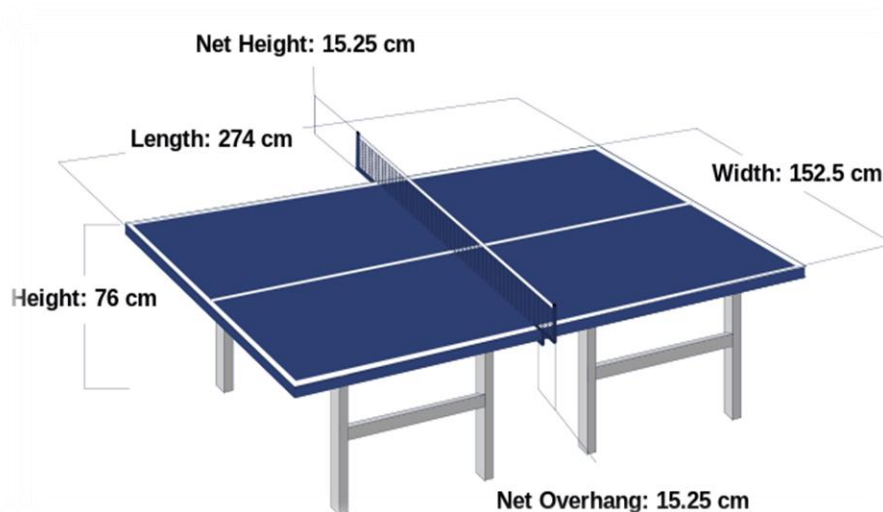


ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ 2017

2.1 ΤΟ ΤΡΑΠΕΖΙ

- 2.1.1 Η επάνω επιφάνεια του τραπέζιού, ονομάζεται 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 παιδιάς 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., σε οποιοδήποτε σημείο της.
- 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 είναι 2,74 μ.
Οι λευκές γραμμές κατά πλάτος είναι 1,525 μ.
- 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 κάθε "γήπεδου".
- 2.1.6 **ΣΤΟ ΔΙΠΛΟ ΑΓΩΝΙΣΜΑ:** 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 στήριξής του στο τραπέζι.
- 2.2.2 Στο δίχτυ διατρέχεται από ένα κορδόνι, που είναι στερεωμένο σε κάθε άκρη του και στηρίζεται αμφίπλευρα σε κάθετο στύλο ύψους 15,25 εκ., του οποίου το κάθε εξωτερικό άκρο εκτείνεται 15,25 εκ. έξω από την πλευρική γραμμή.



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ 2017

- 2.2.3 Το πάνω μέρος του διχτυού, 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 διχτυού, σε όλο το μήκος του, πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο κοντά στην επιφάνεια παιδιάς και στους στύλους στήριξης (κάθετοι στύλοι), από πάνω έως κάτω.



2.3 Η ΜΠΑΛΑ.

- 2.3.1 Η μπάλα 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 πλαστικό ή παρόμοιο υλικό, σε χρώμα άσπρο ή πορτοκαλί ματ.



2.4 Η ΡΑΚΕΤΑ.

- 2.4.1 Η ρακέτα μπορεί να είναι οποιουδήποτε 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, του δίσκου, της ρακέτας, πρέπει να είναι από φυσικό ξύλο. Μια στρώση μέσα στο κύριο μέρος μπορεί να ενισχυθεί με ινώδες υλικό, όπως άνθρακας (καρμπόν), υαλοβάμβακας ή πεπιεσμένο χαρτί, αλλά δεν μπορεί αυτή η στρώση, να είναι παχύτερη από 7,5% του συνολικού πάχους της ρακέτας ή από 0,35 χιλιοστά, ισχύει όποιο απ' αυτά τα δύο πάχη είναι το πιο λεπτό.
- 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 μικρές προεξοχές (σπυριά ή δοντάκια) προς τα έξω συνολικού πάχους συμπεριλαμβανομένης της συγκολλητικής ουσίας, έως 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 πορώδους ελαστικού, φυσικού ή συνθετικού, με προεξοχές - σπυριά, ισομερώς καταμερισμένα πάνω στην επιφάνεια του, με πυκνότητα 10 έως 30 σε κάθε τετραγωνικό εκατοστό.



