



TÖSSED



Özel Olimpiyatlar
Türkiye

1

Masa Tenisi Oyun Kuralları
2016 - 2017

MASA TENİSİ

Resmi Özel Olimpiyatlar Masa Tenisi Spor Kuralları, tüm Özel Olimpiyatlar müsabakalarını düzenleyecektir. Özel Olimpiyatlar, uluslararası bir spor programı olarak bu kuralları <http://www.ittf.com/> adresinde bulunan Uluslararası Masa Tenisi Federasyonu (ITTF) ve <http://www.ipttc.org/> adresinde bulunan Uluslararası Paralimpik Masa Tenisi Komitesi (IPTTC) Masa Tenisi Kurallarını temel alarak oluşturmuştur. Tekerlekli sandalye müsabakalarında IPTTC kuralları kullanılacaktır. Resmi Özel Olimpiyatlar Masa Tenisi Spor Kuralları ya da Madde I ile çelişmedikleri müddetçe; ITTF, IPTTC veya Ulusal Düzenleyici Kurum (NGB) kuralları kullanılacaktır. Bu tür durumlarda Resmi Özel Olimpiyatlar Masa Tenisi Spor Kuralları geçerli olacaktır.

Davranış Kuralları, Eğitim Standartları, Tıp ve Güvenlik Standartları, Bölme, Ödüller, Daha Yüksek Müsabaka Düzeylerine İlerleme Kriterleri ve Birleşik Sporlara ilişkin daha fazla bilgi almak için <http://resources.specialolympics.org/article1.aspx> adresindeki Madde 1'e başvurun.

BÖLÜM A — RESMİ YARIŞLAR

Aşağıda Özel Olimpiyatlar bünyesindeki resmi yarışların bir listesi yer almaktadır.

Yarışma yelpazesi, her türden yeteneğe sahip atletler için müsabaka olanakları sunma amacını taşımaktadır. Programlar sunulan yarışmaları ve gerekirse bu yarışmaların yönetimi için yönergeleri belirleyebilir. Koçlar, her atletin yetenek ve ilgisine uygun eğitimi sunmak ve yarışmayı seçmekten sorumludur.

1. Hedef Servis
2. Raket Sektirme
3. Dönüş Vuruşu
4. Ferdi Yetenek Müsabakası
5. Tekler
6. Çiftler
7. Karışık Çiftler
8. Tekerlekli Sandalye Müsabakası
9. Karma Sporlar® Çiftler
10. Karma Sporlar Karışık Çiftler

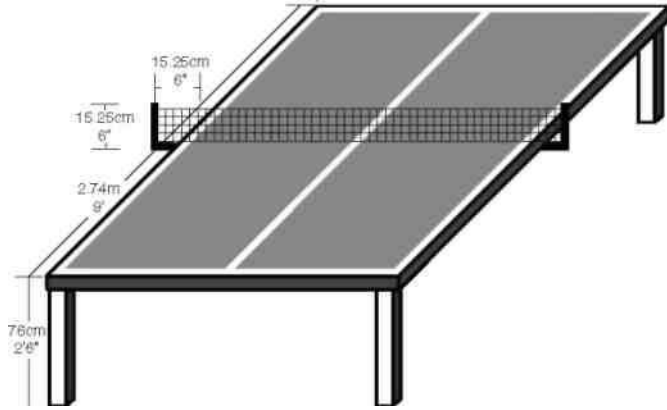
BÖLÜM B — TESİS VE EKİPMANLAR

1. Masa

a. Masa yüzeyi, dikdörtgen şeklinde ve 2,74 metre (9 fit) uzunluğa 1,525 metre (5 fit) genişlikte olacaktır. "Oyun yüzeyi" olarak anılan üst yüzeyinin zeminden 76 santimetre (2 fit 6 inç) yukarıda yatay bir düzlemde olacağı şekilde desteklenecektir.

