

STOLNÍ TENIS
PRAVIDLA SPORTU



Stolní tenis

Pravidla sportu



OBSAH

1. ŘÍDÍCÍ PRAVIDLA	4
2. OFICIÁLNÍ UDÁLOSTI.....	4
2.1 Individual Skills Competition.....	4
2.2 Singles.....	4
2.3 Doubles.....	4
2.4 Mixed Doubles	4
2.5 Wheelchair Competition	4
2.6 Unified Sports® Doubles.....	4
2.7 Unified Sports Mixed Doubles	4
3. VYBAVENÍ A VYBAVENÍ	4
3.1 The Table.....	4
3.2 Diagram	5
3.3 The Net	5
3.4 The Ball.....	5
3.5 The Racket	5
4. SLOVNÍČEK	6
4.1 Rally.....	6
4.2 Let.....	6
4.3 Point.....	6
4.4 Racket Hand.....	6
4.5 Free Hand.....	6
4.6 Strike	6
4.7 Obstructs.....	6
4.8 Server.....	6
4.9 Receiver	6
4.10 Umpire	6
4.11 Wears or Carries	6
4.12 Pass Over.....	7
4.13 End line	7
5. SOUTĚŽNÍ PRAVIDLA	7
5.1 Basic Rules for Singles and Doubles.....	7
5.1.1 Hra	
5.1.2 7	7 A Zápas
5.1.3 Volba konců a služeb	7 Změna
5.1.4 konců.	7 Pořadí
5.1.5 hry	7 8 Změna služby mimo pořadí poskytování,
5.1.6 příjmu nebo	
5.1.7 končí.....	8 Dobrá
5.1.8 služba.....	8 Dobrý
5.1.9 návrat	9 Míč ve
5.1.10 hře	9



5.1.11	A Nechte.....	9
5.1.12	Ztráta bodu	10
5.2	Modifications for Wheelchair Competition	10
5.3	Unified Sports Doubles and Mixed Doubles	11
5.3.1	Každý tým Unified Sports ve čtyřhře se skládá z jednoho sportovce a jednoho partnera.	11
5.3.2	Každý tým si určí své vlastní pořadí služeb.....	11
5.3.3	Cílové podání	11
5.3.4	Racket Bounce	11
5.3.5	Zpětný výstřel	11
5.4	Individual Skills Competition.....	11
5.4.1	Hand Hoss	11
5.4.2	Forhendový	11
5.4.3	volejbalový odpal rakety	12
5.4.4	Bekhendový volej.....	12
5.4.5	Sloužit	12
5.4.6	Konečné skóre	12
5.4.7	Sportovec se pokusí vrátit celkem pět míčků.	12
5.4.8	Maximální počet bodů, které lze dosáhnout, je 25 bodů.....	12



1. ŘÍDÍCÍ PRAVIDLA

Oficiální sportovní pravidla speciálních olympiád pro stolní tenis se řídí všemi soutěžemi speciálních olympiád. Jako mezinárodní sportovní program vytvořil Special Olympics tato pravidla na základě pravidel Mezinárodní federace stolního tenisu (ITTF) a Mezinárodního paralympijského výboru pro stolní tenis (IPTTC) pro stolní tenis, která jsou k dispozici na <http://www.ittf.com/> a <http://www.ipttc.org/>. Při soutěžích vozíčkářů se musí používat pravidla IPTTC. Pravidla ITTF, IPTTC nebo národního řídicího orgánu (NGB) se použijí s výjimkou případů, kdy jsou v rozporu s oficiálními sportovními pravidly speciálních olympijských her pro stolní tenis nebo článkem I. V takových případech se použijí oficiální sportovní pravidla speciálních olympijských her pro stolní tenis.

Viz článek 1, <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf>, pro více informací týkajících se kodexů chování, školicích standardů, lékařských a bezpečnostních požadavků, rozdělení, ocenění, kritérií pro postup do vyšších úrovní soutěže a jednotných sportů.

2. OFICIÁLNÍ AKCE

Nabídka akcí má nabídnout soutěžní příležitosti pro sportovce všech výkonností. Programy mohou určovat nabízené akce a v případě potřeby pokyny pro řízení těchto akcí.