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ 2017

- 2.4.3.2 Λέγοντας “**ελαστικό σάντουιτς**” εννοούμε μια μονή στρώση πορώδους ελαστικού που καλύπτεται από επίσης μια μονή εξωτερική στρώση κοινού σπυρωτού ελαστικού της οποίας το πάχος δεν μπορεί να υπερβαίνει τα 2 χιλιοστά.
- 2.4.4 Τα παραπάνω υλικά κάλυψης του κυρίως μέρους του δίσκου εκτείνονται, αλλά δεν πρέπει να υπερβαίνουν τα όρια της ρακέτας, εκτός από το μέρος που είναι κοντά στη λαβή και πιάνεται από τα δάχτυλα, αυτό το σημείο μπορεί να μείνει ακάλυπτο ή να καλυφθεί με οποιοδήποτε υλικό οπότε 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 Επιτρέπονται μόνο ελάχιστες παρεκκλίσεις από τη συνέχεια της επιφάνειας ή από την ομοιομορφία του χρώματος προκληθείσες από ζημιά, από ατύχημα, φθορά ή ξεθώριασμα υπό την προϋπόθεση ότι δεν αλλάζουν τα ουσιώδη χαρακτηριστικά της επιφάνειας.
- 2.4.8 Ο αθλητής, κατά την έναρξη του αγώνα ή οποιαδήποτε στιγμή αλλάξει τη ρακέτα του, οφείλει να τη δείξει στον αντίπαλο του και στο διαιτητή, οι οποίοι και έχουν το δικαίωμα να την εξετάσουν.



2.5 ΟΡΙΣΜΟΙ

- 2.5.1 Το χρονικό διάστημα κατά το οποίο η μπάλα βρίσκεται σε "παιδιά" ("παίζεται"), το ονομάζουμε "**ανταλλαγή κτυπημάτων**".
- 2.5.2 Η μπάλα είναι σε "παιδιά", από την τελευταία στιγμή που είναι σταθερή στο ελεύθερο χέρι του σερβίροντα, πριν την χτυπήσει για το σερβίς και μέχρι την στιγμή που η "ανταλλαγή κτυπημάτων" κριθεί σαν πόντος ή σαν επανάληψη "LET"
- 2.5.3 "**ΛΕΤ**": είναι μια "ανταλλαγή κτυπημάτων" χωρίς αποτέλεσμα δηλ. δεν υπολογίζεται πόντος.
- 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.



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ 2017

- 2.5.7 **ΚΤΥΠΗΜΑ ΜΠΑΛΛΑΣ:** Ένας αθλητής "κτυπά" την μπάλα, εφ' όσον την αγγίζει με τη ρακέτα που κρατά στο χέρι του ή με το χέρι που βαστά τη ρακέτα από τον καρπό και κάτω.
- 2.5.8 **ΠΑΡΕΜΠΟΔΙΣΗ ΜΠΑΛΛΑΣ:** Ο αθλητής παρεμποδίζει την μπάλα όταν ο ίδιος, οτιδήποτε φοράει ή κρατάει, την αγγίζει, πάνω από την αγωνιστική επιφάνεια, ενώ αυτή βρίσκεται «σε παιδιά», και δεν έχει ακουμπήσει το γήπεδο του, μετά από το τελευταίο κτύπημα του αντιπάλου του.
- 2.5.9 **ΣΕΡΒΙΡΩΝ:** Ο αθλητής που κτυπά πρώτος την μπάλα σε μία "ανταλλαγή κτυπημάτων".
- 2.5.10 **ΑΠΟΚΡΟΥΩΝ:** Ο αθλητής 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 αθλητής 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 σερβίς 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 την 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 αγώνισμα, να αγγίζει το γήπεδο του και στην συνέχεια το γήπεδο του αποκρούοντα. **β)** Στο διπλό αγώνισμα, να κτυπήσει στο δεξιό ημι-γήπεδο του σερβίροντα και στο δεξιό ημι - γήπεδο του αποκρούοντα (διαγώνια).
- 2.6.4 Η μπάλα, από την στιγμή που ξεκινάει το σερβίς, 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 συναθλητή του στο διπλό αγώνισμα ή από οτιδήποτε αυτός/αυτοί φοράνε ή κρατάνε.
- 2.6.5 Μόλις η μπάλα "πεταχτεί" για το σερβίς, ο αθλητής 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.
- Ο χώρος 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 σερβίς είναι ορθό και είναι στην δικαιοδοσία και των δύο αξιωματούχων του αγώνα να πάρουν μία απόφαση για την νομιμότητά του (ορθότητά του).
- 2.6.6.1 Αν ο διαιτητής, ή ο βοηθός, αμφιβάλλει για την εγκυρότητα ενός σερβίς για πρώτη φορά σε έναν αγώνα, σταματά τον αγώνα και προειδοποιεί τον σερβίροντα. Αλλά σε κάθε επόμενη περίπτωση, του ίδιου αγώνα, εάν ο ίδιος αθλητής ή ο συναθλητής του στο διπλό