- b.** Herhangi bir malzemedan yapılacak ve yüzeyine standart bir top 30,5 santimetre (12 inç) yükseklikten bırakıldığında 22 santimetreden (8,75 inç) az ya da 25 santimetreden (9,75 inç) fazla olan bir birleşik sıçrama elde edilmeyecektir. İki yüzey kenarını iki santimetre (3/4 inç) genişliğinde beyaz bir çizgi çevreleyecektir. Sondaki çizgilere son çizgiler adı verilmekte, yandaki çizgilere ise yan çizgiler adı verilmektedir.
- c.** Çiftler için oyun yüzeyi beyaz bir orta çizgi ile iki yarıya bölünecek ve yan çizgilere paralel olacak bu çizgi üç milimetre (1/8 inç) genişliğinde olacaktır. Orta çizgi, yarı sahaların parçası olarak kabul edilecektir.
- d.** Oyun yüzeyi, tablonun üst kenarlarını içerecek, ancak kenarların altındaki masa üstünün yan alanlarını içermeyecektir.

e. Diyagram



2. Ağ

- a.** Oyun yüzeyi, son çizgilere paralel olan dikey bir ağ tarafından eşit boyutlu iki sahaya bölünecektir.
- b.** Ağ, 15,25 santimetre (6 inç) yüksekliğindeki dik çubukların her iki ucuna birden tutturulmuş bir askı kordonuna asılı olacaktır.
- c.** Ağ, askısıyla birlikte 183 santimetre (6 fit) uzunluğunda olacak ve tepesi tüm uzunluğu boyunca oyun yüzeyinin 15,25 santimetre (6 inç) üzerinde olacaktır. Ağın tabanı, tüm uzunluğu boyunca oyun yüzeyine yakın olacak ve ağın uçlarında destek çubuklarına yakın olacaktır.
- d.** Ağ düzeneği, ağ, askısı, destek çubukları ve bunları masaya tutturun kenetleri içerecektir.

3. Top

- a.** Top, 40 milimetrelik (1,57 inç) bir çap ile küre şeklinde olacaktır.
- b.** Top, 2,7 gram ağırlığında olacaktır.
- c.** Top, selüoit ya da benzer plastik bir malzemedan üretilecek ve beyaz veya turuncu ve mat olacaktır.

4. Raket

- a. Raket, herhangi bir boyut, şekil ya da ağırlıkta olabilir.
- b. Raketin tablası ahşap, kesintisiz ve eşit kalınlık, düzgünlük ve sağlamlıkta olacaktır.
- c. Raketin tablasının kalınlık olarak en az yüzde 85'i doğal ahşaptan olacaktır.
- d. Raketin tablasındaki yapışkan bir katmanın karbon elyafı, cam elyafı ya da sıkıştırılmış kağıt gibi fibröz bir malzeme ile desteklenmesi mümkündür, ancak toplam kalınlığın yüzde 7,5'i ya da 0,35 milimetreden (hangisi daha azsa) kalın olmayacaktır.
- e. Tablanın topa vurmak için kullanılan bir tarafı ya kalınlığı yapışkan da dahil olmak üzere 2 milimetreden (1/16 inç) fazla olmayacak ve pütürleri dışarıda olacak şekilde basit pütürlü lastik ya da kalınlığı yapışkan da dahil olmak üzere 4 milimetreden fazla olmayacak ve pütürleri içeri ya da dışarıda olacak şekilde sandviç lastik ile kaplanacaktır.
- f. Kaplama malzemesi, sapa en yakın olan ve parmaklar tarafından kavranan kısmın kaplanmadan ya da kaplanarak bırakılabilmesi dışında tahtanın sınırlarına kadar uzatılabilecek, ancak bu sınırları geçmeyecek ve kolun bir parçası olarak kabul edilecektir.
- g. Tabla, tabla dahilindeki her türlü katman ve topa vurmak için kullanılan bir taraftaki kaplama materyali ya da yapışkan katmanı kesintisiz ve eşit kalınlıkta olacaktır.
- h. Bir maçın başlangıcında ve oyuncu maç sırasında raketini her değiştirdiğinde oyuncu rakibine ve hakeme kullanmak üzere olduğu raketi gösterecek ve incelemelerine izin verecektir.
- i. Tablanın yanındaki kaplama malzemesi ya da tablanın kaplanmadan kalmış tarafı mat, bir tarafında parlak kırmızı ve diğer tarafında siyah olacaktır. Tahta bölümün kenarı etrafındaki aksesuar mat olacak ve hiçbir kısmı beyaz olmayacaktır. Kaza eseri hasar, yıpranma ya da solmadan kaynaklanan yüzey kesintisizliği ya da renk tek tipliğindeki küçük değişikliklere, yüzey karakteristiğini önemli ölçüde etkilememesi kaydıyla izin verilmektedir.