Trenéři jsou zodpovědní za poskytování tréninku a výběru akcí odpovídajících dovednostem a zájmům každého sportovce.

Níže je uveden seznam oficiálních akcí dostupných na speciálních olympiádách.

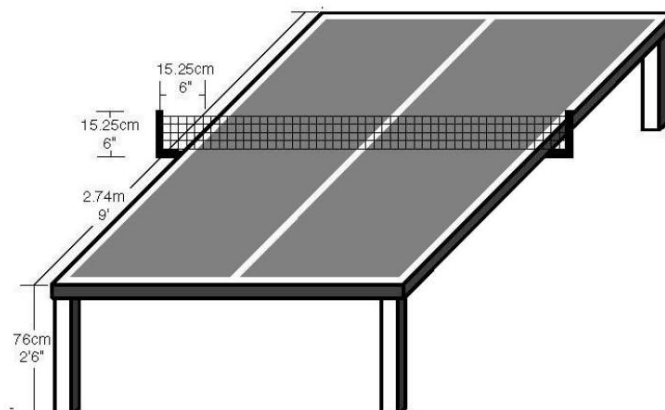
- 2.1 Soutěž individuálních dovedností
- 2.2 Svobodní
- 2.3 Čtyřhra
- 2.4 Smíšená čtyřhra
- 2.5 Soutěž vozíčkářů
- 2.6 Unified Sports® Doubles
- 2.7 Jednotná sportovní smíšená čtyřhra

3. VYBAVENÍ A VYBAVENÍ

3.1 Stůl

- 3.1.1 Povrch stolu musí být obdélníkový, o rozměrech 2,74 m (9 stop) na délku a 1,525 m (5 stop) na šířku. Musí být podepřen tak, aby jeho horní plocha, nazývaná „ hrací plocha“, ležela ve vodorovné rovině 76 centimetrů (2 stopy, 6 palců) nad podlahou.
- 3.1.2 Musí být vyroben z jakéhokoli materiálu a musí poskytovat rovnoměrný odskok ne méně než 22 centimetrů (8,75 palce) a ne více než 25 centimetrů (9,75 palce), když je standardní míč shozen z výšky 30,5 centimetrů (12 palců) nad jeho povrchem. Okraje povrchu stolu ohraničuje bílá čára o šířce dva centimetry (3/4 palce). Čáry na konci se označují jako koncové čáry a čáry na straně se označují jako postranní čáry.
- 3.1.3 U čtyřhry je hrací plocha rozdělena na poloviny bílou středovou čarou o šířce tři milimetry (1/8 palce) probíhající rovnoběžně s postranními čarami. Středová čára se považuje za součást každé pravé poloviny hřiště.
- 3.1.4 Hrací plocha musí zahrnovat horní okraje stolu, nikoli však strany desky pod okraji.

3.2 Diagram



3.3 Síť

- 3.3.1 Hrací plocha je rozdělena na dvě stejně velká hřiště vertikální sítí probíhající rovnoběžně s koncovými čarami.
- 3.3.2 Síť musí být zavěšena pomocí šňůry připevněné na každém konci ke svislým sloupkům, které jsou vysoké 15,25 centimetrů (6 palců).
- 3.3.3 Síť se zavěšením musí být 183 centimetrů (6 stop) dlouhá a její horní část po celé délce musí být 15,25 centimetru (6 palců) nad hrací plochou. Spodní část sítě musí být po celé své délce blízko hrací plochy a konce sítě musí být blízko opěrných sloupků.
- 3.3.4 Sestava sítě se skládá ze sítě, jejího zavěšení a nosných sloupků včetně svorek, které je připevňují ke stolu.

3.4 Míček

- 3.4.1 Míček musí být kulový o průměru 40 milimetrů (1,57 palce).
- 3.4.2 Míček bude vážit 2,7 gramů.
- 3.4.3 Míček musí být vyroben z celulóidu nebo podobného plastového materiálu a musí být bílý nebo oranžový a matný.

