

# **Spelregels Ultimate tafeltennis Nederland**

**Uitgave 9 juli 2019**

## **1. De tafel**

- 1.1 Een Ultimatafeltafeltafel bestaat uit 4 samengevoegde normale tafeltafeltafels, waardoor het oppervlak van de bovenkant van de tafel, genaamd het "speelvlak", 549 cm lang en 305 cm breed is en in een horizontaal vlak 76 cm boven de vloer ligt.
- 1.2 Het speelvlak omvat niet de zijkanten van het tafelblad.
- 1.3 Het speelvlak mag van elk materiaal zijn en moet een gelijkmatig stuitvermogen hebben van ongeveer 23 cm, wanneer een standaardbal wordt losgelaten vanaf een hoogte van 30 cm
- 1.4 Het speelvlak moet gelijkmatig donker en mat gekleurd zijn, met een 2 cm brede witte zijlijn langs beide 549 cm lange randen en een 2 cm brede witte eindlijn langs beide 305 cm lange randen.
- 1.5 Elke "tafelhelft" wordt door een 4 cm brede middellijn, die bestaat uit de witte zijlijnen van 2 aparte tafeltafeltafels, verdeeld in twee even grote speelvlakken. De middellijn geldt als behorend bij beide speelvlakken.
- 1.6 Het speeloppervlak wordt door een loodrecht, horizontaal net, dat parallel loopt aan de beide eindlijnen van de "tafel", verdeeld in twee "speelhelften".

## **2. Het net**

- 2.1 De netcombinatie bestaat uit het net, de bevestiging daarvan en de netposten, inclusief de klemmen waarmee de netposten aan de tafel zijn vastgemaakt.
- 2.2 Het net, opgehangen aan een koord, moet aan een, aan beide kanten 32 cm hoog zijnde, netpost bevestigd zijn. De uiteinden van de netposten moeten beide 32 cm uitsteken van de zijlijn van de tafel.
- 2.3 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.
- 2.4 De bovenste rand van het net moet over de gehele lengte 32 cm boven het speeloppervlak zijn.
- 2.5 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 De bal moet zuiver rond zijn met een diameter van 40 mm.
- 3.2 Het gewicht van de bal moet 2,7 gram zijn.
- 3.3 De bal moet van celluloid of een gelijksoortige kunststof zijn en moet wit of oranje gekleurd en mat zijn.

## **4. Het bat**

- 4.1 Grootte, vorm, gewicht, materiaal, dikte en kleur van het bat zijn naar eigen wens. Aan de fantasie worden geen grenzen gesteld.
- 4.2 De bedekking van het bat dient te worden gebruikt zonder enige fysische, chemische of andersoortige behandeling.
- 4.3 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 Een "rally" is de periode waarin de bal in het spel is.
- 5.2 De bal is "in het spel" vanaf het moment dat deze geserveerd wordt totdat de rally wordt beslist door een let of een punt.
- 5.3 Een "let" is een rallybeëindiging zonder dat er wordt gescoord.
- 5.4 Een "punt" is een rallybeëindiging doordat er wordt gescoord.
- 5.5 Een speler "slaat" de bal als hij de bal raakt met zijn bat, door zijn hand vastgehouden, of met zijn bathand beneden de pols.
- 5.6 Een speler "blokkeert" de bal als hij, of iets dat hij draagt of vasthoudt, de bal raakt tijdens het spel als deze zich boven of onderweg naar het speelvlak bevindt, waarbij de bal zijn vlak niet heeft geraakt sinds deze het laatst door zijn tegenstander is geslagen.
- 5.7 De "serveerder" is de speler die in een rally het eerst de bal moet slaan.
- 5.8 De "ontvanger" is de speler die in een rally als tweede de bal moet slaan.
- 5.9 De "scheidsrechter" is de persoon die is aangesteld om een wedstrijd te leiden.
- 5.10 De "assistent-scheidsrechter" is de persoon die is aangesteld om de scheidsrechter te assisteren bij bepaalde beslissingen.
- 5.11 Onder iets dat een speler "draagt of vasthoudt", wordt verstaan alles dat hij draagt of vasthoudt, anders dan de bal, bij het begin van een rally.
- 5.12 De "eindlijn" moet worden beschouwd als zijnde onbegrensd verlengd in beide richtingen.