5. Tanımlar

- a. Ralli, topun oyunda olduğu süredir.
- b. Let, sonucun skora yansıtılmadığı rallidir.
- c. Sayı, sonucun skora yansıtıldığı rallidir.
- d. Raket eli, raketi tutan eldir.
- e. Serbest el, raketi tutmayan eldir.
- f. Bir oyuncu, elinde tuttuğu raket ile ya da raket elinin bileğinden alttaki bölümüyle dokunması halinde topa vurmuş olur.
- g. Bir oyuncu topu rakip tarafından yapılan son vuruştan sonra oyun yüzeyinin üstünden ya da oyuncunun son çizgisinden geçmemişken kendisine, giydiği veya taşıdığı herhangi bir şeye değmesi ile engellenmiş olur.
- h. Servisçi, bir rallide topa ilk vuran oyuncudur.
- i. Karşılama, bir rallide topa ikinci vuran oyuncudur.
- j. Hakem, bir maçı yönetmek için görevlendirilen kişidir.
- k. Oyuncunun giydiği ya da taşıdığı herhangi bir şey tanımı, rallinin başında giydiği ya da taşıdığı her şeyi içermektedir.
- l. Top, masa dışında ağ düzeneğinin üzerinden, altından ya da dışından geçmesi veya dönüşte ağın üzerinden ya da etrafından geri sıçraması sonrasında vurulması halinde ağ düzeneğinin üzerinden ya da etrafından geçmiş sayılacaktır.
- m. Uç çizgisinin her iki yönde de sonsuza kadar uzadığı kabul edilecektir.

BÖLÜM C — MÜSABAKA KURALLARI

1. Tekler ve Çiftler İçin Temel Kurallar

a. Oyun

Her iki oyuncu ya da çift de 10 sayı almadığı müddetçe, oyunu ilk olarak 11 sayıya ulaşan oyuncu ya da çift kazanacaktır. Bu durumda kazanan, rakip oyuncu ya da çiftten iki sayı fazla alan oyuncu ya da çift olacaktır.

b. Maç

Maç, herhangi bir tek sayıdaki oyunun üstünlüğünden oluşmaktadır.

c. Saha ve Servis Seçimi

- 1) Saha ile bir maçta servis atma ve ilk karşılama hakkının seçimi, yazı-tura ile belirlenir.
- 2) Yazı-turayı kazanan, aşağıdaki seçeneklerden birine hak kazanır:
 - a) İlk olarak servis atmayı veya karşılamayı seçer ve kaybeden de sahayı seçer.
 - b) Bir saha seçer ve kaybeden ilk servis atma ya da karşılama hakkına sahip olur.
 - c) Çiftlerde oyunda ilk servis atma hakkına sahip çift, hangi partnerin bunu yapacağına karar verir.

ii. Bir maçın sonraki oyunlarında servis atan çift ilk servisçiyi seçer ve ilk karşılayıcı da ilk servisçiye göre otomatik olarak belirlenir.

d. Saha Değişimi

Bir oyunda bir sahada başlayan oyuncu veya çift, maçın sonraki oyununa diğer sahada başlayacaktır. Maçın son olası oyununda oyuncular ya da çiftler ilk oyuncu ya da çift beş sayı aldığı anda saha değiştirecektir.

e. Oyun Sırası

- 1) Teklerde servisçi ilk olarak geçerli bir servis atacak ve alıcı da geçerli bir karşılama yapacak ve sonrasında servisçi ve karşılayıcı geçerli karşılama yapacaktır.
- 2) Çiftlerde servisçi geçerli bir servis atacak, alıcı geçerli bir karşılama yapacak ve ardından servisçinin partneri geçerli bir karşılama yapacak ve daha sonrasında da her oyuncu bu sırayı takip ederek geçerli bir karşılama yapacaktır.

f. Servis Değişimi

1) İki sayı alındıktan sonra karşılayıcı oyuncu ya da çift karşılayıcı oyuncu ya da çift haline gelecek ve oyuncu ya da çiftlerin ikisi birden 10 sayıya ulaşmadığı ya da çabuklaştırılmış sistem (servis ve karşılama sırasının aynı olacağı, ancak oyuncuların yalnızca tek servis atacakları sistem) yürürlüğe sokulmadığı müddetçe bu düzen sürecektir.

