

LÁBTENISZ SZABÁLYOK

- **JÁTÉK KEZDETE**

- Az a csapat, amelyik megnyeri a feldobást, választhat térfelet vagy a szerválást.
- Döntetlen esetén a harmadik szettben az a csapat kezdi a játékot, amelyik elvesztette az első szettet. (A szervafogadás itt előnyt jelent.)

- **SZERVÁLÁS**

- A szerválást az alapvonal mögül, a pályán kívülről kell elvégezni a labda lábbal történő elrúgásával.
- A szerválás módja: a labda elrúgása rögtön a levegőből (kézből szerva), vagy azután hogy a labda visszapattant talajról (pattanás utáni szerva), vagy közvetlenül a földről (állított szerva). Sem a labda, sem pedig a láb nem érintheti a pályát (a vonalakat is beleértve) a szerválás elvégzése közben. A szerváláshoz labdát kézből (kezekből) kell indítani vagy le kell tenni a földre.
- A szerválást 5 másodpercen belül el kell végezni a bíró játékkezdésre vonatkozó rendelete után.
- A labdának kereszteznie kell a hálót és az ellenfél térfelére kell érkeznie.
- A szerválást mindig az a csapat végzi el, aki az előző pontot szerezte.
- Ha szerválás közben a labda hozzáér a hálóhoz, és az ellenfél térfelére esik, akkor a játék folytatódik. (A szervát nem kell megismételni!). Minden más eset pontvesztéssel jár.
- Az ellenfél csapatának játékosa addig nem érhet a labdához, amíg a labda nem érinti a pályát a saját térfelén.

- **A LABDA JÁTÉKBAN TARTÁSA**

- A labda pályán történő lepattanásainak maximális száma: kettő **(2)**
- Játék közben a játékosnak nem kötelező engednie lepattanni a labdát a földre (kivéve az ellenfél szerváját).
- Az a maximális szám, ahányszor a csapat összesen érintheti a labdát, mielőtt azt átjuttatná az ellenfél térfelére: három **(3)**
- A játékos kar és kéz kivételével testének bármely részével érintheti a labdát. Az Egyéni kivételével a játékos kétszer egymás után nem érhet

a labdához. Az a minimális szám, ahányszor a játékosnak érintenie kell a labdát mielőtt a labda átmegy a hálón: **1**.

- A játékos, akkor tartja játékban a labdát, ha a labda csak a pályán belül ér földet.
- Meg kell ismételni a szervát („új labda”), ha valamilyen idegen tárgy ér a labdához vagy a pályához.
- Egyik játékos sem érintheti a hálót (akkor sem, ha a labda már földet ért).
- A labda csak akkor van játékban, ha átmegy a hálón, hogy utána leérkezzen az ellenfél pályájára.
- Játék közben megengedett, hogy a játékos teste ellökje az ellenfélnek azt a lábát, mely átnyúlik a háló felett a saját térfelére (Sáncoló lábának ellökése testtel). Azonban ez nem megengedett karral vagy kézzel.
- Ha két ellenfél játékos egy időben ér a labdához a háló felett („együttes érintés”) és a labda kikerül a pályáról, akkor meg kell ismételni a szervát.
- Ha két ellenfél játékos egy időben ér a labdához a háló felett („együttes érintés”), a játék folytatódik, ha a labda a pályán belül érinti a földet. Ilyen esetben az érintések számlálása újra kezdődik és az is megjátszhatja a labdát, aki részt vett az együttes érintésben.
- A játékos hozzáérhet az ellenfél térfele feletti labdához is, de csak akkor, ha a saját térfelén áll vagy a saját térfeléről felugorva a saját térfelére érkezik.
- A játékos nem hozhatja játékba a labdát, ha a labdaérintés előtt vagy után a lába érinti az ellenfél térfelét.
- A játékos csak akkor érhet hozzá az ellenfél lábához, miután már megjátszotta a labdát.

• **PONTSZERZÉS, EGY JÁTSZMA ÉS A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE**

- A csapat (játékos) akkor kap pontot, ha az ellenfél hibát követ el, minden hiba egy pontot ér.
- A mérkőzést két (2) nyert játszmáig játsszák. Az a csapat (játékos) nyeri meg a játszmát, amelyik először szerez 11 pontot két (2) pontos különbséggel. (pl.: 12:10, 13:11 stb.).

• **IDŐKÉRÉS ÉS JÁTÉKOS CSERE**

- Minden csapat jogosult játszmánként egy (1) 30 másodperces időkérésre, miután az edző (játékos) ezt kérte a játékvezetőtől.
- Minden csapatnak jogában áll – Egyéni kivételével – játszmánként kétszer játékost cserélni.
- A játékvezetőnek jogában áll bármikor a játszma folyamán kijelenteni a „játékvezetői időkérést”, hogy eltávolítson bármilyen jellegű akadályt.