3.5 Raketa

- 3.5.1 Raketa může mít jakoukoli velikost, tvar nebo váhu.
- 3.5.2 Čepel musí být ze dřeva, souvislá o stejné tloušťce, plochá a pevná.
- 3.5.3 Nejméně 85 procent čepel podle tloušťky musí být z přírodního dřeva.
- 3.5.4 Adhezivní vrstva uvnitř čepel může být vyztužena vláknitým materiálem, jako je uhlíková vlákna, skleněná vlákna nebo lisovaný papír, ale nesmí být silnější než 7,5 procenta celkové tloušťky nebo 0,35 milimetru, podle toho, která hodnota je menší.
- 3.5.5 Strana čepel použitá pro odpal míče musí být pokryta buď běžnou pupínkovou gumou s pupínky směrem ven, o celkové tloušťce, včetně lepidla, maximálně 2 milimetry (1/16 palce), nebo sendvičovou gumou s pupínky dovnitř nebo směrem ven, o celkové tloušťce, včetně lepidla, nejvýše 4 milimetry.



- 3.5.6** Potahový materiál musí sahat až po okraje čepele, ale ne za ně, kromě toho, že část nejbližší rukojeti a sevřená prsty může zůstat nezakrytá nebo zakrytá a měla by být považována za součást rukojeti.
- 3.5.7** Čepel, jakákoli vrstva v čepeli a jakákoli vrstva krycího materiálu nebo lepidla na straně použité pro odpal míče musí být souvislé a stejné tloušťky.
- 3.5.8** Na začátku zápasu a kdykoli si hráč během zápasu vymění raketu, hráč ukáže svému soupeři a rozhodčímu raketu, kterou se chystá použít, a umožní jim, aby si ji prohlédli.
- 3.5.9** Povrch krycího materiálu na straně čepele nebo na straně čepele, pokud je ponechána nepokrytá, musí být matný, jasně červený na jedné straně a černý na druhé straně; veškeré lemování kolem okraje čepele musí být matné a žádná jeho část nesmí být bílá.
- 3.5.10** Potah rakety musí být používán bez jakékoli fyzikální, chemické nebo jiné úpravy.
- 3.5.11** Drobné odchylky od kontinuity povrchu nebo stejnoměrnosti barvy v důsledku náhodného poškození, opotřebení nebo vyblednutí mohou být povoleny za předpokladu, že významně nemění vlastnosti povrchu.

4. SLOVNÍK

- 4.1** Shromáždění
4.1.1 Rozehra je období, během kterého je míč ve hře.
- 4.2** Nechat
4.2.1 Let je shromáždění, jehož výsledek není bodován.
- 4.3** Směřovat
4.3.1 Bod je shromáždění, jehož výsledek je bodován.
- 4.4** Ruka rakety
4.4.1 Ruka rakety je ruka nesoucí raketu.
- 4.5** Volná ruka
4.5.1 Volná ruka je ruka, která nese raketu.
- 4.6** Stávkovat
4.6.1 Hráč zasáhne míč, pokud se ho dotkne raketou drženou v ruce nebo rukou s raketou pod zápěstím.
- 4.7** překáží
4.7.1 Hráč překáží míči, pokud se ho on/ona nebo cokoliv, co má na sobě nebo nese, dotkne ve hře, když nepřešel přes hrací plochu nebo koncovou čáru hráče a nedotkl se jeho hřiště od posledního úderu. jeho protivník.
- 4.8** Server
4.8.1 Podávající je hráč, který má při rozehrávce udeřit do míče jako první.
- 4.9** Přijímač
4.9.1 Přijímající hráč je hráč, který má udeřit míček jako druhý v rozehrávce.
- 4.10** Rozhodčí
4.10.1 Rozhodčí je osoba určená k řízení zápasu.
- 4.11** Nosí nebo nese

4.11.1 Cokoli, co hráč nosí nebo nese, zahrnuje vše, co měl hráč na sobě nebo u sebe na začátku rally.

4.12 Přenést se

4.12.1 Míč se považuje za procházející přes nebo kolem sítě, pokud projde nad, pod nebo vně projektilu sítě mimo stůl nebo pokud je při návratu zasažen poté, co se odrazil zpět přes síť nebo kolem sítě. .