2) Çiftler

- a) İlk iki servis, servis hakkı olan çiftin seçilen partneri tarafından atılacak ve rakip çiftin uygun partneri tarafından karşılanacaktır.
- b) İkinci iki servis, ilk iki servisin karşılayıcısı tarafından atılacak ve ilk servisçinin partneri tarafından karşılanacaktır.
- c) Üçüncü iki servis, ilk servisçinin partneri tarafından atılacak ve ilk karşılayıcının partneri tarafından karşılanacaktır.
- d) Dördüncü iki servis, ilk karşılayıcının partneri tarafından atılacak ve ilk servisçi tarafından karşılanacaktır.
- e) Beşinci iki servis, ilk iki servisle aynı şekilde atılarak karşılanacak ve oyunun sonuna ya da sayıların 20'de eşitlenmesine dek bu düzende devam edecektir.
- f) Her çiftler maçı oyununda ilk karşılama düzeni, hemen önceki oyunun zıttı olacaktır.

3) Sayı 10'da eşitlendiğinde, servis ve karşılama sırası aynı olacak, ancak her oyuncu oyun sonuna dek sıra başına yalnızca tek servis atacaktır.

4) Oyunda ilk servis atan oyuncu ya da çift, hemen sonraki oyunda ilk karşılayan olacak ve maç sonuna kadar bu düzen sürecektir.

g. Sıra Dışı Servis Atma, Karşılama veya Saha

- 1) Hata eseri oyuncuların saha değişmesi gereken zamanda sahaslarını değiştirmemeleri halinde, hata fark edilir edilmez oyun kesilecek ve oyuncular saha değiştirecektir.
- 2) Hata eseri bir oyuncunun sıra dışı şekilde servis atması ya da karşılaması halinde, oyun kesilecek ve maçın başlangıcında belirlenen sıraya göre servisçi ya da karşılayıcı olması gereken kişinin servis atması ya da karşılaması ile devam edecektir.
- 3) Herhangi bir durumda bir hatanın keşfinden önceki tüm sayılar geçerli kabul edilecektir.

h. Geçerli Servis

- 1) Servis, sabit, açık ve düz halde, parmakların birleşik, baş parmağın da boşta olması gereken serbest elin avucunda bulunan topa başlayacaktır.
- 2) Serbest el ve raket, topun serbest elin avucunda sabit olduğu son andan topa servis için vurulan ana dek oyun yüzeyi seviyesinin üzerinde olacaktır.
- 3) Ardından servisçi topu yalnızca eliyle ve döndürmeden havaya atacak top elin avucundan dikey olarak en az 16 santimetre (6 inç) yükselecektir.
- 4) Top aşağı indiğinde servisçi ilk olarak kendi sahasına çarparak ardından ağ ya da desteklerinin doğrudan üzerinden geçeceği ve sonrasında karşılayıcının sahasına dokunacak şekilde servis kullanacaktır.
- 5) Çiftlerde topun oyun yüzeyine temas noktaları, sırasıyla servisçinin ve karşılayıcının sağ yarı sahası olacaktır.
- 6) Bir oyuncunun servis atmaya çalışırken top oyundayken topa vuramaması halinde, oyuncu sayıyı kaybedecektir.
- 7) Topa servis için vurulduğunda top servisçinin sahasının ya da hayali bir uzantısının uç çizgisinin arkasında olacak, ancak servisçinin ağa en uzak olan kol, kafa ya da ayak dışındaki vücut bölümünden de geride olmayacaktır.
- 8) Geçerli servis gerekliliklerine uyulmasında açık bir başarısızlık söz konusu ise, uyarı verilmeyecek ve sayı rakibe yazılacaktır.

a) Bir yardımcı hakemin atandığı durumlar haricinde, hakemin oyuncunun servisinin doğruluğundan şüpheye düştüğü maçın ilk anında oyunu keserek sayı vermeden servisçiyi uyarması mümkündür. Aynı maçta aynı oyuncunun servisinin doğruluğunun şüpheli olması ve bunun aynı ya da farklı bir nedenden kaynaklanması durumunda, oyuncuya lehine yorumlama uygulanmayacak ve oyuncu bir sayı kaybedecektir.

b) Önerilen servis yönteminin katı gözetimi halinden, uyumun bir fiziksel engel nedeniyle engellenmesi halinde (hakemin oyun başlamadan uyarılması durumunda) feragat edilmesi mümkündür.

i. Geçerli Karşılama

1) Servis olarak atılan ya da karşılanarak oyuna sokulmuş topa, ağ düzeneğinin üzerinden ya da etrafından geçecek ve doğrudan ya da ağ düzeneğine değdikten sonra rakibin sahasına dokunacak şekilde vurulacaktır.