**6. De service**

- 6.1 De bal en de serveerder moeten zich voor en tijdens de service achter achter de eindlijn van de Ultimatetafel of de denkbeeldige verlenging van de eindlijn plaatsvinden.
- 6.2 De serveerder dient de bal zodanig te slaan, dat de bal eerst het eigen speelvlak raakt en daarna over het net om het speelvlak van de ontvanger te raken.
- 6.3 De service moet altijd diagonaal. Bij de eerste servicebeurt dient de bal eerst in het rechterspeelvlak van de serveerder terecht te komen en in het linkerspeelvlak bij de ontvanger. Bij de tweede servicebeurt dient de bal eerst in het linkerspeelvlak bij de serveerder terecht te komen en in het rechterspeelvlak bij de ontvanger.
- 6.4 De serveerder heeft per service twee pogingen. Als bij de eerste poging de bal in het net, buiten de tafel of op de verkeerde tafelhelft beland volgt de tweede poging.
- 6.5 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 De service moet zodanig uitgevoerd worden, dat de eerste, dan wel tweede stuit, het tweede deel van de tafelhelft (tweede tafeltennistafel) van de ontvanger bereikt.
- 6.7 Het is de verantwoordelijkheid van de serveerder om zodanig te serveren dat de scheidsrechter of de assistent-scheidsrechter ervan overtuigd is dat de service volgens de regels wordt uitgevoerd en beiden mogen beslissen dat een service incorrect is.
- 6.7.1 Wanneer de scheidsrechter of de assistent-scheidsrechter niet zeker is dat een service correct is, kan hij, bij de eerste keer dat zich tijdens de wedstrijd een dergelijke situatie voordoet, het spel onderbreken en de serveerder waarschuwen; maar elke volgende service van de speler of zijn dubbelpartner die niet duidelijk correct is, zal als incorrect worden beschouwd.

- 6.8 Vanaf 10-10 is de serveerder/het serverende paar elke service vrij in zijn keuze om vanaf de linker- of de rechterkant te serveren. Deze keuze moet vooraf mondeling aan de tegenstander(s) en scheidsrechter(s) duidelijk gemaakt worden, zodat de tegenstander(s) zich goed op kan/kunnen stellen.
- 6.9 Voor het dubbelspel geldt dat de speler dient te serveren die al de hele voorgaande game vanaf deze kant serveert.
- 6.10 Het is niet toegestaan om bij een tweede service voor de andere zijde te kiezen dan waarvandaan men de eerste keer serveerde.
- 6.11 Indien het niet mogelijk vanwege een lichamelijke handicap om de service auditief kenbaar te maken kan vooraf in overleg door de spelers en scheidsrechter(s) besloten worden over een andere manier van communicatie.
- 7. De terugslag**
- 7.1 De servicereturn, 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. Een game**
- 8.1 Een game wordt gewonnen door de speler of het paar, die/dat het eerst 11 punten scoort, tenzij beide spelers of paren 10 punten hebben gescoord, in welk geval die speler of dat paar winnaar wordt die/dat als eerste 2 punten meer scoort dan zijn/hun tegenstander(s).
- 8.2 Een speler/paar verliest/verliezen direct een game zodra 1 van de spelers om bij de bal te kunnen gebruik maakt van de tafel en met bijna benen geen contact met de vloer maakt.
- 9. Een wedstrijd**
- 9.1 Een wedstrijd bestaat uit de meeste gewonnen games van elk oneven aantal.
- 10. Het spelverloop in het enkelspel**
- 10.1 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), moet de tweede speler gebruik maken van de tweede keuze (deze speler moet dus nog kiezen aan welke kant de wedstrijd te starten). De winnaar van de toss mag niet de eerste keuze weggeven.
- 10.2 De serveerder heeft 2 services per servicebeurt. Daarna heeft de tegenstander 2 services. Bij elke service heeft de serveerder twee pogingen.
- 10.3 Na twee reguliere punten gaat de tegenstander serveren. Dit gaat zo verder tot er 11 punten zijn bereikt.
- 10.4 De serveerder moet de bal eerst in het spel brengen, waarna de ontvanger de bal moet terugslaan. Daarna moeten de spelers om beurten de bal retourneren.
- 10.5 Een game wordt gewonnen door de speler, die het eerst 11 punten scoort, tenzij beide spelers 10 punten hebben gescoord, in welk geval die speler winnaar wordt die als eerste 2 punten meer scoort dan zijn tegenstander.
- 10.6 Zodra beide spelers 10 punten hebben gescoord wordt om de beurt door de spelers geserveerd waarbij de speler begint die volgens het reguliere schema aan de beurt was, met inachtneming het gestelde in 6.8, 6.10 en 6.11.
- 10.7 Na een gewonnen game wordt van tafelhelft gewisseld.
- 10.8 In de tweede game serveert degene die in de eerste game als eerste ontvanger was.