• HIBÁK, MELYEK PONTVESZTÉSEL JÁRNAK

- A csapat (játékos) pontot veszít, ha a labda egymás után kétszer érinti a térfelén a pályát úgy, hogy közben nem ér hozzá senki.
- A csapat (játékos) pontot veszít, ha a labda felpattan a térfele felületéről, majd áthaladva a háló felett anélkül pattan le az ellenfél térfelén, hogy a játékos hozzáért volna.
- A csapat (játékos) pontot veszít, ha nem engedik (engedi) az ellenfél által szervált labdát leesni a saját térfelére (azaz a levegőben megrúgják a labdát).
- A csapat (játékos) pontot veszít, ha a játékos testének bármely részével hozzáér a háléhoz. Meg kell ismételni a szervát, ha mindkét fél együttesen ér hozzá a háléhoz.
- A csapat (játékos) pontot veszít, ha a játékos az alábbi hibák valamelyikét elköveti a labda szerválása közben:
 - ha hozzáér a hátrafelé kiterjesztett alapvonalhoz vagy az oldalvonalhoz labdával vagy a lábával, miközben megtámasztja a testsúlyát a szerva elvégzése közben,
 - ha a játékostárs hozzáér a labdához szerválás és az ellenfél térfelére történő haladás közben,
 - ha labda az ellenfél térfelén kívül érkezik.
- A játékos karral vagy kézzel érinti a labdát.
- A játékos által elrúgott labda az ellenkező oldalra a háló és az oldalvonalak meghosszabbításán („Antenna” vagy hálótartó oszlop) kívülről érkezik.
- A játékos által elrúgott labda az ellenfél térfelén kívül esik le.
- A játékos az ellenfél térfele feletti labdát nem a saját térfelén állva, vagy onnan felugorva és ugyanoda visszaérkezve játsza meg.
- Teremben zajló játék esetén, ha a labda érinti terem egy részét vagy annak berendezését (mennyezet, falak, arénát stb.), az a játékos követi el a hibát, aki utoljára ért a labdához.
- A játékos kézzel megtartja vagy ellöki az ellenfelet.
- Ugyanaz a játékos kétszer egymás után ér a labdához.
- A játékos úgy hozza játékba a labdát, hogy valamely testrésze az ellenfél térfelét érinti, a labdaérintés előtt vagy után.
- Megelőzés a túloldalról („pracker”): a labda lepattanását követően az ellenkező térfelén álló játékos éri el előbb a labdát. Ilyenkor, akinek a térfelén lepattant a labda az veszíti el a pontot.
- A játékos mozgásban lévő lábával/lábfejével megérinti az ellenfél fejét, karját vagy testét (ezt a hibát kizárólag az ellenfél térfelére a háló felett átnyúló játékos követheti el). Ha azonban az érintés előtt a Sáncoló láb már nem mozgott, azaz pozícióban volt, akkor hiába szalad neki a túloldali játékos, a labda játékban marad.

- **HELYTELEN VISELKEDÉS ÉS A SZANKCIÓK**

- Ha a játékos túllépi a szerválásra meghatározott 5 másodperces időt:
 - első késedelem: figyelmeztetés
 - második késedelem: pontvesztés
- Sportolóhoz méltatlan viselkedés (tiltakozások, kifogások, a labda szándékos elrúgása akár úgy, hogy megüsse a játékvezetőt, labdaelrúgás, játék késleltetése, az ellenfél megfogása és lökése, káromkodás, izléstelen gesztikulálás stb. a játékos, az edző vagy a csapatvezető részéről):
 - első alkalommal: figyelmeztetés
 - második alkalommal: pontvesztés
- Attól függően, hogy mennyire durva a helytelen viselkedés (10.2 szabály) a játékost sárga vagy piros lappal büntetik, a harmadik figyelmeztetés kizárást von maga után.
- A kizárt játékost másik játékos (csere) helyettesítheti.

- **JÁTÉKOS FELSZERELÉSE ÉS TILTAKOZÁSAI**

- Egy csapathoz tartozó játékosoknak egyforma mezt kell viselniük: ha nem, akkor a játékvezető nem engedi őket játszani.
- Ha a játék félbeszakad, akkor a csapatkapitánynak vagy az edzőnek jogában áll felemelni a kezét a játékvezető felé tiltakozásul és kérdést feltenni a szabályok értelmezése vonatkozásában. A játékvezető döntése végleges.