

ASZTALITENISZ SPORTSZABÁLYZAT

TARTALOMJEGYZÉK

1. IRÁNYADÓ SZABÁLYOK	4
2. HIVATALOS VERSENYSZÁMOK	4
2.1. Egyéni készségverseny	4
2.2. Egyéni versenyszám	4
2.3. Páros	4
2.4. Vegyes páros	4
2.5. Kerekesszékes versenyszám	4
2.6. Egyesített sportok (Unified Sports) – Páros	4
2.7. Egyesített sportok (Unified Sports) – Vegyes páros	4
3. LÉTESÍTMÉNYEK ÉS FELSZERELÉS	4
3.1. Asztal	4
3.2. Ábra	5
3.3. Háló	5
3.4. Labda	5
3.5. Ütő	6
4. FOGALOMTÁR	6
4.1. Labdamenet	6
4.2. Újrajátszandó labdamenet (Let)	7
4.3. Pont	7
4.4. Ütőt tartó kéz	7
4.5. Szabad kéz	7
4.6. Ütés	7
4.7. Akadályozás	7
4.8. Adogató	7
4.9. Fogadó	7
4.10. Játékvezető	7
4.11. Viselt vagy a játékosnál tartott tárgy	7
4.12. Áthaladás a háló felett vagy mellett	7
4.13. Alapvonal	7
5. VERSENYSZABÁLYOK	8
5.1. Alapszabályok egyéniben és párosban	8
5.1.1. Játszma	8
5.1.2. Mérkőzés	8
5.1.3. Térfél- és adogatásválasztás	8

5.1.4. Térfélcseré	8
5.1.5. A játék menete.....	8
5.1.6. Adogatásváltás.....	9
5.1.7. Hibás adogatási, fogadási vagy térfélválasztási sorrend	9
5.1.8. Szabályos adogatás	10
5.1.9. Szabályos visszaütés	10
5.1.10. Játékban lévő labda	11
5.1.11. Újrajátszandó labdamenet (Let)	11
5.1.12. Pontvesztés	11
5.2. Módosítások kerekesszékes versenyzők számára	12
5.3. Egyesített sportok (Unified Sports) párosban és vegyes párosban	13
5.3.1. Minden egyesített páros egy Speciális Olimpiai sportolóból és egy partnerből áll.	13
5.3.2. Mindegyik páros maga határozza meg az adogatás sorrendjét	13
5.3.3. Célzott adogatás	13
5.3.4. Pattogtatás ütőn	13
5.3.5. Visszaütés.....	13
5.4. Egyéni készségverseny	14
5.4.1. Kézből feldobás.....	14
5.4.2. Pattogtatás ütőn.....	14
5.4.3. Tenyeres visszaütés.....	14
5.4.4. Fonák visszaütés	14
5.4.5. Adogatás.....	14
5.4.6. Végeredmény	14
5.4.7. A sportoló összesen 5 labdát próbál visszaütni.	15
5.4.8. A maximálisan elérhető pontszám 25 pont.	15

1. IRÁNYADÓ SZABÁLYOK

Minden Speciális Olimpia asztalitenisz versenyen a Speciális Olimpia Hivatalos Asztalitenisz Sportszabályzata az irányadó. A Speciális Olimpia, mint nemzetközi sportprogram, ezeket a szabályokat a Nemzetközi Asztalitenisz Szövetség (ITTF) <https://www.ittf.com/> és a Nemzetközi Paralimpia Asztalitenisz Bizottság <https://www.ittf.com/para-table-tennis/> weboldalán található asztaliteniszre vonatkozó szabályai alapján alkotta meg. A kerekesszékes versenyeken a Nemzetközi Paralimpia Asztalitenisz Bizottság által meghatározott szabályok vannak érvényben. Asztalitenisz versenyeken az ITTF, az IPTTC vagy a Nemzeti Irányító Testület (NGB) szabályait kell alkalmazni, kivéve, ha azok ellentétesek a Speciális Olimpia Hivatalos Asztalitenisz Sportszabályzatával vagy az I. cikkellyel. Ilyen esetekben a Speciális Olimpia Hivatalos Asztalitenisz Sportszabályzata az irányadó.

