

B Benjaminak
A Alebinak
I Infantilak
K Kadeteak
M Mutilak
N Neskak

Mahai tenisa

ARAUDI EGOKITZAPENAK



MAHAI TENISA

1. JOKALEKUAREN ETA SAREEN NEURRIAK.

1.1.- Jokalekuaren forma eta neurriak. Mahaia

Mahaiaren gaineko azalera, jokorako eremua, laukizuzen bat izango da, 2,74 m luze eta 1,525 m zabal, eta plano horizontal batean kokaturik egongo da, lurretik 76 cm-ra.

Joko eremutik kanpo geratzen dira mahaiaren gainaldeko alboak.

Joko eremua bi zati berdinetan banatuko da sare bertikal baten bidez, hondoko marrekin paraleloan.

Binaka jokatzeke, zati bakoitza bi zati berdinetan banatuta egongo da marra zuri baten bidez.

1.2.- Sarearen forma eta neurriak.

Sareak 15,25 zm-ko altuera du.

Sareak osagai hauek izango ditu: sarea, suspentsioa, euskarriak eta mahaiari lotzeko lokailuak.

2. MATERIALA

2.1.- Pilota

Pilota zeluloidez edo antzeko materialez egina dago, zuria edo laranja izan daiteke eta 40 mm-ko diametroa izaten du.

2.2. Paleta

Paleta homologatua izango da, alde batetik goma gorritz estalia eta bestetik goma beltzez.

ITTF sigla eraman behar du.

3. -TALDEEN OSAERA

Taldeakoko lehiaketan, talde bakoitzak gutxienez 4 jokalaria izango ditu eta gehienez 8.

Partidako aktan, kategoria mistoetan eta gizonezkoetan gutxienez 3 jokalaria inskribatu beharko dira, eta emakumezkoetan gutxienez 2. Binakakoan jokatu ahal izango dute banakakoan aritu diren jokalaria berberak edo beste batzuek.

Benjamin eta alebin kategorietan, taldeak mistoak izan daitezke.

Banakako lehiaketan, partaideek banaka emango dute izena.

4. LEHIAKETA SISTEMA

Benjaminak (gizonezkoak, emakumezkoak eta mistoak) eta alebin gizonezko eta mistoak: Munduko kopa binakakorik gabe

Alebin emakumezkoak: Corbillon binakakoarekin berdinketa kasuan (binakako partida soilik jokatuko da aurreko emaitzak zenbatuta binako berdinketa baldin badago).

Infantil gizonezkoak: Swaythling murriztua binakakoarekin berdinketa kasuan (binakako partida soilik jokatuko da aurreko emaitzak zenbatuta hirunako berdinketa baldin badago).

Infantil emakumezkoak: Corbillon binakakoarekin berdinketa baldin badago.

Kadete gizonezkoak: Corbillon binakakoarekin

Kadete emakumezkoak: Corbillon binakakoarekin berdinketa baldin badago.

Lehiaketa sistemaren azalpena: jokalaria bakoitzari letra bat emango zaio. Talde batekoak: A, B, C.

Beste taldekoak: X, Y, Z

Corbillon

A Xen aurka

B Yren aurka

A Yren aurka

B Xen aurka

BINAKA

Munduko Kopa

A Xen aurka

B Yren aurka

C Zren aurka

A Yren aurka

B Xen aurka

Swaythling murriztua

A Yren aurka

B Yren aurka

C Zren aurka

A Xen aurka

C Yren aurka

B Zren aurka

BINAKA

B Benjaminak
A Alebinak
I Infantilak
K Kadeteak
M Mutilak
N Neskak

Mahai tenisa

ARAUDI EGOKITZAPENAK



5. PARTIDEN IRAUPENA

Joko kopuru bakoiti bat ezarriko da, berdinketarik egon ez dadin, eta joko gehien irabazten duena izango da garailea. Eskolarteko lehiaketetan 3 joko jokatu dira gehienez.

Partidan jokoa jarraitua izango da, eta jokalaria edo bikote bakoitzak gehienez minutu bateko hutsartea eska dezake, baina denbora hori zatiezina izango da.

5.1.- Jokoa.

Lehenbizi 11 tantora iristen den jokalaria edo bikoteak irabaziko du, 10na berdintzen ez badute behintzat; kasu horretan, bi tantoren alde lortzen duen jokalaria edo bikoteak irabaziko du.

Joko bakoitza amaitzean mahai alde aldaketa egingo da.

5.2.-. Tantoa.