10.9 In een beslissende game wordt er van helft gewisseld zodra een van de spelers 5 punten heeft gescoord.

## 11. Het spelverloop in het dubbelspel

- 11.1 Na de toss heeft het winnende paar van de toss de keuze voor de service/ serviceontvangst of voor de kant waar men wil beginnen. Als het paar dat de toss wint zijn keuze heeft gemaakt (bijv. zij kiezen voor de service), moet het tweede paar gebruik maken van de tweede keuze (zij moeten dus kiezen aan welke kant van de tafel zij willen starten). Het winnende paar van de toss mag niet de eerste keuze weggeven.
- 11.2 Na de toss moet het serverende paar aangeven wie van hen als eerste gaat serveren, en dus de positie aan de rechterkant van de tafel inneemt. Vervolgens moet het ontvangende paar aangeven wie van hen als eerste gaat ontvangen en dus de positie voor hun aan de rechterkant van de tafel inneemt.
- 11.3 In het dubbelspel moet de serveerder eerst de bal in het spel brengen, vervolgens moet de ontvanger de bal terugslaan, maar daarna mag elke speler van het paar de bal retourneren.
- 11.4 Nadat de eerste serveerder geserveerd heeft op de eerste ontvanger, van de rechterzijde naar de linkerzijde van het speelveld, serveert vervolgens de partner van de eerste serveerder op de partner van de eerste ontvanger, van de linkerzijde naar de rechterzijde van het speelveld. Vervolgens serveert de eerste ontvanger op de eerste serveerder en daarna de tweede ontvanger op de tweede serveerder.
- 11.5 Een game wordt gewonnen door het paar, dat het eerst 11 punten scoort, tenzij beide paren 10 punten hebben gescoord, in welk geval dat paar winnaar wordt dat als eerste 2 punten meer scoort dan de tegenstanders.
- 11.6 Zodra beide paren 10 punten hebben gescoord wordt om de beurt door de paren geserveerd waarbij het paar begint dat volgens het reguliere schema aan de beurt was, met inachtneming het gestelde in 6.8 tot en met 6.11.
- 11.7 Na een gewonnen game wordt van tafelhelft gewisseld.
- 11.8 In de nieuwe game wisselt het paar dat in de voorgaande game begon met serveren van plek. Vervolgens serveert de eerste ontvanger dus op de tweede serveerder.
- 11.9 In een beslissende game wordt er van helft gewisseld zodra een van de spelers 5 punten heeft gescoord en wisselt het op dat moment ontvangende paar van kant.