4.13 Koncová čára

4.13.1 Koncová čára je považována za nekonečně dlouhou v obou směrech.

5. PRAVIDLA SOUTĚŽE

5.1 Základní pravidla pro dvouhru a čtyřhru

5.1.1 Hra

5.1.1.1 Hru vyhraje hráč nebo dvojice, která jako první dosáhne 11 bodů, pokud oba hráči nebo dvojice nezískají 10 bodů. V tomto případě je vítězem hráč nebo dvojice, kteří získají o dva body více než soupeř nebo dvojice.

5.1.2 Shoda

5.1.2.1 Zápas se skládá z nejlepších z libovolného lichého počtu her.

5.1.3 Volba konců a služeb

5.1.3.1 O volbě stran a právu podávat nebo přijímat jako první v zápase se rozhodne losováním mincí.

5.1.3.2 Vítěz losování má možnost provést jednu z následujících akcí:

5.1.3.2.1 Vyberte si, zda budete sloužit nebo přijímat jako první, a poražený bude mít na výběr konce.

5.1.3.2.2 Vyberte si konec a poražený bude mít právo vybrat si, zda bude sloužit nebo přijímat jako první

5.1.3.2.3 Ve čtyřhře se dvojice, která má právo podávat jako první ve hře, rozhodne, který partner tak učiní.

5.1.3.2.4 V první hře zápasu se pak soupeřící dvojice rozhodne, který partner obdrží první.

5.1.3.2.5 V následujících hrách zápasu si podávající pár vybere svého prvního serveru a první přijímač bude poté automaticky nastaven tak, aby odpovídal prvnímu serveru.

5.1.4 Změna konců

5.1.4.1 Hráč nebo dvojice začínající na jednom konci hry musí začít na druhém konci v další hře zápasu. V poslední možné hře zápasu si hráči nebo dvojice vymění strany, když první hráč nebo dvojice získá pět bodů.

5.1.5 Řád hry

5.1.5.1 Ve dvouhře musí podávající nejprve provést dobré podání, přijímající poté provést dobrý return a poté podávající a přijímající střídavě provést dobrý return.

5.1.5.2 Ve čtyřhře podávající nejprve provede dobré podání, přijímající poté provede dobrý return, partner podávajícího poté provede dobrý return, partner přijímajícího poté provede dobrý return a poté každý hráč střídavě v tomto pořadí musí mít dobrý návrat.



- 5.1.6** Změna služby
- 5.1.6.1** Po dosažení každých dvou bodů se přijímající hráč nebo dvojice stane podávajícím hráčem nebo dvojicí a tak dále až do konce hry, pokud oba hráči nebo dvojice nezískají 10 bodů nebo pokud není v činnosti zrychlený systém (když posloupnost podání a příjem musí být stejné, ale každý hráč bude podávat pouze jeden bod v řadě).
- 5.1.6.2** Čtyřhra
- 5.1.6.2.1** První dvě služby poskytne vybraný partner z dvojice, který má právo obsluhovat, a obdrží je příslušný partner protilehlé dvojice.
- 5.1.6.2.2** Druhé dvě služby poskytne příjemce prvních dvou služeb a obdrží je partner prvního serveru.
- 5.1.6.2.3** Třetí dvě služby poskytne partner prvního serveru a obdrží je partner prvního příjemce.
- 5.1.6.2.4** Čtvrté dvě služby poskytne partner prvního příjemce a obdrží je první server.
- 5.1.6.2.5** Pátá dvě podání se provedou a přijmou jako první dvě podání atd. až do konce hry nebo pokud je skóre nerozhodné na 20 bodů.
- 5.1.6.2.6** V každé hře čtyřhry musí být počáteční pořadí příjmu opačné než v bezprostředně předcházející hře.
- 5.1.6.3** Je-li skóre nerozhodné na 10 bodů, pořadí podání a příjmu musí být stejné, ale každý hráč podává pouze jedno podání v pořadí až do konce hry.
- 5.1.6.4** Hráč nebo dvojice, která podává jako první ve hře, obdrží první v bezprostředně následující hře a tak dále až do konce zápasu.
- 5.1.7** Mimo pořadí poskytování, příjmu nebo ukončení
- 5.1.7.1** Pokud omylem hráči nezměnili strany, když strany měly být změněny, hra se přeruší, jakmile je chyba odhalena a hráči si vymění strany.
- 5.1.7.2** Pokud hráč omylem podává nebo přijímá mimo pořadí, hra se přeruší a pokračuje se podávajícím nebo přijímajícím hráčem, který by podle pořadí stanoveného na začátku zápasu měl být podávajícím nebo přijímajícím.
- 5.1.7.3** Za všech okolností budou všechny body získané před zjištěním chyby považovány za platné.
- 5.1.8** Dobrá služba
- 5.1.8.1** Podání začíná s míčem volně spočívajícím na otevřené dlani nehybné volné ruky podávajícího.
- 5.1.8.2** Volná ruka a raketa musí být nad úroveň hrací plochy od posledního okamžiku, kdy je míč nehybný na dlani volné ruky, dokud není míček zasažen při podání.
- 5.1.8.3** Podávající poté vystřelí míč nahoru, pouze rukou a bez udělování rotace, tak, aby se zvedl téměř vertikálně od dlaně alespoň 16 centimetrů (6 palců).