2) Servis olarak atılan ya da karşılanarak oyuna sokulan topun ağın üzerinden kendi itici gücüyle geri dönmesi durumunda, doğrudan rakibin sahasına dokunacak şekilde topa vurulması mümkündür.

j. Oyundaki Top

Top, serviste fırlatılmadan önce sabit olduğu son andan oyun yüzeyi, ağ düzeneği, elde tutulan raket, raket elinin bilek altı bölümünden başka herhangi bir şeye dokunana ya da rallinin bir let ya da sayı olarak sonlandırılmasına dek oyunda olacaktır.

k. Let

1) Ralli, aşağıdaki durumlarda let olmaktadır:

a) Topun serviste ağın üzerinden ya da etrafından geçerek ağa ya da desteklerine dokunması (servisin aksi halde geçerli olması kaydıyla) ya da karşılayıcı ya da partneri tarafından engellenmesi.

b) Hakemin görüşüne göre karşılayıcı oyuncu ya da çift hazır değilken servisin atılması (karşılayıcı ya da partnerin topa vurmaya çalışmaması kaydıyla).

c) Hakemin fikrine göre geçerli bir servis ya da karşılama sağlanamaması ya da kurallara başka bir şekilde uyulmamasının oyuncunun kontrolü dışındaki bir rahatsızlıktan kaynaklanması.

d) Rallinin oyun sırası ya da sahasındaki bir hatanın düzeltilmesi için kesilmesi.

e) Servisin şüpheli geçerliliğe sahip bir servis konusunda oyuncunun uyarılması için kesilmesi. f) Oyun koşullarının hakemin görüşüne göre rallinin sonucunu etkilemesi muhtemel bir şekilde bozulmuş olması.

l. Sayı Kaybı

1) Ralli bir let olmadığı müddetçe, oyuncular aşağıdaki durumlarda sayı kaybedecektir:

a) Oyuncunun geçerli servis kullanamaması.

b) Oyuncunun geçerli karşılama sağlayamaması.

c) Oyuncunun topu engellemesi.

d) Oyuncunun kural dışı bir yüzeye sahip bir raket tablası tarafı ile topa vurmaması.

e) Oyuncunun ya da giydiği/taşıdığı herhangi bir şeyin top oyundayken oyun yüzeyini hareket ettirmesi.

f) Oyuncunun serbest elinin top oyundayken oyun yüzeyine dokunması.

g) Oyuncunun ya da giydiği/taşıdığı herhangi bir şeyin top oyundayken ağ düzeneğine dokunması. h) Çiftlerde oynama sırasında hilesiz bir hata olan durumlar haricinde, oyuncunun topa sırası

dışında vurması.

2. Tekerlekli Sandalye Müsabakası İçin Değişiklikler

a. Tüm yarışmacılar tekerlekli sandalyede mücadele edecektir.

- 1) Herhangi bir boyut ya da türdeki yastığın ya da köpük kombinasyonunun kullanılması mümkündür.
- 2) Tekerlekli sandalyenin sırt desteği olması şartı aranmamaktadır.

b. Masa, yarışmacının tekerlekli sandalyesinin normal ve kurallar dahilindeki hareketini herhangi bir şekilde engelleyecek herhangi bir fiziksel engele sahip olmayacaktır.

c. Serviste karşılayıcının geçerli bir karşılama yapması gerekmektedir. Ancak karşılayıcının yan çizgiyi geçmeden ya da oyun yüzeyinin kendisine ait olan tarafında ikinci kez sekmeden topa vurması halinde, servis geçerli kabul edilecek ve let kararı verilmeyecektir.

1) Serviste tekerlekli sandalyeli oyuncuların topu serbest ellerinin avucundan yukarı fırlatması gerekmemektedir. Bu sınıflardaki oyuncular topu tutarak yukarı herhangi bir şekilde fırlatabilir. Yöntem ne olursa olsun, top döndürülmemelidir. Servisin kurallara uygunluğunun hakem tarafından kontrol edilebilmesi sorumluluğu yine de servisçiye aittir.

d. Tekerlekli sandalye oyuncuları, puan kaybetmeden oyun sırasında serbest elleriyle oyun yüzeyine dokunabilir, ancak oyun yüzeyinin yerinden oynamaması kaydıyla, topa vururken destek için serbest elleriyle masaya dokunamazlar.

e. Yarışmacının ayak ya da ayak destekleri oyun sırasında zemine dokunamaz.

f. Yarışmacılar, oyun sırasında oturma alanlarından görülebilir ölçüde kalkamaz.

g. Çiftler servisinde topun karşılayıcının sağ yarı sahasının yan çizgisinden çıkması mümkündür.