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ 2017

αγώνισμα, κάνουν αμφιβόλου νομιμότητας σερβίς, αυτό θεωρείται ένα παράνομο σερβίς.

- 2.6.7 Σε εξαιρετικές περιπτώσεις, ο διαιτητής μπορεί να παραβλέψει κάποιες από τις προϋποθέσεις ενός σωστού σερβίς, αν έχει ενημερωθεί πριν αρχίσει ο αγώνας, ότι το σωστό σερβίς εμποδίζεται από κάποια σωματική ανικανότητα.

2.7 ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ

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

2.8 ΣΕΙΡΑ ΚΤΥΠΗΜΑΤΩΝ

- 2.8.1 Στο απλό αγώνισμα, αυτός που σερβίρει, θα κάνει ένα σωστό σερβίς, ο αποκρούων θα κάνει μια νόμιμη επιστροφή, στη συνέχεια σερβίρων και αποκρούων, διαδοχικά, θα κάνουν ο καθένας από μια νόμιμη επιστροφή (απόκρουση).
- 2.8.2 Στο διπλό αγώνισμα, εκτός της περίπτωσης 2.8.3, ο σερβίρων αφού κάνει ένα νόμιμο σερβίς, ο αποκρούων θα κάνει μια νόμιμη επιστροφή, ο συναθλητής του σερβίροντα μια νόμιμη επιστροφή και μετά ο συναθλητής του αποκρούοντος μια νόμιμη επιστροφή. Ύστερα απ' αυτό, ο κάθε αθλητής με την παραπάνω σειρά θα κάνει μια νόμιμη επιστροφή.
- 2.8.3 Σε αγώνα διπλού, στην περίπτωση που έστω και ένας αθλητής αγωνίζεται σε αναπηρικό αμαξίδιο, ο σερβίρων πρέπει να κάνει ένα νόμιμο σερβίς ο αποκρούων μια νόμιμη επιστροφή, στη συνέχεια οποιοσδήποτε αθλητής μπορεί να κτυπήσει την μπάλα. Δεν επιτρέπεται μέρος του καρτσιού να περνάει τη προέκταση της κεντρικής γραμμής καθώς επίσης και πόδι συναθλητή του που αγωνίζεται με αθλητή σε καρότσι σε διπλό. Αν αυτό συμβεί τότε ο διαιτητής θα δώσει πόντο στο αντίπαλο ζευγάρι. (ΑΦΟΡΑ ΑμεΑ)

2.9 ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ - LET

2.9.1 Η ανταλλαγή κτυπημάτων κρίνεται επανάληψη - LET:

- 2.9.1.1 Όταν στο σερβίς η μπάλα αγγίξει το συγκρότημα του φιλέ, και εφ' όσον κατά τα λοιπά το σερβίς είναι σωστό, ή η μπάλα παρεμποδιστεί από τον αποκρούοντα ή τον συναθλητή του.
- 2.9.1.2 Αν το σερβίς εκτελεστεί σε στιγμή που κατά τη γνώμη του διαιτητή ο αντίπαλος αθλητής (ή το ζευγάρι) δεν είναι έτοιμος ν' αποκρούσει, με την προϋπόθεση ότι ο αποκρούων ή ο συναθλητής του, δεν επιχείρησαν να αποκρούσουν την μπάλα
- 2.9.1.3 Αν κάποιες από τις προϋποθέσεις ενός σωστού σερβίς ή μιας σωστής επιστροφής δεν εφαρμόστηκαν για λόγους ανεξάρτητους του αθλητή.
- 2.9.1.4 Αν το παιγνίδι διακοπεί από τον διαιτητή ή τον 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 σερβίς:
- 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,



