



Gebruiksaanwijzing / Spelregels tafeltennis:

Doel van het spel

Tafeltennis wordt gespeeld door twee of vier spelers. Iedere speler (bij twee spelers) of elk team (bij vier spelers) heeft één tafelhelft. Beide helften van de tafel worden gescheiden door een net. Doel van het spel is om een balletje met behulp van een batje over het net op de tafelhelft van de tegenstander te slaan, op zo'n manier dat deze de bal niet meer of niet meer correct op jouw tafelhelft weet terug te slaan. "Correct" houdt in dat de bal na één keer stuiten op de eigen tafelhelft direct met het batje over of via het net op de andere tafelhelft wordt geslagen.

Punt, game, wedstrijd

Zoals bij zoveel sporten, draait het bij tafeltennis om het scoren van punten. Elke keer dat je tegenstander de bal niet meer (correct) weet terug te slaan, krijg je een punt. De speler die als eerste 11 punten maakt, wint de game. Daarbij geldt wel als extra regel dat je altijd minimaal 2 punten voorsprong moet hebben om een game te kunnen winnen. Staat het 10-10, dan heb je aan 1 punt extra dus nog niet genoeg; je zult eerst 2 punten voorsprong moeten nemen voordat je de game de jouwe mag noemen. Tot 2001 moest je in officiële wedstrijden trouwens 21 punten scoren om de game te winnen. Veel mensen die voor hun plezier een balletje slaan, houden dit aantal nog steeds aan.

Met het winnen van een game ben je er overigens nog niet. De meeste wedstrijden bestaan uit maximaal 5 ("best of five") of 7 ("best of seven") games. Je moet dan dus 3 (van de 5) of 4 (van de 7) games winnen om de strijd definitief in je voordeel te beslissen. Aan het eind van elke gespeelde game wordt er van speelhelft gewisseld.

De opslag

Net als een voetbalwedstrijd begint een tafeltennismatch vaak met een "toss". Door het opgooien van een muntje wordt daarbij bepaald welke speler als eerste de bal in het spel mag brengen. Oftewel: wie mag beginnen met serveren. Als jij de gelukkige bent die mag opslaan, moet je je wel aan een aantal regels houden. Zo moet je je opslag beginnen



door het balletje vanuit je open hand minimaal 16 centimeter (min of meer) recht omhoog te gooien. Daarbij mag je de bal geen draaiing meegeven en mag je ook je tegenstander het zicht op de bal niet ontnemen.

Nadat het balletje het hoogste punt heeft bereikt, moet je hem met je batje via je eigen tafelhelft over het net op de speelhelft van de tegenstander slaan. Hierbij mag de bal het net niet raken. Gebeurt dit wel, dan moet het punt worden overgespeeld. Dit wordt, net als bij tennis, "let" genoemd. In tegenstelling tot het tennis kun je je bij het opslaan trouwens geen fouten permitteren. De "tweede service" bestaat in het tafeltennis niet; sla je je opslag in het net of over de tafel, dan is het punt direct voor je tegenstander.

Na 2 geserveerde punten wordt steeds van opslag gewisseld. Wordt in een game een stand van 10-10 bereikt, dan wordt vanaf dat moment na elk gespeeld punt van service gewisseld.

Overige regels

Naast de hiervoor genoemde regels gelden nog diverse andere voorschriften. Zo moet het punt worden overgespeeld als het spel buiten de schuld van de spelers wordt verstoord (bijvoorbeeld

door een voorbijvliegende bal van een andere tafel). En als een speler tijdens een rally met zijn hand de tafel of het net aanraakt, verliest hij direct het punt.

Om partijen niet te lang te laten duren, treedt daarnaast in officiële wedstrijden ook nog een tijdregel in werking als een game na 10 minuten spelen nog niet is beslist (tenzij beide spelers al minstens 9 punten hebben gescoord). Vanaf dat moment serveren de spelers om en om, en wint de ontvangende speler automatisch het punt als hij de bal 13 maal weet te retourneren.

Dubbelspel

Behalve één tegen één kun je ook twee tegen twee spelen. Hierbij geldt dat de spelers van elk team verplicht om de beurt de bal moeten

terugslaan. Je moet dus altijd de bal van dezelfde tegenstander terugslaan, ook al speel je dan tegen een team. In een nieuwe game wordt de speelvolgorde omgedraaid en moet je steeds de bal van de andere speler van het team terugslaan. Voor serveren bij het dubbelspel geldt dat je de bal altijd schuin over het net naar het vak (het "kwart" van de tafel) van je directe tegenstander moet spelen.