Jokalaria batek kasu hauetan lortuko du tantoa, baliogabea izan ez bada:

- aurkariak huts egiten badu sakea egitean;
- aurkariak huts egiten badu pilota itzultzean;
- pilotak, sakea egitean edo itzultzean, sarea ez den beste zerbait ukitzen badu aurkariak jo aurretik.
- pilotak mahaiaren hondoko marra gainditzen badu mahaiaren ukitu gabe, aurkariak jo ondoren.
- aurkariak pilota oztopatzen badu: pilota ukitzen badu (gorputzarekin edo daraman beste zerbaitekin) jokoan den bitartean eta oraindik joko eremuaren gainean baldin badago, hondoko marra gainditu gabe, hain zuzen ere.
- aurkariak pilota bi aldiz jarraian jotzen badu;
- aurkariak, edo hark darabilen edo daraman zerbait, joko eremua mugitzen badu;
- aurkariak, edo hark darabilen edo daraman zerbait, sarea ukitzen badu;
- aurkariaren esku libreak (erraketa ez daukan eskua) joko eremua ukitzen badu;
- binakako lehian, aurkarietako batek ezarritako hurrenkeraz kanpo (lehenbiziko sakatzailea eta erreferaria) pilota jotzen badu;

5.3.- Sakea, erreferaria eta aldeak hautatu

Sakea, erreferaria eta aldeak aukeratzeko eskubidea zozketaz erabakiko da. Irabazleak erabaki beharko du sakea atera edo erreferari izan nahi duen, eta mahaiaren zer aldetan hasi nahi duen jokatzeko.

Jokalaria edo bikote batek sakea ateratzea edo erreferari izatea eta mahaiaren alde batean hastea erabakitzen duenean, aurkariena izango da beste aukera.

Bi puntutik bi puntura aldatuko da sakatzailea, eta horrela jarraituko da, harik eta jokoa amaitu arte, non eta ez den 10na berdintzen; kasu horretan ere txandakatu egingo da, baina tantoz tanto aldatuko dira txandak.

6. ARAU TEKNIKOAK

6.1.- Pilota kolpatu

Jokalaria batek pilota kolpatuko du jokoan den bitartean ukitzen badu, paleta eskuan duela edo paletari eusten dion eskuarekin, eskumuturretik behera.

6.2.- Sake on bat

Sakea egitean, pilota geldirik eta libre eduki beharko da esku ahurraren gainean, hondoko marraren atzean eta mahaiaren gainean.

Orduan sakatzaileak pilota bertikalean jaurti beharko du, efekturik eman gabe; gutxienez 16 zm igoko da eta beste ezer ukitu gabe kolpatu beharko da.

Pilota erortzen ari dela, sakatzaileak kolpatu eta lehenbizi bere zelaian jo beharko du eta gero, sarea gainditu ondoren, aurkariaren mahai zatian; aurkariak bigarren botea egin edo kanpora joan aurretik jo beharko du (banakako partidetan sakea librea da, ez da nahitaez gurutzatu behar).

Sake gurutzatua nahitaezkoa da soilik binakako partidetan, eta eskuinetik eskuinera aterako da.

Pilota eta paleta mahaiaren gainetik egon beharko dira sakea egiten den bitartean.

Sakea ondoko marraren atzetik egin beharko da.

Tanto bakoitzean, aukera bakar bat dago sakea ateratzeko (ez dago bigarren sakerik).

Sakatzaileak pilota jo eta bere mahai zatian jotzen badu, eta sarea ukitu ondoren, aurkariaren mahai

- B Benjaminak
- A Alebinak
- I Infantilak
- K Kadeteak
- M Mutilak
- N Neskak

Mahai tenisa



ARAUDI EGOKITZAPENAK

zatira erortzen bada, beste sake bat aterako da. Jokaldi hau gertatzen den kasu guztietan errepikatuko da sakea.

6.3.- Erantzun on bat

Pilota, behin sakea egin ondoren, pilota jo egin beharko da, sarea gainditu eta aurkariaren mahai zatian jo beharko du zuzenean edo sarea ukitu ondoren.

6.4.- Binaka

Binakakoan, sakatzaileak sake on bat egin beharko du eta erreferariak ondo erantzun beharko du. Jokalari guztiek jo beharko dute pilota, txandaka (bakoitzak behin).

Binakakoan sakea ateratzen denean, pilotak lehenbizi sakatzailearen eskuin aldeko zatia ukitu behar du eta jarraian aurkariaren eskuinaldeko zatia.

Binakako partida bateko joko bakoitzean, sakea duen bikoteak erabakiko du nork aterako duen sakea, eta bikote erreferariak erabakiko du nor izango den lehenengo erreferaria. Partidako hurrengo jokoetan lehenbiziko sakatzailea aukeratuko da, eta lehenengo erreferaria izango da aurreko jokoan berari atera dion jokalaria. Joko bakoitza hastean bikote aurkariak izango sakea.

Binakakoan, sakea aldatzen den bakoitzean, azken erreferaria izango da hurrengo sakatzailea, eta azken sakatzailearen bikotea izango da hurrengo erreferaria.