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ 2017

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 σερβίς ή στην πλευρά που θα πρέπει να αγωνίζονται οι παίκτες,

2.9.2.2 Για να εισαχθεί το σύστημα επίσπευσης,

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 αθλητής κερδίζει πόντο :

2.10.1.1 Αν ο αντίπαλος του αποτύχει να κάνει ένα σωστό σερβίς.

2.10.1.2 Αν ο αντίπαλος του αποτύχει να κάνει μια σωστή επιστροφή (απόκρουση).

2.10.1.3 Αν μετά από σερβίς ή μετά από 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 χτυπηθεί 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 παιδιιάς.

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 παιδιιάς.

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 παιδιιάς.

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). (Αφορά ΑμεΑ έως και το 2.10.1.15)

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



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ 2017

2.10.1.15 Σε ότι αναφέρεται η 2.8.3, σειρά παιγνιδιού.

2.11 ΣΕΤ

2.11.1 Ο αθλητής ή το ζευγάρι που σημειώνει πρώτος 11 πόντους κερδίζει το σετ, εκτός από την περίπτωση που και οι δυο αντίπαλοι διαγωνιζόμενοι αθλητές ή τα ζευγάρια, έχουν κατακτήσει από 10 πόντους (σκορ 10-10) , όποτε το σετ θα το κερδίσει ο αθλητής ή το ζευγάρι που θα κατακτήσει 2 πόντους διαδοχικά (διαφορά 2 πόντων).

2.12 ΑΓΩΝΑΣ

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

2.13 ΕΚΛΟΓΗ ΣΕΡΒΙΣ και ΓΗΠΕΔΟΥ.

2.13.1 Το δικαίωμα να επιλέξει ποιος θα σερβίρει πρώτος, ποιός θα αποκρούσει και από ποιά πλευρά θα ξεκινήσει πρώτα ο αγώνας, γίνεται μετά από κλήρωση, που διεξάγει ο διαιτητής. Ο νικητής της κλήρωσης έχει δικαίωμα να επιλέξει:

α) ΣΕΡΒΙΣ ή ΑΠΟΚΡΟΥΣΗ ή β) ΠΛΕΥΡΑ.

2.13.2 Όταν ο αθλητής, ή το ζευγάρι, επιλέξει να σερβίρει ή να αποκρούσει πρώτος ή να ξεκινήσει από συγκεκριμένη πλευρά, τότε ο αντίπαλος αθλητής, ή ζευγάρι, έχει το δικαίωμα της άλλης επιλογής.

2.13.3 Κάθε 2 πόντους ο αποκρούων αθλητής, ή το ζευγάρι, γίνεται σερβίρων και αυτό συνεχίζεται μέχρι τέλους του σετ, εκτός αν και οι δυο αθλητές (αντίπαλοι- vs) ή ζευγάρια έχουν από 10 πόντους ή εισαχθεί το σύστημα επίσπευσης, όποτε η σειρά των σερβίς παραμένει η ίδια, αλλά ο κάθε αθλητής σερβίρει για 1 μόνο πόντο (το σερβίς αλλάζει ανά πόντο)

2.13.4. Σε κάθε σετ ενός διπλού αγώνα, το ζευγάρι που έχει το δικαίωμα να σερβίρει πρώτο (που κέρδισε την κλήρωση) 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 αθλητής που σέρβιρε σε αυτόν στο αμέσως προηγούμενο σετ.

2.13.5. Στο διπλό αγώνισμα σε κάθε αλλαγή σερβίς, ο προηγούμενα αποκρούων γίνεται σερβίρων και ο συναθλητής του προηγούμενα σερβίροντα γίνεται αποκρούων.

