερβίρων και ο συμπαίκτης του προηγούμενα σερβίροντα γίνεται αποκρούων.
- 2.13.6 Ο παίκτης ή το ζευγάρι που σερβίρει πρώτο σε ένα σετ θα αποκρούει πρώτο στο επόμενο σετ του αγώνα, και στο τελευταίο δυνατό σετ ενός διπλού αγώνα αλλάζουν θέση οι αποκρούοντες όταν ένα από τα ζευγάρια φτάσει πρώτο στους 5 πόντους.
- 2.13.7 Οι παίκτες (ή τα ζευγάρια), που ξεκίνησαν από μια πλευρά στο πρώτο σετ ενός αγώνα, θα ξεκινήσουν το επόμενο σετ από την άλλη πλευρά και στο τελευταίο δυνατό σετ ενός αγώνα οι παίκτες ή τα ζευγάρια αλλάζουν πλευρά, όταν ο πρώτος παίκτης ή ζευγάρι σημειώσει πρώτο 5 πόντους.

2.14 ΛΑΘΟΣ ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ ΤΩΝ ΣΕΡΒΙΣ ΚΑΙ ΓΗΠΕΔΟΥ.

- 2.14.1 Σε περίπτωση που παίκτης σερβίρει ή αποκρούει, χωρίς να είναι η σειρά του, ο διαιτητής μόλις αντιληφθεί το λάθος διακόπτει τον αγώνα και τον συνεχίζει αφού δώσει την μπάλα σ' αυτόν που πρέπει, με βάση το σκορ, τη στιγμή που ανακάλυψε το λάθος. Στα διπλά, το ποιός πρέπει να σερβίρει, θα επιλεγεί από το ζευγάρι που είχε το δικαίωμα να σερβίρει στην αρχή του σετ, που ανακαλύφθηκε το λάθος.
- 2.14.2 Σε περίπτωση που ανακαλυφθεί ότι οι παίκτες ή τα ζευγάρια δεν άλλαξαν θέση για οποιαδήποτε αιτία, ο διαιτητής διακόπτει τον αγώνα και τοποθετεί τους παίκτες ή τα ζευγάρια στη σωστή θέση. Το σκορ παραμένει όπως έχει διαμορφωθεί τη στιγμή που ανακαλύφθηκε το λάθος.
- 2.14.3 Οι πόντοι που σημειώθηκαν μέχρι τη στιγμή που ανακαλύφθηκε το λάθος, υπολογίζονται σαν να μην έχει συμβεί τίποτα.

2.15 ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΠΙΣΠΕΥΣΗΣ

- 2.15.1 Εκτός από την περίπτωση του 2.15.2, το σύστημα επίσπευσης εισάγεται αν το σετ δεν έχει τελειώσει μέσα σε 10' ή σε οποιαδήποτε προηγούμενη χρονική στιγμή το ζητήσουν και οι δύο παίκτες ή τα ζευγάρια.
- 2.15.2 Το σύστημα επίσπευσης δεν εισάγεται αν οι παίκτες συνολικά έχουν 18 πόντους.
- 2.15.3 Αν η μπάλα βρίσκεται σε παιδιά όταν τελειώσει το χρονικό όριο των 10 λεπτών, τότε ο διαιτητής διακόπτει τον αγώνα [φωνάζοντας χρόνος] και τον ξαναρχίζει με σερβίροντα αυτόν που έκανε σέρβις, στην αρχή της ανταλλαγής κτυπημάτων που διακόπηκε. Αν η μπάλα δεν βρίσκεται σε παιδιά, όταν τελειώσει το χρονικό

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ 2014-15

όριο των 10 λεπτών, τότε στην επόμενη ανταλλαγή κτυπημάτων θα σερβίρει ο παίκτης ή το ζευγάρι που απόκρουε στην προηγούμενη ανταλλαγή κτυπημάτων.

2.15.4 Στη συνέχεια κάθε παίκτης θα σερβίρει για ένα πόντο, έως το τέλος του σετ και αν ο αποκρούων παίκτης κάνει 13 σωστές επιστροφές, τότε ο αποκρούων κερδίζει ένα πόντο.

2.15.5 Με την εισαγωγή του συστήματος επίσπευσης δεν υπάρχουν αλλαγές στην σειρά του σέρβις και απόκρουσης όπως αναφέρεται στην παράγραφο 2.13.6.

2.15.6 Αν εισαχθεί το σύστημα επίσπευσης σε έναν αγώνα εφαρμόζεται μέχρι το τέλος του.

Η αρίθμηση ακολουθεί το HANDBOOK 2014-2015 της ITTF.

Έκδοση Σεπτέμβριος 2014