

RAHVUSVAHELISE PIMEDATE SPORDILIIDU(IBSA) PIMELAUATENNISE REEGLID

Antud reeglid on läbi arutanud ja heaks kiitnud IBSA Pimelauatennise Alamkomitee 13ndal veebruaril Prahast. Reeglid jõustuvad alates 8ndast aprillist 2013.

Need reeglid valitsevad pimelauatennise mängu IBSA maailmameistrivõistlustel, IBSA kontinentaalsetel meistrivõistlustel ja kõikidel teistel IBSA poolt sanktsioneeritud üritustel.

1. ÜLDREEGLID

Pimelauatennist mängitakse kahe mängijaga. Mängitakse riskilükukujulise laua peal, mille kummaski otsas on pallitaskud ja keskel vahesein. Mängu mängitakse reketite ja kuuldava palliga. Mängu eesmärk on lüüa pall üle laua, keskseina alt vastase väravasse, samas kui vastane üritab seda takistada.

1.1. Mängureeglid on antud alljärgnevalt.

1.2 IBSA Pimelauatennise Alamkomitee, kooskõlas ürituse organiseerijatega, määrab turniiri mängusüsteemi. Võistlus peab järgima LISA E kirjeldatud juhiseid, et saada IBSA Pimelauatennise Alamkomitee poolt ametlikult tunnustatud turniiriks ning saada punkte rahvusvahelises edetabelis.

1.3 Maad, mis organiseerivad üleriigilisi meistrivõistlusi, mis on heaks kiidetud nende spordiliitude poolt, peavad järgima rahvusvahelisi IBSA pimelauatennise reegleid. Kui seda ei tehta, ei võeta antud maid ametliku edetabeli punktide jagamisel arvesse.

1.4 Juhul kui esineb arusaamatusi IBSA pimelauatennise reeglites, jääb inglisekeelne versioon peale.

Regulatsioonid koosnevad viiest osast:

A: DEFINITSIOONID

B: MÄNGUREEGLID

C: VARUSTUSE KIRJELDUS

D: LAUA JOONIS LISA 1

E: JUHISED AMETLIKULT TUNNUSTATUD TURNIIRIDEKS (valmimisel)

A: DEFINITSIOONID

- **Reketikäsi:**
Käsi (käelaba, randmeliiges ja 6cm randmeliigesest edasi), mis hoiab reketit. Reketikäe alla kuuluvad ka käekaitsmed, nagu reeglis 10.2 on kirjeldatud.
- **Kesksein:**
Ristkülikukujuline sein, mis jagab mänguala kaheks eri pooleks. Kesksein toetub küljeseintele, olles seega mänguala kohal.
- **Puutelaud:**
Kitsas puidust kate, mis toetub mõlema otsaseina servale.
- **Värv:**
Värv läheb kirja, kui pall siseneb täielikult pallitaskusse või kui mängija, kes on värava loovutanud, lükkab palli sihilikult pallitaskust välja mistahes enda kehaosaga ja kohtunik on sellest teadlik.
- **Värava-ala:**
Ala, mis jääb pallitasku ja puutepiiri vahele (puutepiir kaasarvatud).
- **Pallitasku:**
Avaus horisontaalses mängupinnas ja vertikaalses otsaseinas.
- **Matš:**
Iga setikombinatsioon näiteks parem kolmest (2-1) või finaaltourniirimängudel Euroopa või Maailmameistrivõistlustel: parem viiest (3-2).
- **Mänguala:**
On määratud järgnevalt:
 - Külgedel, küljeseinte ja otsaseinte poolt ilma vertikaalsete piiranguteta.
 - All, mängulaua pinna poolt.
 - Küljeseinte ja otsaseinte ülaservadest, millest puutelaud on välja arvatud.
- **Karistus:**
Range sanktsioon raskete reeglite või käitumiseeskirjade rikkumiste korral mängija või treeneri poolt matši jooksul (kõik vaheajad kaasarvatud). **Karistuse võib määrata kas eelneva hoiatusega või ilma. Karistuse määramine ei muuda servide järjekorda.**
- **Mänguviga:**
Ebaõnnestumine, mis on põhjustatud tehnilistest või etteakatsemata vigadest mängu jooksul, põhjustades tavaliselt ühe (1) punkti kaotuse.
- **Mängupind:**
Horisontaalse laua pind.
- **Servimise järjekord:**
Seeria kahest (2) servist.
- **Sett:**
Osa matšist, mille jooksul mängija võidab üheteistkümne (11) punktiga, vähemalt kahepunktise (2) edumaaga oma vastasmängijast.
- **Lõpuaeg:**
Lõplik mängule kulunud aeg.

Kommenteeri: [SE1]: *Ingl. k. Penalty.* Kas tegu on punktide maha/juurde arvestamise või karistuslöögiga?

Kommenteeri: [SE2]: *Ingl. k. Penalty.* Kas tegu on punktide maha/juurde arvestamise või karistuslöögiga?

Kommenteeri: [SE3]: *Ingl. k. Penalty.* Kas tegu on punktide maha/juurde arvestamise või karistuslöögiga?

- Hoiatused:
Välja antud hoiatused kehtivad kogu matši jooksul. Kogu meeskonnale antud hoiatused kehtivad kõigile meeskonnaliikmetele kogu matši jooksul.