- 5.1.8.4** Jakmile míč klesne z výšky své dráhy, podávající jej udeří tak, že se nejprve dotkne jeho vlastního pole, poté přejde přímo přes síť nebo její podpěry a následně se dotkne pole přijímajícího.
- 5.1.8.5** Ve čtyřhře se body dotyku míče s hrací plochou postupně dotýkají pravé poloviny pole podávajícího a přijímajícího.
- 5.1.8.6** Pokud hráč při pokusu o podání nezasáhne míč, když je ve hře, ztrácí bod.
- 5.1.8.7** Jakmile je míč vyhozen, volná paže a ruka podávajícího musí být odstraněna z prostoru mezi míčem a sítí. Prostor mezi míčem a sítí je vymezen míčem, sítí a jejím neomezeným prodloužením směrem nahoru.
- 5.1.8.8** Pokud dojde k jasnému nedodržení požadavků na dobré podání, nemělo by být uděleno žádné varování a měl by být udělen bod soupeři.
- 5.1.8.8.1** S výjimkou případů, kdy byl jmenován asistent rozhodčího, může rozhodčí při první příležitosti v utkání, ve kterém má pochybnosti o správnosti podání hráče, přerušit hru a varovat podávajícího, aniž by udělil bod. Při jakékoli následné příležitosti ve stejném zápase, ve kterém má podání stejného hráče pochybnou správnost, ze stejného nebo z jakéhokoli jiného důvodu, hráč nebude mít výhodu v pochybnostech a ztratí bod.
- 5.1.8.8.2** Přísné dodržování předepsaného způsobu podání může být upuštěno (když je rozhodčí informován před začátkem hry), pokud dodržování brání fyzické postižení.
- 5.1.9** Dobrý návrat
- 5.1.9.1** Míč, který byl ve hře podán nebo vrácen, musí být odpálen tak, aby prošel nad sestavou sítě nebo kolem ní a dotkl se soupeřova pole buď přímo, nebo po dotyku sestavy sítě.
- 5.1.9.2** Pokud se míč po podání nebo vrácení ve hře vrátí svým vlastním impulsem přes síť, může být udeřen tak, že se přímo dotkne soupeřova pole.
- 5.1.10** Míč ve hře
- 5.1.10.1** Míč musí být ve hře od posledního okamžiku, kdy je nehybný, než je vymrštěn v podání, dokud se nedotkne čehokoli jiného než hrací plochy, sestavy sítě, rakety držené v ruce nebo ruky rakety pod zápisem, nebo pokud jinak je rozehra rozhodnuta jako let nebo bod.
- 5.1.11** A Let
- 5.1.11.1** Rally je let v následujících případech:
- 5.1.11.1.1** Pokud se míč při podání přes síť nebo kolem sítě dotkne sítě nebo jejích podpěr, za předpokladu, že podání je jinak dobré nebo je bráněno přijímajícím hráčem nebo jeho partnerem.
- 5.1.11.1.2** Pokud je podání provedeno, když podle názoru rozhodčího není přijímající hráč nebo dvojice připravena, za předpokladu, že se přijímající ani jeho partner nepokusí zasáhnout míč.
- 5.1.11.1.3** Pokud je podle názoru rozhodčího neprovedení dobrého podání nebo dobrého returnu nebo jinak nedodržení pravidel způsobeno rušením mimo kontrolu hráče.