Servisçi, ilk olarak geçerli bir servis kullanacak ve karşılayıcı da geçerli bir karşılama gerçekleştirecek ve ardından bir çiftten herhangi bir kullanıcı topu karşılayabilecektir. Bir oyuncunun tekerlekli sandalyesi, masanın orta çizgisinin hayali uzantısının dışına çıkmayacaktır. Bu tür bir durumda, hakem rakip çifte bir sayı verecektir.

3. Ferdi Yetenek Müsabakası

a. Elle Vuruş

Atlet, topu 30 saniyelik bir süreyle havaya atmak için bir ya da iki elini birden kullanmaktadır. Atletin topu yakalaması ya da tokatlaması mümkündür ve topun eline her vuruşu için bir sayı kazanmaktadır. Atletin topun kontrolünü kaybetmesi durumunda kendisine başka bir top verir ve sayıma devam edin.

b. Raket Sektirme

Atlet, 30 saniyelik bir süre boyunca topu havaya sektirmek için raketi her kullanışı için bir sayı almaktadır. Atletin topun kontrolünü kaybetmesi durumunda kendisine başka bir top uzatın ve sayıma devam edin.

c. Düz El Volesi

Atlet, masanın diğer tarafında başka bir oyuncu (besleyici) olacak şekilde kendi tarafında durmaktadır. Toplam beş top kullanarak besleyici topları atletin elini açık tuttuğu düz el tarafına atmaktadır. Atlet, topu besleyicinin masa tarafına her vuruşu için bir sayı almaktadır. Topun sayı olarak sayılabilmesi için masaya vurması gerekmektedir. Atlet, servis alanlarından birini isabet ettirmesi durumunda beş sayı almaktadır.

d. Ters El Volesi

Düz el volesi ile aynıdır; tek farkı besleyicinin topu atletin elinin tersini kullandığı ters el tarafına atmasıdır.

e. Servis

Atlet, masanın sağ tarafından beş top ile servis kullanacak ve ardından beş top ile de masanın sol tarafından servis kullanacaktır. Doğru servis alanına düşen her top bir sayı olarak sayılmaktadır.

f. Final Puanı

Bir oyuncunun final puanı, Ferdi Yetenek Müsabakasını oluşturan beş yarışmada alınan puanların toplanması ile belirlenmektedir.

4. Karma Sporlar Çiftler ve Karışık Çiftler

a. Tüm Birleşik Sporlar çiftler takımları, bir atlet ve bir partnerden oluşacaktır. b. Her ekip, kendi servis sırasını belirleyecektir.

5. Hedef Servis

Atlet, masanın sağ tarafından beş top ile servis kullanacak ve ardından beş top ile de masanın sol tarafından servis kullanacaktır. Doğru servis alanına düşen her top bir sayı olarak sayılacaktır.

6. Raket Sektirme

- Atlet, raketi kullanarak 30 saniyelik zaman sınırı dahilinde topa havaya doğru mümkün olduğu kadar çok vurmaya çalışmaktadır.
- Atletin topun kontrolünü kaybetmesi durumunda, bir yetkilinin kendisine başka bir top uzatması ve sayıya devam etmesi mümkündür.
- Atlete 30 saniyelik turlar verilmektedir. İki turdan herhangi birinde alınmış en yüksek puan kaydedilecektir.

7. Karşılama Vuruşu

- Atlet masanın bir tarafında durmakta ve besleyici olarak hareket eden yetkili de karşı tarafta durmaktadır.
- Besleyici, topu atletin düz el tarafına atmaktadır.

- c. Atletin topu başarılı bir şekilde karşılayarak besleyicinin tarafına göndermesi halinde, kendisine bir sayı verilmektedir. Topun sayı olarak sayılabilmesi için masaya vurması gerekmektedir. Topun ağa çarpması ve tekrar atletin tarafına düşmesi halinde sayı verilmemektedir.
- d. Atlete topu karşılayarak servis alanına göndermesi halinde beş sayı verilmektedir. Bu durumda atlet, normalde topun besleyicinin tarafına isabet ettiğinde verilen ek bir sayıyı almamaktadır.
- e. Atlet, toplamda beş topu karşılamaya çalışmaktadır.
- f. Ulaşılabilecek maksimum puan 25 sayıdır.