## 12. Een let

- 12.1 De rally eindigt met een let indien:
- 12.1.1 - de bal bij de service, bij het passeren over of om de netcombinatie, de netcombinatie raakt, mits de service verder correct is, of de bal door de ontvanger of zijn partner wordt geblokkeerd;
- 12.1.2 - wordt geserveerd als de ontvanger of zijn partner nog niet gereed is, vooropgesteld dat noch de ontvanger noch zijn partner een poging onderneemt de bal te slaan;
- 12.1.3 - een speler door een gebeurtenis, waarop hij geen invloed heeft, er niet in slaagt te serveren of terug te slaan of op een andere manier een regel overtreedt;
- 12.1.4 - als de scheidsrechter het spel onderbreekt
- 12.2 Het spel kan worden onderbroken:
- 12.2.1 - om een twijfelachtige service, foute servicebeurt of een fout in de volgorde van spelen te corrigeren

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

### 13. Een punt

- 13.1 Behalve wanneer de rally met een let eindigt, zal een speler een punt krijgen:
- 13.1.1 - als zijn tegenstander er niet in slaagt op de juiste manier te serveren
- 13.1.2 - als zijn tegenstander er niet in slaagt om op de juiste manier terug te slaan
- 13.1.3 - als, nadat hij een service of terugslag heeft gemaakt, de bal iets anders dan de netcombinatie raakt voordat deze door zijn tegenstander wordt geslagen
- 13.1.4 - als de bal, nadat de tegenstander deze heeft geslagen, zijn speelvlak of zijn eindlijn passeert zonder zijn speelvlak te raken;
- 13.1.5 - als de bal, nadat zijn tegenstander deze heeft geslagen, door het net heen gaat of het net passeert tussen het net en de netpost door of tussen het net en het speelvlak door;
- 13.1.6 - als zijn tegenstander de bal blokkeert;
- 13.1.7 - als zijn tegenstander de bal opzettelijk tweemaal achter elkaar slaat;
- 13.1.8 - als zijn tegenstander, of iets wat zijn tegenstander draagt of vasthoudt, het speelvlak doet bewegen;
- 13.1.9 - als zijn tegenstander, of iets wat zijn tegenstander draagt of vasthoudt, de netcombinatie raakt;
- 13.1.10 - als de tegenstander niet met minimaal 1 voet contact heeft met de grond

### Verkeerde volgorde van serveren, ontvangen en tafelhelft

14. Als een speler serveert of ontvangt, terwijl het zijn beurt niet is, moet het spel door de scheidsrechter worden onderbroken zodra de fout wordt geconstateerd en worden hervat met die speler aan service of als ontvanger die, volgens de aan het begin van een wedstrijd bepaalde volgorde, aan de beurt zou zijn bij de stand die is bereikt, en bij het dubbelspel overeenkomstig de volgorde van serveren, zoals die gekozen is door het paar, dat in het begin van de game waarin de fout is ontdekt het recht van serveren had.
- 14.1
- 14.2 Als de spelers niet van tafelhelft hebben gewisseld toen dat was vereist, moet het spel door de scheidsrechter worden onderbroken zodra de fout wordt geconstateerd en het spel worden hervat aan die zijde van de tafel waar de spelers op het moment van de bereikte stand hadden behoren te staan volgens de aan het begin van de wedstrijd bepaalde volgorde.
- 14.3 Onder alle omstandigheden blijven de punten, gescoord vóór de ontdekking van een fout, geldig.

### 15. Toegestane spelonderbrekingen

- 15.1 Het spel moet onafgebroken doorgaan gedurende een individuele wedstrijd, maar elke/elk speler/paar heeft recht op:
- 15.1.1 - een pauze van maximaal 1 minuut tussen de opvolgende games van een wedstrijd
- 15.1.2 - korte onderbrekingen voor het gebruik van de handdoek na elke 6 punten vanaf het begin van elke game en bij het wisselen van tafelhelft in de laatst mogelijke game van een individuele wedstrijd.
- 15.2 Een speler of paar heeft gedurende een individuele wedstrijd het recht één time-out van maximaal 1 minuut aan te vragen.
- 15.2.1 Tijdens een wedstrijd mag het verzoek om een time-out ingediend worden door de speler of het paar of door de aangewezen coach.
- 15.2.2 Als een speler of paar en een adviseur of aanvoerder het niet eens zijn of er een time-out zal worden aangevraagd, dient de eindbeslissing te worden

genomen door de speler of het paar in een individuele wedstrijd en door de aangewezen coach in een teamwedstrijd.

