

# **REGOLAMENTO PING PONG SINGOLO**

## **SVOLGIMENTO DEL TORNEO**

Il torneo è suddiviso in 2 categorie separate tra di loro:

- la categoria "Giovanissimi" nella quale partecipano tutti i giocatori nati dal 1998 in poi
- la categoria "Cresciutelli" dove prendono parte gli iscritti nati prima del 1997.

I premi verranno consegnati mercoledì 16 maggio presso la fumetteria Shion Art di Pieve di Soligo.

## **Iscrizioni**

Iscrizioni domenica 13 maggio presso il Patronato Careni dalle 15.00 alle 15.30

Inizio torneo di tipo amatoriale domenica 13 maggio ore 15.30.

Quota di iscrizione:

- la categoria "Giovanissimi" € 3.
- la categoria "Cresciutelli" € 4.

Ogni partecipante dovrà presentarsi munito di una propria racchetta personale

## **UN SERVIZIO VALIDO**

Per effettuare un servizio valido il battitore deve colpire la palla in modo che nel singolo essa tocchi dapprima il suo campo e poi, dopo essere passata al di sopra o attorno alla rete, tocchi il campo del ribattitore. Dall'inizio del servizio finché è colpita, la pallina deve essere al di sopra del livello della superficie di gioco e oltre la linea di fondo del battitore, ed essa non deve essere nascosta al ribattitore da nessuna parte del corpo o dall'abbigliamento del ribattitore. È responsabilità del giocatore servire in modo che l'arbitro o l'assistente arbitro possano vedere che egli rispetti tutti i requisiti di un servizio valido. Se non c'è un assistente l'arbitro e l'arbitro è in dubbio sulla regolarità di un servizio, può, alla prima occasione nell'incontro, dare solo un avviso al battitore senza penalizzarlo del punto. Se successivamente, nello stesso incontro, il servizio dello stesso giocatore o dello stesso doppio è di dubbia correttezza, per la stessa o per qualsiasi altra ragione, il ricevitore acquisirà il punto. Ogni qualvolta c'è una chiara mancanza nel rispettare i requisiti di un servizio valido, non deve essere dato nessun avvertimento e il ribattitore acquisirà un punto. Eccezionalmente l'arbitro può disattendere i requisiti di un servizio valido se è convinto che l'ottemperanza è impedita da un problema fisico.

## **UN RINVIO VALIDO**

La pallina, servita o rinviata, deve essere colpita così che passi sopra o attorno alla "rete" e tocchi il campo dell'avversario, o direttamente o dopo aver toccato la "rete".

La pallina può essere rinviata se colpita con la racchetta o al massimo con la mano della racchetta fino al polso.

## **L'ORDINE DI GIOCO**

Nel singolare, il battitore deve prima effettuare un servizio valido, il ribattitore deve poi effettuare un rinvio valido e quindi battitore e ribattitore alternativamente devono effettuare ciascuno un rinvio valido.

## **UN COLPO NULLO**

Lo scambio deve considerarsi colpo nullo: se la pallina, nel servizio, nel passare sopra o intorno alla "rete", la tocchi, sempre che il servizio sia per il resto valido, o sia stata ostruita dal ribattitore; se il servizio è eseguito quando il giocatore che ribatte non sia pronto sempre che il ribattitore tenti di colpire la pallina; se la mancata effettuazione di un servizio valido o un rinvio

valido o altrimenti la mancata osservanza delle regole, è dovuta ad un disturbo fuori del controllo del giocatore; se il gioco è interrotto dall'arbitro o dall'assistente arbitro. Il gioco può essere interrotto per: correggere un errore nell'ordine di servizio, risposta o cambio campo; ammonire o penalizzare un giocatore; condizioni di gioco disturbate in modo tale che potrebbero influenzare l'esito dello scambio.

### **IL PUNTO**

Salvo il caso dello scambio dichiarato colpo nullo, un giocatore acquisisce un punto: se il suo avversario non esegue un servizio valido; se la pallina, dopo averla servita o rinviata regolarmente, tocca qualunque cosa tranne che la rete prima di essere colpita dal suo avversario; se la pallina, dopo essere stata colpita dal suo avversario, passa oltre la linea di fondo senza aver toccato il suo campo; se il suo avversario colpisce la pallina due volte di seguito; se il suo avversario, o qualsiasi cosa indossi o porti, muove la superficie di gioco; se il suo avversario, o qualsiasi cosa indossi o porti, tocca la rete; se la mano libera del suo avversario tocca la superficie di gioco.

### **UN INCONTRO**

Un incontro sarà vinto dal giocatore che per primo ha la meglio di 3 set. Per aggiudicarsi un set il giocatore deve totalizzare 11 punti, ma quando entrambi i giocatori totalizzano 10 punti, il set sarà vinto dal giocatore che per primo totalizza 2 punti consecutivi più del suo avversario. Nel caso delle semifinali e finali i primi 2 set prevedranno 21 punti per essere conquistati, mentre nell'eventuale 3° set i giocatori dovranno totalizzare 11 punti.

### **LA SCELTA DEL SERVIZIO, DELLA RISPOSTA E DEL CAMPO**

Il diritto di scegliere l'ordine iniziale di servizio, di risposta ed il campo deve essere deciso per sorteggio, e il vincitore può scegliere di servire o ricevere per primo o di iniziare in un determinato il campo. Quando un giocatore ha scelto di servire o di ricevere per primo o il campo, all'altro giocatore resterà l'altra scelta. Dopo che sono stati conteggiati 5 punti il giocatore che ribatte diverrà battitore e così fino al termine della partita o finché entrambi i giocatori raggiungano i 10 punti, in questo caso la successione del servizio e della risposta deve rimanere la stessa, ma ogni giocatore deve servire per un solo punto a turno. Il giocatore che serve per primo in una partita deve ricevere per primo nella partita immediatamente successiva di un incontro. Il giocatore che inizia una partita in un campo deve cambiare campo nella partita immediatamente seguente dell'incontro e, nell'ultima possibile partita di un incontro, i giocatori devono cambiare campo quando il primo giocatore raggiunge i 5 punti.

### **ERRORI NELL'ORDINE DI SERVIZIO, DI RISPOSTA O DI CAMPO**

Se un giocatore serve o riceve fuori turno, il gioco deve essere interrotto dall'arbitro appena l'errore è scoperto e deve riprendere con quei giocatori che avrebbero dovuto rispettivamente servire e ricevere al punteggio raggiunto, seguendo la successione stabilita all'inizio dell'incontro e, nel doppio, l'ordine di servizio scelto dalla coppia che aveva il diritto di servire per prima nella partita durante la quale è stato scoperto l'errore. Se i giocatori non hanno cambiato il campo quando avrebbero dovuto effettuarlo, il gioco deve essere interrotto dall'arbitro appena l'errore è scoperto ed i giocatori dovranno cambiare campo con il punteggio acquisito, secondo la successione stabilita all'inizio dell'incontro. In ogni caso, tutti i punti assegnati prima della scoperta di un errore devono essere considerati acquisiti.

**NON SONO ACCETTATE NESSUN GENERE DI CONTESTAZIONI ARBITRALI  
PENA: ESPULSIONE DAL TORNEO SENZA RESTITUZIONE DELLA QUOTA DI  
ISCRIZIONE**