2.13.6. Ο αθλητής 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. Ο αθλητής (ή το ζευγάρι), που ξεκίνησε από μια πλευρά του τραπέζιού στο πρώτο σετ ενός αγώνα, στο επόμενο σετ θα αλλάξει πλευρά (σε κάθε σετ αλλάζουν πλευρά οι διαγωνιζόμενοι). Στο τελευταίο δυνατό σετ ενός αγώνα, οι αθλητές ή τα ζευγάρια, αλλάζουν πλευρά, μόλις κερδηθούν οι **5** πρώτοι πόντοι από έναν εκ των δύο διαγωνιζόμενων αθλητών ή των δύο διαγωνιζόμενων ζευγαριών.



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ 2017

2.14 ΛΑΘΟΣ ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ ΣΕΡΒΙΣ, ΑΠΟΚΡΟΥΣΗΣ ή ΓΗΠΕΔΟΥ.

- 2.14.1. Εάν ο αθλητής σερβίρει ή αποκρούσει, χωρίς να είναι η σειρά του, ο διαιτητής μόλις αντιληφθεί το λάθος, διακόπτει τον αγώνα και τον ξαναρχίζει αφού δώσει την μπάλα σ' αυτόν που πρέπει κανονικά να σερβίρει ή να αποκρούσει, με βάση το σκορ, τη στιγμή που ανακάλυψε το λάθος. Στα διπλά, το ποιός πρέπει να σερβίρει, επιλέγεται από το ζευγάρι που είχε το δικαίωμα να σερβίρει στην αρχή του σετ, που ανακαλύφθηκε το λάθος.
- 2.14.2. Εάν οι αντίπαλοι αθλητές ή τα ζευγάρια δεν άλλαξαν πλευρά (γήπεδο) για οποιαδήποτε αιτία, ο διαιτητής διακόπτει τον αγώνα και τους τοποθετεί στη σωστή θέση.
- 2.14.3. Σε κάθε περίπτωση οι πόντοι που καταγράφηκαν μέχρι τη στιγμή που ανακαλύφθηκε το όποιο λάθος, παραμένουν ως έχουν, σαν να μην έχει προηγηθεί κανένα λάθος.

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' από την έναρξή του ή σε οποιαδήποτε προηγούμενη χρονική στιγμή το ζητήσουν και οι δύο διαγωνιζόμενοι αθλητές ή τα ζευγάρια.
- 2.15.2. Το σύστημα επίσπευσης δεν εισάγεται αν οι διαγωνιζόμενοι αθλητές, συνολικά, έχουν κατακτήσει τουλάχιστον 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, ενώ εκφωνεί την λέξη: "χρόνος". Εν συνεχεία ο διαιτητής δίνει την εντολή της επανέναρξης του αγώνα με τον ίδιο σερβίροντα που έκανε σερβίς, στην αρχή της ανταλλαγής κτυπημάτων του πόντου που διακόπηκε. Αν η μπάλα δεν βρίσκεται σε παιδιά, όταν τελειώσει το χρονικό όριο των 10 λεπτών, τότε στην πρώτη, μετά την επιβολή του συστήματος επίσπευσης, ανταλλαγή κτυπημάτων, σερβίρων είναι ο αθλητής που ήταν ο αποκρούων πριν την επιβολή του συστήματος αυτού.
- 2.15.4. Στη συνέχεια ο κάθε αθλητής θα σερβίρει ανά πόντο. Εάν ο αποκρούων αθλητής πετύχει 13 σωστές επιστροφές, τότε αυτός κερδίζει τον πόντο.
- 2.15.5. Με την εισαγωγή του συστήματος επίσπευσης δεν εφαρμόζονται οι αλλαγές στην σειρά του σερβίς και της απόκρουσης όπως αναφέρονται στην παράγραφο 2.13.6.
- 2.15.6. Όταν εισαχθεί το σύστημα επίσπευσης σε έναν αγώνα, αυτό εφαρμόζεται μέχρι το τέλος του αγώνα.

Η αρίθμηση ακολουθεί το HANDBOOK 2017 της ITTF.

Ο κανονισμός αυτός αποτελεί εσωτερικό δίκαιο της Ε.Φ.Ο.Επ.Α. - απόφαση Δ.Σ. : 19/19-7-2017 (καταστατικό, άρθρο 32 παρ.ΙΙΙ.)