A magatartási kódexekkel, képzési előírásokkal, egészségügyi és biztonsági követelményekkel, divíziók kialakításával, díjazással, a magasabb versenyszintre lépés feltételeivel és az Egyesített Sportok (Unified Sports) szabályaival kapcsolatos további információkért lásd a [Sportszabályzat 1.cikkelyét](#).

2. HIVATALOS VERSENYSZÁMOK

A versenyszámok köre úgy került kialakításra, hogy versenyzési lehetőséget biztosítson minden képességszintű sportoló számára. A programok meghatározhatják, milyen versenyszámok kerülnek megrendezésre és szükség esetén irányelveket dolgozhatnak ki a versenyszámok lebonyolítására. Az edzők feladata, hogy a sportolók képességeinek és érdeklődésének megfelelő edzést biztosítson számukra és segítsen nekik a versenyszám kiválasztásában.

A Speciális Olimpia hivatalos versenyszámai a következők:

Egyéni készségverseny
Egyéni versenyszám
Páros
Vegyes páros
Kerekesszékes versenyszám
Egyesített sportok (Unified Sports) – Páros
Egyesített sportok (Unified Sports) –Vegyes páros

3. LÉTESÍTMÉNYEK ÉS FELSZERELÉS

3.1. Asztal

3.1.1. Az asztal téglalap alakú felületének hossza 2,74 méter (9 láb), szélessége 1,525 méter (5 láb). Az asztalt úgy kell megtámasztani, hogy felső felülete – a továbbiakban „játékfelület” – a padlótól mérve vízszintesen 76 centiméter (2 láb, 6 hüvelyk) magasságban helyezkedjen el.

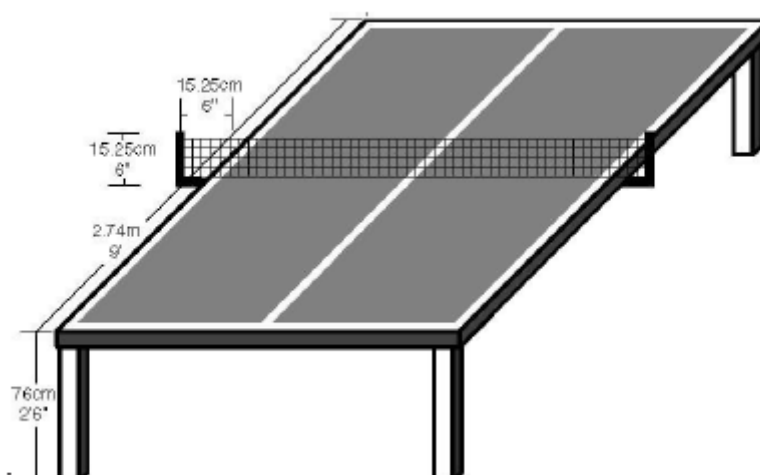
3.1.2. Bármilyen anyagból készülhet, feltéve, hogy a játékfelületre 30,5 centiméter (12 hüvelyk) magasságból leejtett szabványos méretű labda egyenletesen legalább 22 centiméter (8,75 hüvelyk) és legfeljebb 25 centiméter (9,75 hüvelyk) magasra pattan vissza. A játékfelület széleit 2 centiméter (3/4 hüvelyk) széles fehér vonal határolja.

Az asztal két rövidebb oldalán lévő vonalat alapvonalaknak, a hosszabb oldalán lévő vonalakat pedig oldalvonalaknak nevezzük.

3.1.3. Páros mérkőzések esetén a játéktér felületét egy 3 milliméter (1/8 hüvelyk) széles, az oldalvonalakkal párhuzamos fehér középvonal két egyenlő félre osztja. A középvonal mindkét jobb oldali térfél részének tekintendő.

3.1.4. A játéktér felületébe magában foglalja az asztallap felső szélét, azonban nem tartalmazza az asztallap szélei alatti oldalfelületeket.

