

# LEIKREGLUR Í BORÐTENNIS

Gildir frá 30. mars 2003

[1. FLOKKASKIPTING](#)

[2. KEPPNISGREINAR](#)

[3. SÉRÁKVÆÐI](#)

[4. BORÐIÐ](#)

[5. NETIÐ OG FESTINGAR ÞESS](#)

[6. KÚLAN](#)

[7. SPAÐINN](#)

[8. SKILGREININGAR](#)

[9. LÖGLEG UPPGJÖF](#)

[10. STÖÐVUN](#)

[11. STIG](#)

[12. LOTA](#)

[13. LEIKUR](#)

[14. VAL Á UPPGJÖF, MÓTTÖKU EÐA BORÐSHELMING](#)

[15. RÖÐ UPPGJAFAR, MÓTTÖKU OG BORÐHELMINGS](#)

[16. RÖNG RÖÐ UPPGJAFAR, MÓTTÖKU EÐA BORÐSHELMINGS](#)

## 1. FLOKKASKIPTING

1.1 Það eru 11 karla- og kvennaflokkar í borðtennis. Flokkar 1-5 eru sitjandi hreyfihamlaðir, í flokkum 6-10 eru standandi hreyfihamlaðir og í flokki 11 eru þroskaheftir. Í flokki 1 og 6 eru þeir sem eru mest fatlaðir í sitjandi og standandi flokkum.

## 2. KEPPNISGREINAR

### 2.1 Einliðaleikur

Keppt er í eftirfarandi flokkum: sitjandi hreyfihömluðum, standandi hreyfihömluðum og þroskaheftum.

Í öllum flokkum keppa karlmenn og kvenmenn sér.

### 2.2 Tvíliðaleikur

Keppt er í tvíliðaleik í karla- og kvennaflokki sér. Þar keppa sitjandi, standandi og þroskaheftir saman.

### 2.3 Opinn flokkur

Keppt er í sitthvorulagi í opnum flokki í karla og kvenna. Keppni í opnum flokki er öllum félagsmönnum í aðildarfélögum ÍF heimil.

### 2.4 Sameining flokka

Séu færri en 3 keppendur skráðir til leiks í annað hvort karla eða kvennaflokk þá er heimilt að sameina flokkana.

Það þarf a.m.k. 3 keppendur í hvern flokk svo hægt sé að krýna Íslandsmeistara.

### **3. SÉRÁKVÆÐI**

3.1 Standandi flokkar (6-11).

3.1.1 Standandi spilarar fylgja reglum alþjóða borðtennissambandsins (ITTF).

3.1.2 Standandi er heimilt að nota stuðningstæki t.d. hækju eða staf og þarf að tilkynna það til dómara áður en keppni hefst.

3.2 Sitjandi flokkar (1-5).

3.2.1 Á meðan að kúlan er í leik þá er leyfilegt að snerta borðið með höndunum svo framarlega að það sé til þess að ná jafnvæginu á nýjan leik (þó má leikflöturinn ekki færast úr stað).

3.2.2 Þeim sem spila sitjandi er ekki leyfilegt að setja fætunar á gólfið á meðan að kúlan er í leik.

Brot á ofangreindum atriðum þýðir tapað stig.

### **4. BORDIÐ**

4.1 Yfirborð borðsins, leikflöturinn skal vera hornréttur 2,74m langur og 1,525 m breiður og vera láréttur 76 sm fyrir ofan gólfið.

4.2 Efri brúnir borðsins tilheyra leikfletinum, en ekki hliðar borðsins fyrir neðan brúnirnar.

4.3 Leikflöturinn má vera úr hvaða efni sem er.

4.4 Leikflöturinn skal vera einlitur dökkur og mattur og með 2 sm hvítar línur á jöðrum

4.5 Fyrir tvíliðaleik.

4.5.1 Hvorum borðshelming skal skipt með 3 mm hvítri línu í tvo jafna hluta og heita þær línur miðlínur og skulu þær vera samsíða hliðarlínunum.

4.5.2 Miðlínurnar tilheyra hægri hluta þess sem gefur upp og hægri hluta móttakanda.

### **5. NETIÐ OG FESTINGAR ÞESS**

5.1 Til netsins teljast einnig framlengingin og uppistöðurnar.

5.2 Netið skal fest við uppistöðu sem er 15,25 sm há og í 15,25 sm fjarlægð frá borðbrún.

5.3 Öll efri brún netsins skal vera í 15,25 sm hæð yfir leikfletinum.