- 5.1.11.1.4 Pokud je výměna přerušena pro opravu chyby v pořadí hry nebo skončí.
- 5.1.11.1.5 Pokud je podání přerušeno z důvodu varování hráče za pochybnou správnost podání.
- 5.1.11.1.6 Pokud jsou podmínky hry narušeny způsobem, který podle názoru rozhodčího pravděpodobně ovlivní výsledek rozehrávky.
- 5.1.12 Ztráta bodu
 - 5.1.12.1 Pokud výměna není let, hráč ztratí bod v následujících situacích:
 - 5.1.12.1.1 Pokud hráč nedokáže poskytnout dobrou službu.
 - 5.1.12.1.2 Pokud hráč neprovede dobrý návrat.
 - 5.1.12.1.3 Pokud hráč překáží míči.
 - 5.1.12.1.4 Pokud hráč udeří do míče tou stranou čepele rakety, která má nedovolený povrch.
 - 5.1.12.1.5 Pokud hráč nebo cokoli, co má na sobě nebo nese, pohybuje hrací plochou, zatímco je míč ve hře.
 - 5.1.12.1.6 Pokud se volná ruka hráče dotkne hrací plochy, když je míč ve hře.
 - 5.1.12.1.7 Pokud se hráč nebo cokoli, co má na sobě nebo nese, dotkne sestavy sítě, když je míč ve hře.
 - 5.1.12.1.8 Ve čtyřhře, pokud hráč odpálí míč mimo správné pořadí, kromě případů, kdy došlo ke skutečné chybě v pořadí hry.
- 5.2 Úpravy pro soutěž vozíčkářů
 - 5.2.1 Všichni soutěžící budou soutěžit na invalidních vozících.
 - 5.2.1.1 Může být použit polštář jakékoli velikosti a provedení, z jakékoli kombinace pěnové pryže.
 - 5.2.1.2 Invalidní vozík nemusí mít opěrku zad.
 - 5.2.2 Stůl nesmí mít žádnou fyzickou bariéru, která by mohla jakkoli bránit normálnímu a zákonnému pohybu invalidního vozíku soutěžícího.
 - 5.2.3 V provozu se od přijímače vyžaduje dobrý návrat. Pokud však přijímající zasáhne míč dříve, než přejde postranní čáru nebo se podruhé odrazí na své straně hrací plochy, podání bude považováno za dobré a nebude odhlášeno let.
 - 5.2.3.1 Při podání se od hráčů na invalidním vozíku nevyžaduje, aby vystřelili míč nahoru z dlaně volné ruky. Hráči v těchto třídách mohou držet míč a vymrštovat jej nahoru jakýmkoli způsobem. Bez ohledu na metodu nesmí být míči udělena žádná rotace. Zodpovědnost stále spočívá na podávajícím za podání, takže legálnost podání může být kontrolována rozhodčím
 - 5.2.4 Hráči na invalidním vozíku se mohou během hry dotknout hrací plochy volnou rukou, aniž by ztratili bod; nemohou však používat volnou ruku na stole k podpoře při úderu do míče, pokud se hrací plocha nepohnula.
 - 5.2.5 Nohy nebo stupačky soutěžícího se během hry nesmí dotýkat podlahy.
 - 5.2.6 Soutěžící se během hry nesmí zdatelně zvedat ze svých polštářů.
 - 5.2.7 Při podání ve čtyřhře může míč opustit postranní čáru pravé poloviny hřiště přijímajícího. Podávající musí nejprve provést dobré podání a přijímající provést dobrý return a poté může kterýkoli hráč z dvojice vrátit míč. Hráčův invalidní vozík nesmí vyčnívat



za pomyslné prodloužení středové linie stolu. Pokud ano, rozhodčí udělí bod soupeřící dvojici.

5.3 Jednotná sportovní čtyřhra a smíšená čtyřhra

5.3.1 Každý tým Unified Sports ve čtyřhře se skládá z jednoho sportovce a jednoho partnera.

5.3.2 Každý tým si určí své vlastní pořadí služby.

5.3.3 Cílové podání

5.3.3.1 Sportovec podává pět míčů z pravé strany stolu a pět míčů z levé strany stolu. Míč, který přistane ve správném poli pro podání, se počítá jako jeden bod.