3.2. Ábra



3.3. Háló

3.3.1. A játéktér az alapvonalakkal párhuzamosan futó, függőlegesen elhelyezett háló két egyenlő méretű térfélre osztja.

3.3.2. A hálót egy zsinór tartja, amelynek mindkét vége 15,25 centiméter (6 hüvelyk) magas tartóoszlopokhoz van rögzítve.

3.3.3. A háló teljes szerkezete a felfüggesztéssel együtt 183 centiméter (6 láb) hosszú, és felső éle teljes hosszában 15,25 centiméterrel (6 hüvelyk) helyezkedik el a játéktér felület felett. A háló alsó széle teljes hosszában a lehető legközelebb legyen a játéktér felülethez, végei pedig a tartóoszlopokhoz simuljanak.

3.3.4. A hálószerkezetnek a hálóból, annak felfüggesztéséből és a tartóoszlopokból kell állnia, beleértve az asztalhoz rögzítő bilincseket is.

3.4. Labda

3.4.1. A labdának gömb alakúnak kell lennie, átmérője 40 milliméter (1,57 hüvelyk).

3.4.2. A labda tömege 2,7 gramm.

- 3.4.3.** A labdát celluloidból vagy hasonló műanyagból kell készíteni, színe fehér vagy narancssárga, felülete pedig matt.

3.5. Ütő

- 3.5.1.** Az ütő mérete, alakja és tömege tetszőlegesen választható.
- 3.5.2.** Az ütőlapnak fából kell készülnie, egyenletes vastagságúnak, laposnak és merevnek kell lennie.
- 3.5.3.** Az ütőlap vastagságának legalább 85 %-át természetes faanyagnak kell alkotnia.
- 3.5.4.** Az ütőlapon belüli ragasztóréteg megerősíthető szálas anyaggal, például szénszállal, üvegszállal vagy préselt papírral, azonban ennek vastagsága nem haladhatja meg a teljes vastagság 7,5 %-át vagy 0,35 millimétert (attól függően, melyik érték a kisebb).
- 3.5.5.** A labda megütéséhez használt ütőfelületet vagy hagyományos, kifelé néző szemcsés gumival kell ellátni, amelynek teljes vastagsága – a ragasztóval együtt – nem haladhatja meg a 2 millimétert (1/16 hüvelyk), vagy szendvicsborítással, befelé vagy kifelé néző szemcsékkel, amelynek teljes vastagsága – a ragasztóval együtt – nem haladhatja meg a 4 millimétert.
- 3.5.6.** A borítóanyag az ütőlap teljes felületét lefedheti, de nem nyúlhat túl annak szélén, kivéve: a nyélhez legközelebb eső, az ujjakkal megfogott rész fedetlen maradhat, vagy beborítható, és a nyél részének kell tekinteni.
- 3.5.7.** Az ütőlapnak, az azon belüli rétegeknek, valamint a labda megütésére használt oldal bármely borítóanyag- vagy ragasztórétegnek összefüggőnek és egyenletes vastagságúnak kell lennie.
- 3.5.8.** A mérkőzés kezdetén, valamint minden alkalommal, amikor a játékos a mérkőzés során ütőt cserél, a játékos köteles a használni kívánt ütőt ellenfelének és a játékvezetőnek bemutatni, továbbá lehetővé kell tennie számukra annak megvizsgálását.
- 3.5.9.** Az ütő egyik oldala élénkpiros, a másik oldala fekete színű és matt felületű kell legyen. Ha az ütőlap egyik oldala nincs borítással ellátva, annak felületére is ugyanezek a színelőírások vonatkoznak. Az ütőlap szélén lévő szegélynek szintén mattnak kell lennie, és annak egyetlen része sem lehet fehér színű.
- 3.5.10.** Az ütőborítás semmilyen fizikai, kémiai vagy egyéb kezelésnek sem vethető alá.
- 3.5.11.** A felület folytonosságában vagy a színezés egyenletességében bekövetkező kisebb eltérések – például véletlen sérülés, kopás vagy kifakulás következtében – megengedhetők, feltéve, hogy ezek nem változtatják meg lényegesen a borítás játékjellemzőit.

4. FOGALOMTÁR

4.1. Labdamenet

Az az időtartam, amely alatt a labda játékban van.

4.2. Újrajátszandó labdamenet (Let)

Olyan labdamenet, amelynek eredményét nem számítják be a pontozásba.

4.3. Pont

Olyan labdamenet, amelynek eredménye beleszámít a pontozásba.

4.4. Ütőt tartó kéz

Az a kéz, amelyikben a játékos az ütőt tartja.

4.5. Szabad kéz

Az a kéz, amelyikben a játékos nem tart ütőt.

4.6. Ütés

A játékos akkor üti meg a labdát, ha azt a kezében tartott ütővel vagy az ütőt tartó kezének csukló alatti részével érinti meg.

4.7. Akadályozás

A játékos akkor akadályozza a labdát, ha ő maga, vagy bármely általa viselt vagy magánál tartott tárgy játék közben megérinti a játékban lévő labdát, mielőtt az áthaladt volna a játékfelület fölött vagy a játékos alapvonala mögött, és miután az ellenfél utolsó ütése óta még nem érintette a játékos térfelét.

4.8. Adogató

Az a játékos, aki a labdamenetben elsőként üti meg a labdát.

4.9. Fogadó

Az a játékos, aki a labdamenetben másodikként üti meg a labdát.

4.10. Játékvezető

Az a személy, akit a mérkőzés vezetésére és felügyeletére jelöltek ki.

4.11. Viselt vagy a játékosnál tartott tárgy

A játékos által viselt vagy magánál tartott tárgynak minősül minden olyan tárgy, amelyet a játékos a labdamenet kezdetekor viselt vagy magánál tartott.

4.12. Áthaladás a háló felett vagy mellett

A labda akkor tekintendő úgy, hogy áthaladt a háló felett vagy megkerülte azt, ha a háló felett, a háló alatt, vagy a hálótartó szerkezet oldalán kívül halad el, illetve, ha a visszaütés során a játékos azt követően üti meg a labdát, hogy az a háló fölött vagy mellett visszapattant a saját oldalára.

4.13. Alapvonal

Az alapvonalat úgy kell tekinteni, mintha mindkét irányban korlátlanul meghosszabbodna.

5. VERSENYSZABÁLYOK

5.1. Alapszabályok egyéniben és párosban

5.1.1. Játszma

- 5.1.1.1.** A játszmát az a játékos vagy páros nyeri, aki/amelyik elsőként eléri a 11 pontot, kivéve, ha mindkét fél 10-10 pontot szerzett. Ebben az esetben az a játékos vagy páros nyeri a játszmát, aki/amelyik először szerez kétpontos előnyt ellenfelével szemben.

5.1.2. A mérkőzés

- 5.1.2.1.** A mérkőzés páratlan számú játszmából áll, és az a játékos vagy páros nyer, aki/amelyik több játszmát nyert.

5.1.3. Térfél- és adogatásválasztás

- 5.1.3.1.** A mérkőzés elején a térfélválasztás, valamint az első adogatás vagy fogadás joga sorsolással (pénzfeldobással) dől el.
- 5.1.3.2.** Az pénzfeldobás nyertese a következő lehetőségek közül választhat:
- 5.1.3.2.1.** Választhat, hogy elsőként adogat vagy fogad, ebben az esetben a vesztes választ térfelet.
 - 5.1.3.2.2.** A sorsolás nyertese térfelet választ, ebben az esetben a vesztes dönti el, hogy először adogat vagy fogad.
 - 5.1.3.2.3.** Párosban az elsőként adogató páros kijelöli az első adogatót.
 - 5.1.3.2.4.** Az ellenfél párosa kijelöli az első fogadót.
 - 5.1.3.2.5.** A mérkőzés további játszmáiban az adogató páros kijelöli az első adogatóját, az első fogadó pedig automatikusan az előírt sorrend szerint kerül meghatározásra.

5.1.4 Térfélcseré

- 5.1.4.1.** A mérkőzés minden új játszmájában a játékosok vagy párosok térfelet cserélnek. A mérkőzés utolsó lehetséges játszmájában a játékosoknak vagy párosoknak akkor kell oldalt cserélniük, amikor az első játékos vagy páros eléri az 5 pontot.

5.1.5. A játék menete

- 5.1.5.1.** Egyéniben az adogató köteles először szabályos adogatást végrehajtani, ezt követően a fogadó köteles szabályos visszaütést végrehajtani, majd ezt követően a játékosok felváltva kötelesek szabályos visszaütéseket végrehajtani.

- 5.1.5.2.** Párosban az adogató először szabályos adogatást hajt végre, majd a fogadó szabályos visszaütést hajt végre, ezt követően az adogató partnere szabályosan visszaüt, majd a fogadó partnere szabályosan visszaüt. Ezután a játékosok ebben a sorrendben váltakozva ütik a labdát.

5.1.6. Adogatásváltás

- 5.1.6.1.** Minden két pont megszerzése után a fogadó játékos/páros lesz az adogató játékos/páros. Ez a sorrend a játszma végéig érvényes, kivéve, ha mindkét játékos/páros eléri a 10 pontot (az állás 10-10), vagy ha a gyorsítási szabály van érvényben (ebben az esetben az adogatás és a fogadás sorrendje ugyanaz marad, de minden játékos csak egy-egy adogatást végez egymás után).

5.1.6.2. Adogatási sorrend páros játékban

- 5.1.6.2.1.** Az első két adogatást az elsőként kijelölt adogató végzi az első fogadó részére.
- 5.1.6.2.2.** A következő két adogatást az első fogadó indítja az első adogató párjának.
- 5.1.6.2.3.** A harmadik körben következő két adogatást az első adogatópárja végzi az első fogadó párjának.
- 5.1.6.2.4.** A következő két adogatást az első fogadó játékos párja végzi az első adogató részére.
- 5.1.6.2.5.** Az ötödik két szervát ugyanúgy kell elvégezni és fogadni, mint az első kettőt, és így tovább, a játék végéig, vagy amíg az állás el nem éri a 20–20 pontot.
- 5.1.6.2.6.** A páros mérkőzés minden egyes játszmájában az adogatási sorrendnek az előző játszmában alkalmazottal ellentétesnek kell lennie.
- 5.1.6.3.** Ha az állás 10–10, az adogatás és a fogadás sorrendje ugyanaz marad, de a játék végéig minden játékos csak egy-egy adogatást hajthat végre.
- 5.1.6.4.** Az a játékos vagy páros, aki egy játszmában elsőként adogatott, a következő játszmában elsőként fogad.

5.1.7. Hibás adogatási, fogadási vagy térfélválasztási sorrend

- 5.1.7.1.** Ha a játékosok tévedésből elmulasztják az előírt térfélcserét, a játékot a hiba észlelése után azonnal meg kell szakítani, és a játékosoknak térfelet kell cserélniük.
- 5.1.7.2.** Ha egy játékos téves sorrendben adogat vagy fogad, a játékot meg kell szakítani, és a folytatás a szabályos sorrend szerint történik.

- 5.1.7.3.** Minden esetben az a pont, amelyet a hiba észlelése előtt szereztek, érvényesnek minősül.