### **6. KÚLAN**

6.1 Kúlan skal vera kringlótt 40 mm í þvermál.

6.2 Kúlan skal vera 2,7 gr að þyngd.

6.3 Kúlan skal vera hvít eða gul og mött.

### **7. SPAÐINN**

7.1 Spaðinn má vera af hvaða stærð, þyngd og lögun sem er og skal vera slétt og stíft. Að minnsta kosti 85% af þykkt spaðans skal vera úr tré.

7.2 Sú hlið blaðsins sem notuð er til að slá kúluna skal þakin annað hvort með venjulegu takkagúmmí sem er einfalt lag af gúmmí þar sem takkarnir snúa út og ekki þykkara en 2 mm með lími, eða samlokugúmmí með takka inn eða út, heildarþykkt ekki meiri en 4 mm.

7.3 Gúmmíin eiga að vera dökk að lit og mött (svart og rautt).

7.4 Við upphaf leiks eða hvenær sem keppandi skiptir um spaða í leik skal hann sýna

andstæðingi sínum og dómara spaða þann sem hann ætlar að nota og leyfa þeim að skoða hann.

## 8. SKILGREININGAR

8.1 "Hrina" er það þegar kúlan er í leik.

8.2 "Spaðahöndin" er sú hönd sem leikmaður heldur á spaðanum í.

8.3 "Frjálsa höndin" er sú hönd sem spaðinn er ekki í.

8.4 Leikmaður "slær" kúluna ef hann snertir hana með spaðanum eða með spaðahöndinni fyrir neðan við úlnlið.

8.5 Leikmaður "hindrar" kúluna ef hann eða eitthvað sem hann er í eða hann ber á sér snertir kúluna í leik.

## 9. LÖGLEG UPPGJÖF

9.1 Uppgjöf hefst þegar spaðinn og kúlan eru fyrir aftan endalínu og fyrir ofan leikflötinn.

Kúlan skal liggja kyrr í opnum flötum lófa, fingur saman og þumalfingur laus.

9.2 Sendandinn skal því næst kasta kúlunni sem næst beint upp án þess að á henni sé snúningur þannig að hún fari í það minnsta 16 sm upp eftir að hafa legið í lófanum.

9.3 Sendandinn skal slá kúluna á niðurleið þannig að hún:

9.3.1 í einliðaleik, snerti fyrst borðshelming hans og síðan borðshelming móttakanda, þegar hún hefur farið yfir netið.

9.3.2 í tvíliðaleik, snertir fyrst hægri hluta borðshelmings hans og síðan hægri hluta borðshelmings móttakanda, þegar hún hefur farið yfir netið.

9.4 Það er á ábyrgð leikmannsins að hann gefi upp á þann hátt að dómari eða aðstoðardómari geti séð hvort um löglega uppgjöf sé að ræða.

9.4.1 Í fyrsta sinn í leik sem dómari er í vafa um lögmæti uppgjafar án þess að hann eða aðstoðardómari eru viss um að hún sé ólögleg, getur hann aðvarað leikmanninn án þess að gefa stig.

9.4.2 Í hvert sinn í sama leik þegar vafi leikur á um lögmæti uppgjafar hvort heldur er af sömu ástæðu eða ekki, skal hann tapa stigi.

9.4.3 Hvenær sem enginn vafi er á um að uppgjöf sé ólögleg skal ekki aðvara heldur skal sendandi tapa stigi þó að um fyrstu sendingu sé að ræða.

9.5 Sé athygli vakin á því áður en keppni hefst að keppanda muni vegna fötlunar sinnar reynast erfitt að gefa upp samkvæmt ítrustu reglum hefur dómari leyfi til þess að aðlaga reglurnar eftir getu hvers og eins. Keppanda ber þó að kasta kúlunni um 16 sm upp eins og aðrir (það þarf ekki endilega að kasta upp með lausu hendinni). Dómara ber að gæta þess að keppandi hagnist ekki á uppgjöf t.d. með snúningi með fingrum eða skelli.

9.5 Uppgjafir fyrir sitjandi hreyfihamlaða skal alltaf fara út af skammhlið andstæðingsins.

Uppgjöf sem fer út af langhlið andstæðingsins er ekki tekin gild og skal uppgjöf endurtekin.

## 10. STÖÐVUN

10.1 Hrina skal stöðvuð og láta endurtaka:

10.1.1 ef kúlan, í uppgjöf, á leið yfir netið og festingar, snertir netið eða festingar, að því tilskildu að uppgjöfin sé á allan annan hátt lögleg.

10.1.2 ef uppgjöf er gerð þegar móttakandi eða par er ekki tilbúið, að því tilskildu að hvorki móttakandi eða meðspilari hans reyna að slá kúluna.

10.1.3 ef mistök við að gefa löglega upp, taka löglega á móti, eða fylgja lögnum á annan hátt orsakast af utanaðkomandi truflun sem leikmenn eiga ekki þátt í.

10.1.4 ef dómari eða aðstoðardómari telja það nauðsynlegt.

10.2 Hrinu má stöðva og láta endurtaka:

10.2.1 til að leiðrétta mistök í röð á uppgjöf, móttöku eða borðshelming.

10.2.2 til að aðvara eða áminna leikmann.

10.2.3 vegna þess að leikaðstæður hafa breyst á þann hátt að það gæti haft áhrif á útkomu hrinunar.

## **11. STIG**

11.1 Leikmaður tapar stigi ef:

11.1.1 honum mistekst lögleg uppgjöf.

11.1.2 honum mistekst lögleg móttaka.

11.1.3 hann blakar eða hindrar kúluna yfir borðhelmingi sínum áður en að kúlan snertir hann.

11.1.4 hann slær kúluna tvisvar í röð.

11.1.5 kúlan snertir leikflöt hans tvisvar í röð

11.1.6 hann, eða eitthvað sem hann klæðist eða ber á sér, hreyfir leikflötinn.

11.1.7 hann, eða eitthvað sem hann klæðist eða ber á sér, snertir netið eða festingar þess.

11.1.8 í tvíliðaleik, leikmaður slær kúluna, þegar meðspilarinn átti að slá hana.

## **12. LOTA**

12.1 Lotu vinnur sá leikmaður eða par sem fyrst vinnur 11 stig nema ef báðir leikmenn eða pör ná 10 stigum, þá vinnur sá lotuna sem fyrr nær tveggja stiga mun.

## **13. LEIKUR**

13.1 Leikur er amk 3 lotur unnar.

13.2 Einnar mínútu hvíld er á milli lota. Heimild er handklæðapurrrkun eftir hver sex stig í lotum og þegar skipt er um vallarhelming í oddalotu. Jafnframt er leikmanni/pari heimilt að óska eftir einnar mínútu leikhléi í hverjum leik, sem getur átt sér stað í miðri lotu.

## **14. VAL Á UPPGJÖF, MÓTTÖKU EÐA BORÐSHELMING**

14.1 Rétt til að velja fyrst skal finna með hlutkesti.

14.2 Í tvíliðaleik skal parið sem byrjar á að gefa upp ákveða hvor leikmannanna gefur upp og í fyrstu lotu ákveða andstæðingarnir hvor þeirra skuli fyrst taka á móti

## **15. RÖÐ UPPGJAFAR, MÓTTÖKU OG BORÐHELMINGS**

15.1 Eftir hver 2 stig á leikmaður eða par sem tók á móti að gefa upp og þannig til skiptis allt til enda lotunnar, eða þar til að báðir leikmenn eða pör ná 10 stigum og þá skal skiptast á að gefa upp þangað til að annar aðilinn hefur náð tveggja stiga mun.

15.7 Í síðustu mögulegu lotu í leik skulu leikmenn skipta um borðshelming þegar leikmaður eða par hefur náð 5 stigum.

## **16. RÖNG RÖÐ UPPGJAFAR, MÓTTÖKU EÐA BORÐSHELMINGS**

16.1 Ef leikmaður gefur upp eða tekur á móti í rangri röð, skal stöðva hrinuna og gefa upp aftur þannig að sá leikmaður sem átti að gefa upp samkvæmt réttum reglum um röð uppgjafar og móttöku gefi upp.

16.2 Ef leikmenn hafa ekki skipt um borðshelming skal stöðva hrinuna og gefa upp aftur þannig að leikmenn séu við réttan borðshelming eins og ákveðið var við upphaf fyrstu lotu.

16.3 Stigastöðu skal aldrei breytt þó svo að mistök hafi átt sér stað í röð uppgjafar, móttöku eða við að skipta um borðshelming.