5.3.4 Racket Bounce

5.3.4.1 Pomocí rakety se sportovec snaží odpálit míček nahoru do vzduchu tolikrát, kolikrát je to možné během 30sekundového časového limitu.

5.3.4.2 Pokud sportovec ztratí kontrolu nad míčem, rozhodčí mu může podat jiný míč a pokračovat v počítání.

5.3.4.3 Sportovec dostane dvě 30sekundová kola. Zaznamenává se nejvyšší skóre z kteréhokoli ze dvou kol.

5.3.5 Zpětný výstřel

5.3.5.1 Sportovec stojí na jedné straně stolu a na opačné straně je rozhodčí, který působí jako podavač.

5.3.5.2 Podavač hodí míč na forhendovou stranu sportovce.

5.3.5.3 Jeden bod získá sportovec, pokud úspěšně vrátí míček na stranu stolu podavače. Míč musí zasáhnout stůl, aby se bod započítal. Pokud míč zasáhne síť a spadne zpět na sportovu stranu stolu, není udělen žádný bod.

5.3.5.4 Sportovec získá pět bodů za vrácení míče do kteréhokoli z podávacích boxů. V tomto případě sportovec nezíská další jeden bod, který se obvykle uděluje, když míč zasáhne stranu podavače stolu.

5.3.5.5 Sportovec se pokusí vrátit celkem pět míčků.

5.3.5.6 Maximální skóre, kterého lze dosáhnout, je 25 bodů.

5.4 Soutěž individuálních dovedností

5.4.1 Hod rukou

5.4.1.1 Sportovec používá jednu nebo obě ruce k vyhození míče do vzduchu po dobu 30 sekund.

5.4.1.2 Sportovec může míč chytit nebo plácnout a získá jeden bod pokaždé, když míč zasáhne jeho ruku.

5.4.1.3 Pokud sportovec ztratí kontrolu nad míčem, podejte mu jiný míč a pokračujte v počítání.

5.4.2 Racket Bounce

5.4.2.1 Sportovec získá jeden bod pokaždé, když použije raketu k odražení míče nahoru do vzduchu v průběhu 30 sekund.

5.4.2.2 Pokud sportovec ztratí kontrolu nad míčem, podejte mu jiný míč a pokračujte v počítání.



- 5.4.3 Forhendový volej**
- 5.4.3.1** Sportovec stojí na své straně stolu s dalším hráčem (feederem) na druhé straně.
- 5.4.3.2** S použitím celkem pěti míčků hodí podavač každý míček na forhendovou stranu sportovce.
- 5.4.3.3** Sportovec získá jeden bod za odpálení míče zpět na stranu podavače stolu.
- 5.4.3.4** Míč musí zasáhnout stůl, aby se započítal jako bod. Sportovec získá pět bodů za zásah do konkrétní oblasti (viz diagram A).
- 5.4.4 Bekhendový volej**
- 5.4.4.1** Stejně jako forhendový volej, kromě toho, že podavač posílá míč na bekhendovou stranu sportovce (viz obrázek A).
- 5.4.5 Sloužit**
- 5.4.5.1** Každý sportovec podává pět míčků podle níže uvedených pokynů:
- 5.4.5.1.1** z pravého soudu do pravého soudu
- 5.4.5.1.2** z pravého soudu do levého
- 5.4.5.1.3** z levého soudu do levého soudu
- 5.4.5.1.4** z levého soudu na pravý soud
- 5.4.5.2** Míč, který dopadne na správné pole, se počítá jako dva body
- 5.4.5.3** Míč, který dopadne na jiné hřiště, se počítá jako jeden bod
- 5.4.6 Konečné skóre**
- 5.4.6.1** Konečné skóre hráče je určeno sečtením skóre dosažených v každé z pěti akcí, které tvoří soutěž individuálních dovedností.
- 5.4.7** Sportovec se pokusí vrátit celkem pět míčků.
- 5.4.8** Maximální skóre, kterého lze dosáhnout, je 25 bodů.

Diagram A:

