

Spelregels Ultimate tafeltennis Nederland

1. De tafel

1.1.0 Een Ultimatafel bestaat uit 4 samengevoegde normale tafeltennistafels.

1.2.0 Elke "tafelhelft" wordt door een 4 cm brede middellijn, die bestaat uit de witte zijlijnen van 2 aparte tafeltennistafels, verdeeld in twee even grote speelvlakken. De middellijn geldt als behorend bij beide speelvlakken. Dit is belangrijk bij de service.

1.3.0 Het speeloppervlak wordt door een doorlopend, horizontaal net, dat parallel loopt aan de beide eindlijnen van de "tafel", verdeeld in twee "speelhelften".

2. Het net

2.1.0 Het net, opgehangen aan een koord, moet aan een, aan beide kanten 32 cm hoog zijnde, netpost bevestigd zijn. De zijkanten moeten beide 32 cm uitsteken.

2.2.0 Als alternatief kunnen twee afscheidingen op een gymnastiekbank geplaatst worden, waardoor ook de hoogte van 32 cm wordt bereikt. De afstand van de beide uitstekende kanten moet zo worden afgemeten, dat deze ook 32 cm buiten de tafel staan.

2.3.0 De bovenste rand van het net moet over de gehele lengte 32 cm boven het speeloppervlak zijn.

2.4.0 De onderste rand van het net moet overal zo dicht mogelijk bij het speeloppervlak aansluiten en de beide uiteinden van het net moeten van onder tot boven aan de netpost vast zitten.

3. De bal

3.1.0 Er wordt gespeeld met een normale witte of oranje tafeltennisbal, gelijkmatig rond met een doorsnede van 40 mm en een gewicht van 2,7 gram.

3.2.0 De bal is van plastic of van celluloid. Beide zijn toegestaan.

4. Het bat

4.1.0 Grootte, vorm en gewicht van het bat zijn naar eigen wens. Aan de fantasie worden geen grenzen gesteld.

4.2.0 Het materiaal waaruit het bat bestaat is eveneens naar eigen wens.

4.3.0 De dikte en de kleur van het bat zijn naar eigen wens.

4.4.0 De rubbers mogen door wat voor natuurkundige, chemische of welke behandeling dan ook verbeterd of "getuned" worden. Het plakken van de rubbers voor de wedstrijden is toegestaan. Hiervoor moet een ruimte aanwezig zijn of het moet buiten gebeuren.

4.5.0 Het is elke speler toegestaan met twee bats te spelen (dus in elke hand een bat). Het opgooien van de bal moet echter met de hand gebeuren.

5. Definities

5.1.0 Een rally is de tijd die de bal in het spel is. Dus tot aan een "let" of tot aan een gescoord punt.

5.2.0 Is het resultaat van de rally een score, dan noemt men dit een punt.

5.3.0 De benaming eindlijn is met inbegrip van de denkbeeldige verlenging van deze lijn.

5.4.0 Er volgt verlenging van een game bij de stand 10-10 (tot er 2 punten verschil zijn).

6. De service

6.1.0 De service moet achter de eindlijn van de Ultimatafel of de denkbeeldige verlenging van de eindlijn plaatsvinden.

6.2.0 De serveerder heeft per service twee pogingen. Als de eerste poging fout gaat (over de tafelhelft van de tegenstander, in het net of op de verkeerde tafelhelft), dan volgt de tweede poging.

6.3.0 De service moet altijd diagonaal. De eerste service wordt van rechts naar links geserveerd en de tweede service van links naar rechts.

6.4.0 De bal moet eerst de eigen tafelhelft raken en daarna over het net op de tafelhelft van de tegenstander komen.

6.5.0 De opgooi hoeft niet loodrecht omhoog te zijn. De bal mag tegen het bat gegooid worden, uit de hand of achter de hand of arm vandaan gebeuren.

6.6.0 De service moet zodanig uitgevoerd worden, dat de eerste, dan wel tweede suist, het tweede deel van de tafelhelft (tweede tafeltennistafel) van de ontvanger bereikt of naar de zijkant wegstuiter.

7. De return

7.1.0 De servicere-turn, of welke teruggeslagen bal dan ook, moet zo gespeeld worden, dat hij over het net of langs het net gaat en op speelhelft van de tegenstander komt en wel direct of na het raken van het net. Op welke tafelhelft de bal terechtkomt is niet van belang.

8. Het spelverloop in het enkelspel

8.1.0 Na de toss heeft de winnaar van de toss de keuze voor de service/serviceontvangst of voor de kant waar men wil beginnen. Als de speler die de toss wint zijn keuze heeft gemaakt (bijv. hij kiest voor de service), mag de tweede speler gebruik maken van de tweede keuze (deze speler mag dus nog kiezen aan welke kant de wedstrijd te starten).

8.2.0 De serveerder heeft 2 services per servicebeurt. De eerste wordt van links naar rechts gespeeld en de tweede van rechts naar links. Bij elke service heeft de serveerder twee pogingen.

8.3.0 Na twee reguliere rally's gaat de andere kant serveren. Dit gaat zo verder tot er 11 punten zijn bereikt.

8.4.0 Een game is gewonnen door de speler die als eerste de 11 punten heeft gehaald. Is de stand 10-10, dan wordt er doorgespeeld tot er een verschil is van twee punten. Bij een gamestand van 10-10 wordt er om het punt geserveerd. De serveerder is nu vrij in zijn keuze om vanaf de linker – of de rechterkant te serveren. Deze keuze moet duidelijk aan de tegenstander duidelijk gemaakt worden, zodat de tegenstander zich goed op kan stellen. De kant waarvandaan de serveerder serveert kan boven de 10-10 per service verschillen, het is dus toegestaan om bij je tweede service voor de andere kant te kiezen.

8.5.0 Na een gewonnen game wordt van tafelhelft gewisseld.

8.6.0. In de tweede game serveert degene die in de eerste game als eerste ontvanger was.

8.7.0 In een beslissende game (afhankelijk van best of 3 of best of 5) wordt er van helft gewisseld zodra een van de spelers 5 punten heeft gescoord.

8.8.0 Elke speler heeft een keer per wedstrijd het recht om een time out aan te vragen.

8.9.0 Iedere keer na 6 gespeelde punten per game mogen de speler een “m” nemen. Daarna moet er weer zo snel mogelijk worden verder gespeeld.

9. Het dubbelspel

9.1.0 Na de toss volgt of de keuze voor de service of de keuze voor de kant waar men wil beginnen. Als het dubbel die de toss wint zijn keuze heeft gemaakt (bijv. hij kiest voor de service), mag de tweede speler gebruik maken van de tweede keuze (deze speler mag dus nog kiezen aan welke kant de wedstrijd te starten).

9.2.0 Voor de service gelden dezelfde regels als bij het enkelspel. Zie punt 6 ‘Service’.

9.3.0 Wat betreft wisseling van speler die serveert en speler die ontvangt gelden dezelfde regels als bij tafeltennis. Dat wil zeggen: bij iedere servicewisseling in het dubbelspel wordt de vorige ontvanger de serveerder en wordt de partner van de vorige serveerder de ontvanger.

9.3.0 De spelers van het dubbelpaar slaan om de beurt.

10. Let

10.1.0 De rally eindigt met een let (en moet opnieuw gespeeld worden),

10.1.1 als de bal bij de service de netrand of een ander deel van het net raakt, vooropgesteld dat de service verder goed is

10.1.2 als er wordt geserveerd voor de tegenstander klaar staat om te retourneren; aangenomen dat de tegenstander niet probeert de bal te retourneren

10.1.3 wanneer zich omstandigheden voordoen, die het resultaat van rally kunnen beïnvloeden

10.1.4 als de scheidsrechter het spel onderbreekt

10.2.0 Het spel kan worden onderbroken

10.2.1 om een foute service, een foute return of een fout in de volgorde van spelen te corrigeren

10.2.2 als het spel dusdanig verstoord wordt, dat het resultaat van de rally beïnvloed kan worden

11. Punten

11.1.0 Als een rally niet met een let eindigt, krijgt een speler een punt,

11.1.1 als zijn tegenstander niet correct serveert

11.1.2 als zijn tegenstander niet correct retourneert

11.1.3 als de bal, nadat de speler hem heeft gespeeld, iets anders raakt dan de netrand of een ander deel van het net, voordat de bal door zijn tegenstander wordt geslagen

11.1.4 als de bal over de eindlijn of zijlijn van zijn speelhelft gaat zonder dat deze bal zijn speelhelft geraakt heeft na een slag van de tegenstander

11.1.5 als de tegenstander de bal opzettelijk twee achter elkaar slaat

12. Een game

12.1.0 Een game is gewonnen, als één speler als eerste 11 punten heeft behaald.

13. Een wedstrijd

13.1.0 Een wedstrijd bestaat uit 2 of 3 te winnen games.

14. Onjuiste volgorde bij de service of de return en vergeten van kant te wisselen

14.1.0 Als een speler niet in de juiste volgorde serveert of retourneert, wordt het spel door de scheidsrechter onderbroken, zodra de fout ontdekt wordt. Hierna serveert de speler, die aan de beurt was, zoals afgesproken aan het begin van de wedstrijd.

14.2.0 Als men vergeten is van kant te wisselen, wordt het spel door de scheidsrechter onderbroken, zodra de fout bemerkt wordt. De wedstrijd wordt dan verder gespeeld, zodra de spelers aan de kant staan, waar ze, zoals afgesproken aan het begin van de wedstrijd en gezien de huidige speelstand, horen te staan.

14.3.0 In ieder geval blijven alle punten, die voor de ontdekking van de fout gescoord zijn, staan.

15. Bijzonderheden (in vergelijking met tafeltennis)

15.1.0 De bal mag twee keer stuiteren.

15.2.0 Om bij de bal te kunnen, mag men op tafel steunen of met het bovenlichaam op tafel liggen. Het lichaamsgewicht mag dan niet op de voeten rusten. Dit laatste wordt bestraft met het verlies van een set.

15.3.0 Als de tegenstander de bal zo om het net heen speelt, dat de bal naar zijn eigen tafelhelft rolt, geldt dit als contact met de tafel en wordt de rally verder gespeeld. Als de bal echter niet rolt, maar meerdere keren omhoog komt (stuitert), dan geldt de regel, dat de bal slechts twee keer stuiteren mag (zie 15.1).

15.4.0 Speciale regels voor Ultimate Tafeltennis bij de service zowel als bij de return en tijdens het spelverloop.

15.5.0 Bij elke service zijn er twee pogingen.

15.6.0 Men mag zowel in de linker- als in de rechterhand een bat vasthouden en met beide spelen.