



Special Olympics
Italia
Onlus

Regolamento di Tennistavolo sperimentale

Il presente regolamento deve essere applicato in tutte le competizioni ufficiali di Special Olympics Italia

Non è consentito l'utilizzo del presente regolamento in competizioni non autorizzate da Special Olympics Italia o da Team Regionali Special Olympics.



Aggiornamento Giugno 2009

ESTRATTO DALLE REGOLE SPORTIVE

Special Olympics International

I regolamenti Special Olympics devono essere applicati sia in allenamento che nelle gare. Nell'Art. 1 si trovano i principi generali, non contenuti nei singoli regolamenti. In caso di conflitto tra i principi generali ed i regolamenti sportivi, prevalgono i principi generali.

SEZ. A REGOLE SPORTIVE

A.2.a

Le competizioni sono organizzate come stabilito dalle Federazioni Internazionali o Nazionali di ogni disciplina.

Le regole Sportive di S.O. dove necessario, modificano i Regolamenti Internazionali o Nazionali. In caso di conflitto prevalgono i Regolamenti Sportivi di S. O..

A.2.b

Nei Giochi Europei e Mondiali S.O. si applicano i Regolamenti Internazionali S.O.

A.3 REGOLA DELLO SFORZO ONESTO

A.3.a

Se un Direttore di Gara stabilisce che un atleta o una squadra non abbia gareggiato con il massimo dello sforzo nelle prove preliminari, con il chiaro intento di acquisire un vantaggio ingiusto e sleale, potrà sanzionare l'atleta o la squadra.

A.3.b

Le sanzioni possono includere: avvertimento verbale all'atleta e/o all'allenatore, collocazione nella giusta divisione, collocazione all'ultimo posto o squalifica per comportamento antisportivo.

A.4

La gamma degli eventi offerti in S.O. è intesa ad offrire opportunità di competizioni per atleti di tutte le abilità. I programmi possono scegliere gli eventi da offrire. Gli allenatori sono responsabili della scelta degli allenamenti e delle gare più appropriate, secondo l'interesse e le abilità di ogni singolo atleta.

A.5

I programmi dovrebbero farsi guidare dai seguenti principi quando offrono le diverse opportunità di allenamento e di competizioni:

- 1- ogni atleta deve fare un'esperienza competitiva gratificante e dignitosa;
- 2- deve essere preservata l'integrità dello sport;
- 3- non deve essere compromessa la salute e la sicurezza di tutti, atleti, allenatori, ufficiali di gara.

REGOLAMENTO TECNICO SPERIMENTALE DI TENNISTAVOLO

Le regole ufficiali Special Olympics saranno valide per tutte le gare di tennis da tavolo Special Olympics.

Special Olympics ha creato queste regole basate sulle regole del tennis da tavolo della Federazione Internazionale di Tennis Tavolo (ITTF) e dell'NGB (National Governing Body). Le regole dell'NGB e dell'ITTF devono sempre essere applicate ad eccezione di quando esse sono in conflitto con le regole ufficiali dei giochi Special Olympics. Per l'iscrizione alle competizioni ufficiali del singolo e del doppio unificato si rende obbligatoria la compilazione del modulo di rivelazione delle abilità personali in allegato a questo regolamento.

SEZIONE A – eventi ufficiali

1. singolo
2. gare di abilità individuali
3. doppio unificato

Al momento sono operativi e trova applicazione il regolamento per gli eventi ufficiali del : singolo, doppio unificato, e gare di abilità individuali.

SEZIONE B – strutture e attrezzatura

1. Il tavolo

- a) il tavolo deve essere di superficie rettangolare lungo 2,74 m. e largo 1,525 m. e deve trovarsi su un piano orizzontale a m.0.76 dal pavimento.
- b) Può essere di qualunque materiale ed essere in grado di produrre un rimbalzo di non meno di 22 cm e non più di 25 cm quando una pallina standard è lasciata cadere da un'altezza di 30,5 cm. Una linea bianca larga 2 cm. deve bordare la superficie del tavolo. Le linee in fondo al tavolo sono dette linee di fondo. Quelle sui lati, linee dei lati.
- c) Per i doppi la superficie di gioco deve essere divisa in due metà da una linea centrale bianca larga 3mm. Che corra parallela lungo le linee dei lati. La linea centrale deve essere considerata come parte di ogni mezzo campo.
- d) La superficie di gioco deve includere i bordi della parte superiore del tavolo ma non le parti laterali che si trovano al di sotto di tali bordi.

2. La rete

- a) la superficie di gioco deve essere divisa in due campi di ugual misura da una rete verticale che corre parallela rispetto alle linee di fondo.
- b) La rete deve essere sospesa da una corda attaccata ai lati a 2 sostegni alti 15,25 cm.
- c) La rete con la sua sospensione deve essere lunga 183 e alta, per tutta la sua lunghezza 15,25 cm sopra la superficie di gioco. IL fondo della rete deve essere vicino alla superficie di gioco per tutta la sua lunghezza. I lati della rete devono essere vicini ai 2 sostegni laterali.
- d) Nel suo insieme la rete deve essere composta da: rete, corda di sospensione, sostegni laterali compresi i ganci di fissaggio al tavolo.

3. La pallina

- a) la pallina deve essere sferica con un diametro di 40 millimetri.
- b) La pallina deve pesare 2,7 grammi
- c) La pallina deve essere di celluloido o materiale plastico simile e deve essere bianca o arancione e opaca.

4. La racchetta

- a) la racchetta può essere di qualunque misura forma o peso
- b) la racchetta deve essere di legno sempre dello stesso spessore piatta e rigida
- c) almeno l'85% del suo spessore deve essere di legno naturale
- d) uno strato adesivo all'interno della paletta può essere rinforzato con materiale di fibra di carbonio o di vetro o la carta pressata ma non deve essere superiore del 7% dello spessore totale o al massimo 35mm indipendentemente dallo spessore.
- e) Un lato della racchetta usato per colpire la palla deve essere ricoperto di comune gomma rivestita di pallini per uno spessore totale incluso l'adesivo di non più di 2 mm.; oppure deve essere coperto di due strati di gomma che racchiudono gli stessi pallini o che li abbiano esternamente per uno spessore totale di non più di 4 mm (adesivo compreso).
- f) Il materiale di copertura deve arrivare fino alla punta della racchetta ma non superarla, ad eccezione delle parti vicino all'impugnatura strette dalla dita le quali possono essere scoperte o coperte con qualunque materiale e dunque considerate parte dell'impugnatura.
- g) All'inizio della gara e ogni volta che cambia la racchetta il giocatore deve mostrare all'avversario e all'arbitro la racchetta che sta per usare e permettere loro di esaminarla.
- h) La superficie del materiale coprente un lato della racchetta o la superficie di un lato della racchetta se questo non è ricoperto deve essere opaco e di un rosso vivo mentre l'altro lato deve essere nero. Nessuna profilatura attorno ai bordi della racchetta deve essere opaca e nessuna parte di essa deve essere bianca. Piccole variazioni dell'uniformità della racchetta o del suo colore dovute a danni accidentali o usura, possono essere permessi a patto che non cambino in modo significativo le caratteristiche della sua superficie.

5. Definizioni

- a) Uno scambio è il periodo durante il quale la pallina è in gioco
- b) Un colpo nullo è uno scambio il cui punto non viene conteggiato
- c) Un punto è uno scambio che viene conteggiato
- d) La mano racchetta è la mano che tiene la racchetta
- e) La mano libera è la mano che non tiene la racchetta
- f) Un giocatore colpisce la pallina se la tocca con la racchetta tenuta con la mano che tiene la racchetta sotto il polso
- g) Un giocatore ostruisce la pallina se egli, o qualsiasi cosa indossi o porti, la tocca in gioco quando la stessa è in movimento verso la superficie di gioco, e non ha ancora oltrepassato la rispettiva linea di fondo, sempre che non abbia già toccato la rispettiva metà campo dopo essere stata colpita dal giocatore avversario.
- h) Il battitore è il giocatore tenuto a colpire per primo la pallina durante lo scambio
- i) Il ricevitore è il giocatore tenuto a colpire per secondo la pallina durante lo scambio
- j) L'arbitro è la persona nominata per controllare un incontro.
- k) Qualunque cosa il giocatore indossa o porta deve essere la stessa che indossava all'inizio dello scambio
- l) La pallina deve essere considerata come passante al di sopra o intorno alla rete, se passa ovunque tranne che tra la rete ed i suoi supporti o tra la rete e la superficie di gioco.
- m) La linea di fondo si considera prolungata indefinitamente in entrambe le direzioni.

SEZIONE C – Regole della gara

1. Regole di base per singoli e doppi

- a Un gioco
 - 1). un gioco sarà vinto dal giocatore o dalla coppia che per prima raggiunge gli 11 punti a meno che, entrambi i giocatori o entrambe le coppie, non abbiano totalizzato 10 punti, caso in cui il vincitore sarà il giocatore o la coppia che segna 2 punti in più rispetto al giocatore o alla coppia avversaria.
- b Un match
 - 1). un match può essere al meglio di un numero dispari qualsiasi di giochi
- c La scelta del campo e del servizio
 - 1). la scelta del campo e del diritto di servire o ricevere per primo deve essere decisa tramite il lancio della moneta
 - 2). Il vincitore del lancio della moneta ha l'opzione di fare una delle seguenti cose:
 - a). Scegliere di servire o ricevere per primo. In quel caso chi perde ha la scelta del campo
 - b). Scegliere il campo e quindi chi perde ha il diritto di scegliere se servire o ricevere per primo
 - c). Nei doppi la coppia che ha il diritto di servire per prima nel gioco deve decidere a quale partner spetta
 - 1. nel primo gioco di un match la coppia avversaria deve quindi decidere quale partner riceverà per primo
 - 2. nei giochi seguenti La Coppia che serve deciderà chi serve per primo e il primo ricevitore sarà quindi stabilito automaticamente per corrispondere al primo servitore
- d Cambio campo
 - 1). il giocatore o la coppia che comincia a giocare in un campo dovrà spostarsi nell'altro campo sul gioco successivo. Nell'ultimo gioco possibile del match i giocatori o le coppie cambieranno i campi non appena il primo giocatore o la prima coppia segna 5 punti
- e Ordine di gioco
 - 1). nel singolo chi serve deve effettuare un servizio corretto e chi riceve deve effettuare una risposta corretta
 - 2). nel doppio chi serve deve effettuare un servizio corretto e chi riceve deve rispondere in modo altrettanto corretto. Il partner di chi ha servito deve quindi rispondere in maniera corretta e lo stesso deve fare il partner di chi ha ricevuto prima. Da qui in poi ogni giocatore deve effettuare una risposta corretta in questa sequenza.
- f Cambio del servizio
 - 1). ogni due punti segnati, il giocatore che ha ricevuto o la coppia che ha ricevuto deve diventare il giocatore o la coppia che serve e così via fino alla fine del gioco a meno che entrambi i giocatori abbiano totalizzato 10 punti oppure venga adottato il sistema veloce (quando la sequenza di servizi e risposte deve essere la stessa ma ogni giocatore serve solo per una volta per turno)
 - 2). doppio
 - a). i primi 2 servizi devono essere effettuati dal giocatore selezionato della coppia che ha diritto a servire e devono essere ricevuti dal giocatore selezionato della coppia avversaria
 - b). i secondi 2 servizi devono essere effettuati dal giocatore che ha ricevuto i primi 2 servizi e devono essere ricevuti dal partner del giocatore che ha effettuato i primi 2 servizi

- c). i terzi 2 servizi devono essere effettuati dal partner del giocatore che ha effettuato i primi 2 servizi e devono essere ricevuti dal partner del giocatore che ha per primo ricevuto
- d). i quarti 2 servizi devono essere effettuati dal partner del giocatore che ha ricevuto per primo e ricevuti dal giocatore che per primo ha servito
- e). i quinti 2 servizi saranno effettuati e ricevuti come i primi 2 servizi e così via fino alla fine del gioco o fino a quando si raggiunge il punteggio di 20 - 20
- f). in ogni gioco l'ordine di ricezione deve essere l'opposto di quello del gioco immediatamente precedente
- 3). dal punteggio di 10 - 10 la sequenza di servizio e ricezione deve essere la stessa ma ogni giocatore deve effettuare un solo servizio per turno fino alla fine del gioco
- 4). il giocatore o la coppia che serve per primo in un gioco deve ricevere per primo nel gioco immediatamente successivo e così via fino alla fine del match.
- g Errore nell'ordine di servizio o di ricezione o di campo
 - 1). se per errore, i giocatori non hanno cambiato campo al loro turno il gioco deve essere interrotto appena l'errore viene scoperto e i giocatori devono cambiare campo
 - 2). se per errore un giocatore serve o riceve al di fuori del suo turno il gioco deve essere interrotto e continuerà con il giocatore che serve o che riceve a cui spetta il turno secondo la sequenza stabilita all'inizio del gioco
 - 3). in ogni caso tutti i punti realizzati prima della scoperta dell'errore sono da considerarsi validi
- h Un servizio corretto
 - 1). il servizio deve iniziare con la palla sul palmo della mano che deve essere ferma aperta e piatta con le dita unite ed il pollice libero.
 - 2). la mano libera e la racchetta devono stare al di sopra del livello della superficie di gioco dall'ultimo momento in cui la palla è ferma sul palmo della mano libera fino a quando la palla viene colpita per il servizio
 - 3). il giocatore che serve deve lanciare la palla in alto solo con la mano senza imprimerle rotazioni, in modo che la palla si alzi dal palmo della mano (libera) di almeno 16 centimetri
 - 4). quando la palla scende il giocatore che serve deve quindi colpirla in modo che essa tocchi per primo il proprio campo e passi quindi sopra la rete o i suoi supporti laterali e tocchi successivamente il campo avversario
 - 5). nel doppio i punti di contatto della palla con la superficie di gioco devono toccare successivamente la metà campo destra di chi serve e di chi riceve
 - 6). se nel tentativo di servire un giocatore fallisce nel colpire la palla perde un punto
 - 7). quando la palla viene colpita durante un servizio questo deve avvenire dietro la linea di fondo campo di chi serve oppure da dietro l'immaginaria estensione del campo ma non oltre il proprio braccio, testa o gamba più lontana dalla rete
 - 8). quando non si rispettano le su indicate regole di servizio corretto, senza nessun avvertimento un punto dovrebbe essere assegnato all'avversario
 - a). l'arbitro ha il potere di (tranne quando si tratta di un arbitro assistente) dubitare sulla correttezza del servizio di un giocatore di interrompere il gioco, di ammonire colui che serve senza assegnare il punto. Per tutte le occasioni successive dello stesso match in cui l'arbitro dubita della correttezza del servizio dello stesso giocatore, per la stessa o per qualunque altra ragione al giocatore non viene dato nemmeno il beneficio del dubbio e perderà conseguentemente il punto.
 - b). La stretta osservanza del metodo del servizio può essere tralasciata se questa è impedita da una disabilità fisica
- i Una ricezione corretta

- 1). la pallina, successivamente ad un servizio o una ricezione, deve essere colpita in modo da passare sopra o intorno alla rete e deve toccare il campo avversario direttamente o dopo aver toccato la rete.
 - 2). se la pallina dopo un servizio od una ricezione ritorna con il suo proprio impeto sopra la rete può essere colpita in modo da toccare direttamente il campo avversario.
- j Palla in gioco
- 1). la pallina deve essere in gioco dal momento in cui è ferma nella mano prima di essere lanciata nel servizio fino a quando tocca qualsiasi cosa che non sia la superficie di gioco, la rete , la racchetta tenuta in mano o la zona sotto il polso della mano che regge la racchetta, oppure se lo scambio si decide che sia nullo o venga assegnato un punto.
- k Un colpo nullo
- 1). uno scambio è nullo in queste situazioni:
 - a). se la pallina servita passando sopra o intorno alla rete la tocca, ammesso che il servizio sia comunque corretto o che non sia ostruito dal ricevente o dal suo partner
 - b). se il servizio è effettuato quando, secondo l'arbitro chi riceve non è pronto, ammesso che ne il ricevente ne il suo partner tentino di colpire la palla
 - c). Se, secondo l'arbitro, l'errore nell'effettuare un servizio o una ricezione è dovuto a disturbi esterni ai giocatori.
 - d). Se viene interrotto per correggere un errore nell'ordine dei servizi o dei campi.
 - e). Se viene interrotto per ammonire un giocatore per un servizio di dubbia correttezza.
 - f). Se le condizioni del gioco sono disturbate in modo tale da influenzare l'esito dello scambio in base al giudizio arbitrale
- l Perdita di un punto
- 1). quando uno scambio non è nullo, un giocatore perderà un punto nelle seguenti situazioni
 - a). Quando non effettua una buona ricezione
 - b). Quando ostruisce la palla
 - c). Se colpisce la palla con un lato della paletta che ha una superficie illegale
 - d). Se il giocatore, qualsiasi cosa indossi o porti, sposta la superficie di gioco quando la palla è in gioco
 - e). Se la sua mano libera batte la superficie di gioco mentre la palla è in gioco
 - f). Se il giocatore o qualsiasi cosa indossi tocchi l'apparato della rete mentre la palla è in gioco
 - g). Nel doppio; se chi colpisce la palla non rispetta la sequenza corretta ad eccezione di quando si tratti di un errore autentico nell'ordine di gioco.

2. Gara di abilità individuali

Le competizioni di abilità individuali sono svolte dai singoli giocatori sulle seguenti abilità.

a. Palleggio a mano

1. L'atleta usa una o entrambe le mani per palleggiare la pallina sul tavolo per un periodo di 30 secondi. L'atleta può palleggiare afferrando la pallina o colpendola con il palmo aperto e ogni volta che la pallina colpisce la sua mano guadagna un punto. Se l'atleta perde il controllo della pallina gli viene assegnata un'altra palla e il conteggio continua..

b. Palleggio con racchetta

1. L'atleta segna un punto ogni volta che usa la racchetta per palleggiare la palla verso l'alto lanciandola per aria per un periodo di 30 secondi. Se l'atleta perde il controllo della palla gli viene assegnata un'altra pallina e il conteggio continua.
- c. Colpo di diritto
 1. L'atleta sta sul suo lato del tavolo con un altro giocatore sull'altro lato (colui che gli lancerà le palline). Con un totale di 5 palle il giocatore sull'altro lato lancia all'atleta ogni pallina sul diritto. L'atleta realizza un punto ogni volta che riesce colpendo la palla con la racchetta a mandarla nel campo avversario. La palla deve sempre toccare il campo avversario per poter segnare punto. L'atleta totalizza 5 punti per aver colpito il campo avversario in entrambe le aree del servizio.
- d. Colpo di rovescio
 1. Lo stesso del punto c) ma relativamente al rovescio (il partner lancia la pallina all'atleta sul rovescio).
- e. Servizio
 1. L'atleta deve servire 5 volte dal lato destro e 5 volte dal lato sinistro del tavolo. Se la pallina colpisce correttamente l'area del servizio verrà conteggiato un punto.

il punteggio finale dell'atleta è determinato dalla somma raggiunta totalizzando tutti i punti ottenuti nelle cinque prove di abilità individuale.

3. Doppio unificato

- a Ogni squadra di doppio unificato consiste di un'atleta e un partner.
- b Ogni coppia deve stabilire il proprio ordine di servizio.
- c Ogni coppia per iscriversi alle competizioni ufficiali dovrà compilare il modulo per la rilevazione delle abilità individuate allegato al presente regolamento. Atleta e Partner devono essere dello stesso raggruppamento di età ed avere abilità più possibile simili.



MODULO PER LA RILEVAZIONE DELLE ABILITA' INDIVIDUALI DI TENNIS TAVOLO

NOME E COGNOME DELL'ATLETA/PARTNER _____
(SBARRARE QUELLO CHE NON INTERESSA)

DATA DI NASCITA _____

1. PALLEGGIO CON LA MANO n. palleggi _____

L'atleta usa una o entrambe le mani per palleggiare la pallina sul tavolo per 30 secondi. L'atleta può palleggiare afferrando la pallina o colpendola con il palmo della mano e ogni volta che la pallina colpisce la mano si guadagna 1 punto. Se l'atleta perde il controllo della pallina ne sarà data un'altra ed il conteggio continua.

2. PALLEGGIO CON RACCHETTA n. palleggi _____

L'atleta palleggia la pallina verso l'alto con la racchetta per 30 secondi. Se l'atleta perde il controllo della pallina ne sarà data un'altra ed il conteggio continua.

3. COLPO DI DIRITTO n. punti _____

L'atleta sta sul suo lato del tavolo, dall'altro lato sta il tecnico che lancerà le palline sul diritto. Ci sono a disposizione 5 palline. Viene realizzato un punto ogni volta che l'atleta colpisce la pallina con la racchetta e la manda nel campo avversario. La pallina deve sempre toccare il campo avversario (in entrambe le aree del servizio) per assegnare il punto.

4. COLPO DI ROVESCIO n. punti _____

Lo stesso del punto 3, ma il tecnico lancia la pallina sul rovescio.

5. SERVIZIO n. punti _____

L'atleta deve servire 5 palline dal lato destro e 5 dal lato sinistro del tavolo. Si attribuisce 1 punto ogni volta che l'atleta invia correttamente nell'area di servizio.

PUNTEGGIO FINALE

Il punteggio finale è determinato dalla somma raggiunta di tutti i punti ottenuti nelle 5 prove.

E' GIOCATORE DESTRO

E' GIOCATORE SINISTRO

L'ATLETA TIENE LA PALLA IN GIOCO PER ALMENO 20 SECONDI SI NO

SCRIVI IL GIUDIZIO, DA 1 A 5, SULLE ABILITA' DEL TUO ATLETA

(1 ECCELLENTE, 2 MOLTO BUONO, 3 BUONO, 4 SUFFICIENTE, 5 SCARSO)

NOME E COGNOME DEL TECNICO CHE ESEGUE LE PROVE _____