5.1.8. Szabályos adogatás

- 5.1.8.1.** Az adogatás kezdetén a labda az adogató mozdulatlan, nyitott tenyerén, szabadon helyezkedik el.
- 5.1.8.2.** A szabad kéznek és az ütőnek a játékfelület szintje felett kell lennie attól a pillanattól kezdve, amikor a labda utoljára mozdulatlanul fekszik a szabad tenyéren, egészen addig, amíg a labdát az adogató el nem üti.
- 5.1.8.3.** Ezt követően az adogató kizárólag a kezével, pörgetés nélkül dobja fel a labdát úgy, hogy az függőlegesen legalább 16 centiméter (6 hüvelyk) magasságra elemelkedjen a tenyeréről.
- 5.1.8.4.** A labda leereszkedő szakaszában az adogató játékosnak úgy kell megütnie, hogy az először a saját térfelét érintse, majd közvetlenül áthaladjon a háló felett vagy amellett, és ezután a fogadó térfelére érkezzen.
- 5.1.8.5.** Páros játékban a labdának egymás után az adogató és a fogadó jobb oldali térfelét kell érintenie.
- 5.1.8.6.** Ha az adogató megkísérli az adogatást, de nem találja el a játékban lévő labdát, pontot veszít.
- 5.1.8.7.** A labda feldobása után az adogató szabad karját és kezét el kell távolítani a labda és a háló közötti térből. A labda és a háló közötti teret a labda, a háló és annak korlátlan felfelé irányuló kiterjedése határozza meg.
- 5.1.8.8.** A játékvezető egyértelmű szabálytalanság esetén figyelmeztetés nélkül pontot ítél az ellenfél javára.
- 5.1.8.8.1** Kivételt képez az az eset, amikor kineveztek egy játékvezető asszisztenst, a játékvezető a mérkőzés során először csak kétségbe vonja egy játékos adogatásának szabályosságát, megszakíthatja a játékot, és figyelmeztetheti az adogatót pontvesztés nélkül. Ugyanazon mérkőzésen minden további alkalommal, ugyanazon játékos későbbi kétes adogatása esetén azonban már pontvesztéssel kell a játékost büntetni.
- 5.1.8.8.2.** A szabályos adogatás egyes követelményei alól felmentés adható, amennyiben a játékos testi fogyatékosága ezt indokolja, és erről a játékvezetőt a mérkőzés előtt értesítik.

5.1.9. Szabályos visszajátszás

5.1.9.1. Az adogatott vagy játékban lévő labdát úgy kell visszaütni, hogy az a háló felett vagy mellett áthaladva az ellenfél térfelét érintse, akár közvetlenül, akár a háló érintése után.

5.1.9.2. Ha a játékba hozott labda saját lendületéből visszatér a háló fölött az ütő játékos oldalára, a játékos azt úgy ütheti meg, hogy közvetlenül az ellenfél térfelére érkezzen.

5.1.10. Játékban lévő labda

5.1.10.1. A labda attól a pillanattól kezdve játékban van, amikor az adogatás előtt utoljára mozdulatlanul állt, egészen addig, amíg a labdamenet ponttal vagy újrajátszandó labdával (let) véget nem ér, vagy a labda nem érint játékelületet, hálószerkezetet, kézben tartott ütőt vagy az ütőt tartó kéz csukló alatti részét.

5.1.11. Let (újrajátszandó labdamenet)

5.1.11.1. A játszma kimenetele a következő esetekben minősül let-nek:

5.1.11.1.1. Ha az egyébként szabályos adogatás során a labda a háló felett vagy mellett haladva megérinti azt, vagy annak tartószerkezetét, vagy az adogatást a fogadó (vagy annak partnere) akadályozza meg.

5.1.11.1.2. Ha az adogatás akkor történik, amikor a játékvezető véleménye szerint a fogadó játékos vagy páros még nem áll készen, feltéve, hogy sem a fogadó, (sem a partnere) nem kísérli meg elütni a labdát.

5.1.11.1.3. Ha a játékvezető megítélése szerint a szabályos adogatás vagy a szabályos visszajátszás elmulasztása, illetve a szabályok egyéb megsértése olyan zavaró külső körülménynek következtében történik, amelyre a játékosnak nincs ráhatása.

5.1.11.1.4. Ha a labdamenet a játéksorrendben bekövetkezett hiba kijavítása miatt megszakad, vagy befejeződik.

5.1.11.1.5. Ha a játékot hibás adogatási, fogadási vagy térfélsorrend kijavítása miatt megszakítják, vagy a játékvezető kétes adogatás miatt figyelmeztetést ad.

5.1.11.1.6. Ha a játékfeltételek olyan módon változnak meg, hogy az befolyásolhatja a labdamenet kimenetelét.

5.1.12. Pontvesztés

5.1.12.1. Hacsak a labdamenet nem let, a játékos a következő helyzetekben pontot veszít:

5.1.12.1.1. Ha a játékos nem hajt végre szabályos adogatást.

- 5.1.12.1.2.** Ha a játékos nem hajt végre szabályos visszaütést.
- 5.1.12.1.3.** Ha a játékos akadályozza a labdát.
- 5.1.12.1.4.** Ha a játékos a labdát az üttőlap szabálytalan felületével üti meg.
- 5.1.12.1.5.** Ha a játékos, vagy ruházatának bármely része, vagy általa viselt tárgy elmozdítja az asztalt, miközben a labda játékban van.
- 5.1.12.1.6.** Ha a játékos szabad keze megérinti a játékfelületet, miközben a labda játékban van.
- 5.1.12.1.7.** Ha a játékos, illetve ruházatának bármely vagy egy általa viselt tárgy és annak bármely része érinti a hálószerkezetet, miközben a labda játékban van.
- 5.1.12.1.8.** Párosban, ha a játékos nem a megfelelő sorrendben üti meg a labdát, kivéve, ha az adogatási sorrenddel kapcsolatban tényleges tévedés történt.

5.2. Módosítások kerekesszékes versenyzők számára

- 5.2.1.** Minden versenyzőnek kerekesszékekben kell versenyeznie.
 - 5.2.1.1.** Bármilyen méretű és anyagú ülőpárna használható.
 - 5.2.1.2.** A kerekesszékeknek nem kötelező háttámlával rendelkeznie.
- 5.2.2.** Az asztalon nem lehet olyan fizikai akadály, amely bármilyen módon akadályozhatja a versenyző kerekesszékeének szabályos és rendeltetésszerű mozgását.
- 5.2.3.** Adogatás után a fogadó köteles szabályos visszaütést végrehajtani. Az adogatás azonban akkor is szabályosnak minősül (és nem számít kihagyott labdának), ha a fogadó a labdát még az oldalvonal áthaladása vagy a második pattanás előtt üti meg.
 - 5.2.3.1.** Adogatásnál a kerekesszékes játékosoknak nem kötelező a labdát nyitott tenyérből függőlegesen feldobnia. Az ilyen osztályokba tartozó játékosok a labdát a kezükben tarthatják, és bármilyen módon feldobhatják, a módszertől függetlenül azonban a labda nem pörgethető. Az adogató felelőssége, hogy az adogatást úgy hajtsa végre, hogy annak szabályosságát a játékvezető ellenőrizhesse.
- 5.2.4.** A kerekesszékes játékosok játék közben szabad kezükkel megérinthetik az asztal felületét anélkül, hogy az pontvesztéssel járna; azonban a labda elütése közben nem támaszkodhatnak a szabad kezükkel az asztalra, feltéve, hogy az nem mozdult el.
- 5.2.5.** A versenyző lába vagy lábtartói a játék során nem érinthetik a padlót.

5.2.6. A versenyzők a játék során nem emelkedhetnek fel számottevően az ülőpárnáikról.

5.2.7. Páros játékban az adogatás során a labda elhagyhatja a fogadó jobb térfelét az oldalvonal irányába. Az adogató játékosnak először szabályos adogatást kell végrehajtania, a fogadó játékosnak pedig szabályos visszaütést, ezután a páros bármelyik tagja visszajátszhatja a labdát. A játékos kerekesszékeének egyetlen része sem nyúlhat túl az asztal középvonalának képzeletbeli meghosszabbításán. Ennek megsértése esetén a játékvezető pontot ítél az ellenfélnek.

5.3. Egyesített sportok (Unified Sports) versenye párosban és vegyes párosban

5.3.1. Minden egyesített páros egy Speciális Olimpiai sportolóból és egy partnerből áll.

5.3.2. Mindegyik páros maga határozza meg az adogatás sorrendjét. Elvárás, hogy a sportolók és a partnerek hasonló korúak és hasonló képességszintűek legyenek. A hasonló korral és képességszintekkel kapcsolatos további információkért kérjük, olvassa el a [Sportszabályzat 1. cikkének 14.1.2. pontját](#).

5.3.3. Célzott adogatás

5.3.3.1. A versenyzőnek 5 adogatást kell végrehajtania az asztal jobb oldaláról, és 5 adogatást az asztal bal oldaláról. Minden, a megfelelő adogatómezőbe érkező labda 1 pontot ér.