- 15.2.3 Het verzoek om een time-out, dat alleen kan plaatsvinden tussen rally's in een game, dient aangegeven te worden door het maken van een "T" teken met de handen richting de scheidsrechter.
- 15.2.4 Het spel wordt hervat zodra de speler of het paar, welke het verzoek heeft geuit, klaar is om het spel te hervatten of aan het eind van de betreffende minuut, al naar gelang hetgeen als eerste plaats vindt.
- 15.2.5 Als een geldig verzoek om een time-out gelijktijdig is ingediend door of namens beide spelers of paren, zal het spel worden voortgezet als beide spelers of paren klaar zijn of na 1 minuut, al naar gelang hetgeen als eerste plaats vindt; en geen speler of paar zal recht hebben op nog een time-out tijdens die wedstrijd.
- 15.3 Spelers mogen advies ontvangen op elk moment behalve tijdens rallies, onder voorwaarde dat het spel niet wordt vertraagd.

## **16. Kleding**

- 16.1 De hoofdkleur van een shirt, korte broek of rok, met uitzondering van de kraag en mouwen van een shirt, moet duidelijk verschillen van de kleur van de in gebruik zijnde bal.
- 16.2 Op kleding mogen geen ontwerpen of letters aangebracht zijn welke beledigend kunnen zijn of de sport in diskrediet brengen.

## **17. Omgeving**

- 17.1 In of in de directe omgeving van de speelruimte, op de kleding of rugnummers van spelers en op de kleding van scheidsrechters mogen geen reclames of andere aanduidingen worden aangebracht voor tabaksproducten, alcoholische dranken, schadelijke middelen (drugs) of illegale producten. Reclames en andere aanduidingen moeten vrij zijn van negatieve uitingen over ras, nationaliteit, geslacht, geloofsrichting, lichamelijke of geestelijke handicaps of andere vormen van discriminatie.
- 17.2 LEDs en soortgelijke lichtbronnen op de afzettingen mogen niet zo helder zijn dat de spelers tijdens de wedstrijd worden gehinderd en mogen niet veranderen zo lang de bal in het spel is.
- 17.3 Letters of symbolen moeten verschillend van kleur zijn in vergelijking met de speelbal.
- 17.4 Letters of symbolen mogen de stroefheid van de vloer niet significant veranderen

## **18. Sportiviteit**

- 18.1 Spelers en coaches of andere adviseurs dienen zich te onthouden van gedragingen welke de tegenstander oneerlijk kunnen beïnvloeden, beledigend kunnen zijn voor het publiek of de sport in diskrediet kunnen brengen, zoals het opzettelijk beschadigen van materiaal, het beschadigen van de bal of het met het bat te- gen de tafel slaan, overdadig roepen of onbehoorlijke taal, opzettelijk de bal uit de speelruimte slaan, tegen de tafel of de afzetting trappen en minachting van wedstrijdofficials.
- 18.2 Spelers, coaches en officials moeten een goede presentatie van de sport hooghouden en de integriteit van de sport waarborgen door af te zien van iedere poging om onderdelen van een competitie te beïnvloeden op een manier die in strijd is met de sportethiek.
- 18.2.1 Spelers moeten hun uiterste best doen om een wedstrijd te winnen en dienen

- zich niet terug te trekken, behalve in geval van ziekte of blessure.
- 18.2.2 Spelers, coaches and (assistent-)scheidsrechters mogen niet helpen of meedoen aan welke vorm dan ook van wedden of gokken op zaken die betrekking hebben op hun eigen wedstrijden of competities.
- 19. Bijzonderheden (in vergelijking met tafeltennis)**
- 19.1 De bal mag twee keer stuiten.
- 19.2 Om bij de bal te kunnen, mag men van de tafel gebruik maken zolang nog maar 1 voet contact houdt met de vloer. Het overtreden van deze regel kost je direct de game.
- 19.3 Speciale regels voor Ultimate Tafeltennis bij de service (zie punt 6.)
- 19.4 Speciale regels voor Ultimate Tafeltennis bij de dubbel (zie punt 11.)
- 19.5 Het is een speler toegestaan met twee bats te spelen, 1 in elke hand.