5.3.4. Pattogtatás ütőn

5.3.4.1. A sportoló 30 másodperc alatt próbálja a labdát minél többször felfelé pattogtatni az ütőjén.

5.3.4.2. Ha a sportoló elveszíti az uralmat a labda felett, új labdát kap, és a számlálás folytatódik.

5.3.4.3. A sportolónak két 30 másodperces kísérleti lehetősége van. A két fordulóban elért pontok közül a magasabb pontszámot kell rögzíteni.

5.3.5. Visszaütés

5.3.5.1. A sportoló az asztal egyik oldalán áll, míg a hivatalos személy, aki adogatóként működik közre, a szemközti oldalon helyezkedik el.

5.3.5.2. Az adogató a labdát a versenyző fonák vagy tenyeres oldalára dobja.

5.3.5.3. Egy pontot kap a sportoló, ha sikeresen visszaüti a labdát. A pont érvényesítéséhez a labdának érintenie kell az asztalt. Ha a labda a hálóba ütközik, és visszaesik a sportoló oldalára, pont nem adható.

- 5.3.5.4.** A sportoló 5 pontot kap, ha a labdát bármelyik kijelölt célterületre visszaüti. Ebben az esetben a sportoló nem kapja meg az alap 1 pontot.
- 5.3.5.5.** A sportoló összesen 5 labdát próbál visszajátszani.
- 5.3.5.6.** A maximálisan elérhető pontszám 25 pont.

5.4. Egyéni készségverseny

5.4.1. Kézből feldobás

- 5.4.1.1.** A sportoló egy vagy mindkét kezével 30 másodpercen keresztül feldobja a labdát.
- 5.4.1.2.** A sportoló elkaphatja vagy megpattinthatja a labdát, és minden kézérítés 1 pontot ér.
- 5.4.1.3.** Ha a sportoló elveszíti az irányítást a labda felett, adni kell neki egy másik labdát, és folytatni kell a számolást.

5.4.2. Pattogtatás ütőn

- 5.4.2.1.** A sportoló 30 másodperc alatt minden sikeres pattogtatásért 1 pontot kap.
- 5.4.2.2.** Ha a sportoló elveszíti az irányítást a labda felett, adni kell neki egy másik labdát, és folytatni kell a számolást.

5.4.3. Tenyeres visszaütés

- 5.4.3.1.** A sportoló a saját oldalán áll, míg a labdaadogató a szemközti oldalon.
- 5.4.3.2.** A labdaadogató összesen 5 labdát dob a sportoló tenyeres oldalára.
- 5.4.3.3.** A versenyző 1 pontot szerez minden olyan esetben, amikor a labdát sikeresen visszaüti az adogató térfelére.
- 5.4.3.4.** A pont érvényességéhez a labdának érinteni kell az asztal felületét. A versenyző 5 pontot szerez, ha a labdát a kijelölt célterületre üti (*A ábrán* jelzett terület).

5.4.4. Fonák ütés

- 5.4.4.1.** Ugyanaz, mint a tenyeres visszaütés, azzal a különbséggel, hogy az adogató a labdát a játékos fonák oldalára dobja (lásd az *A ábrát*).

5.4.5. Adogatás

- 5.4.5.1.** A sportolónak az alábbi utasítások szerint 5-5 adogatást kell végrehajtania:
 - 5.4.5.1.1.** jobb térfélről a jobb térfelére,

5.4.5.1.2. jobb térfeléről a bal térfelére,

5.4.5.1.3. bal térfeléről a bal térfelére,

5.4.5.1.4. bal térfeléről a jobb térfelére.

5.4.5.2. Az a labda, amelyik a megfelelő célterületen landol, 2 pontot ér.

5.4.5.3. Az a labda, amelyik másik térfélen landol, 1 pontot ér.

5.4.6. Végeredmény

5.4.6.1. A versenyző végső pontszámát az egyéni készségverseny öt feladatában elért pontszámok összege adja.

5.4.7. A sportoló összesen öt labdát játszik meg feladatonként.

5.4.8. Az egyes visszaütési feladatokban maximálisan elérhető pontszám 25 pont.



A ábra