B: MÄNGUREEGLID

2. ÜLDREEGLID

2.1 Turniiride ajal peavad iga mängulaua juures viibima alljärgnevad ametnikud:

a) Kohtunik (täieliku nägemisega)

b) Aja- ja punktiarvestaja (möötmaks möödunud aega, vaheaega, pidamaks punktiarvestust ja servide hulka)

c) Kohtunik võib ühtlasi olla ka aja- ja punktiarvestaja. Seda reeglit ei tohi rakendada kontinentaalsete ja maailmameistrivõistuste finaaltorniiride mängude korral, mille ajal peab kohal olema kaks ametnikku.

2.2 Kui kohtunik on vigastatud, lõpetab ta matši ja tema koha peab võtma teine kohtunik.

2.3 Kohtunik peab kontinentaalseid/maailmameistrivõistlusi läbi viima inglise keeles. Mängijad, kes ei mõista võistluste ametlikku keelt võivad kasutada tõlgi abi, kuid peavad temast eelnevalt enne matši algust teada andma.

2.4 Kohtunik kindlustab, et mängureegleid järgitakse kõikidel juhtudel. Juhul kui kohtunikul ei olnud võimalik situatsiooni täie kindlusega korralikult hinnata, on kohtunikul võimalus kuulutada välja "let" ja määrata seeläbi uus pall. Kohtuniku otsus on lõplik.

Kommenteeri: [SE4]: Ingl. k. To call „let“. Termin.

2.5 Peale varustuse kontrollimist algab ja lõpeb mäng kohtuniku vilega, üks vile mängu alustamiseks või peatamiseks, topeltvile värava puhul ja üks pikk vile seti/matši lõpetamiseks.

2.6 Võitja on mängija, kes kogub esimesena üksteist (11) punkti vähemalt kahepunktise (2) eduseisuga oma vastasmängijast.

2.7 Üleriigistel, kontinentaalsetel ja maailmameistrivõistlustel ei ole lubatud kasutada ajalimiite. Ajalimiite tohivad võtta kasutusele kõikide teiste turniiride korraldajad. Korraldaja peab osavõtjaid ajalimiidist enne turniiri informeerima.

2.8 Kui matše mängitakse ajalimiidiga, kuulutatakse võitjaks mängija, kes juhib punktiarvestuses hetkel, kui setile määratud aeg saab täis. Juhul kui aeg saab täis viigiseisu ajal, visatakse münti, et määrata, kumb mängija servib ning järgmine punkt toob võidu.

2.9 Mängijad vahetavad pooli matši jooksul pärast igat setti. Viimases matši setis vahetavad mängijad pooli, kui üks (1) mängija on kogunud kuus (6) punkti, või kui pool määratud mänguajast on läbi saanud.

Meeskonnamatšides vahetatakse poolik, kui üks (1) meeskond on kogunud kuusteist (16) punkti.

2.10 Kui mängitakse vaid ühte (1) setti, rakendatakse reeglit 2.9.

2.11 Pooltevahetusele kuluva aja piirang on üks (1) minut (60 sekundit). Kohtunik annab kuuldava hoiatuse 15 sekundit enne vaheaja või pooltevahetuse lõppu. Kohtunik kuulutab palli audiks: 15 sekundit.

2.12 Pooli vahetades liiguvad mängijad endast paremale poole.

2.13 Pooli vahetades kehtivad vaheaja reeglid (vt. 3.1.).

2.14 Enne matši peab mängija kohtunikule teatama oma treeneri nime. Treener võib ruumi siseneda või ruumist lahkuda ainult ajal, mil sett on lõppenud ja kohtunik peab ukse avama.

2.15 Pooltevahetuse ajal võib mängija end treeneri abiga värskendada. Mängija peab jääma mänguruumi.

2.16 Pealtvaatajad peavad olema mängu kestel vaikselt. Pärast kohtuniku viilet tohivad pealtvaatajad ja treenerid kaasa hõigata. Kohtunik tagab vaikuse mängu jätkamisel ja palli mängus olemise ajal. Publik tohib siseneda ja väljuda, kui sett on lõppenud. Ukse peab avama kohtunik.

2.17 Treener peab jääma oma mängija lauapoolele.

3. VAHEAJAD

3.1 Igale mängijale on seti kestel lubatud üks (1) vaheaeg, mille kestus on üks (1) minut (60 sekundit). Soovist vaheaga teha tohib kohtunikule teada anda ajal, kui mängus on paus. Vaheaga tohib küsida kas mängija või treener. Vestlus mängija ja treeneri vahel tohib toimuda ainult vaheaegade ja pooltevahetuse ajal (vaata ka 2.12, 2.13).

Meeskonnamängude puhul kehtivad vaheaegadele samad reeglid. Iga meeskond võib võtta ühe (1) vaheaja iga matši kestel.

3.2 Kohtunik võib mängu peatada mistahes hetkel, kui ta peab seda vajalikuks (nt. vigastuse, liigse müra tõttu, mängija või kohtuniku tualeti külastamiseks, jne.). Kohtunik taaskäivitab mängu uue palliga.

3.3 Kui mängija on viga saanud, võib kohtunik välja kuulutada meditsiinilise vaheaja. Mängija peab olema valmis 5 minuti jooksul mängu jätkama, vastasel juhul kaotab ta matši.

3.4 Vaheaegade või mängupauside ajal peatab kohtunik või ajapidaja matši kella.

4. PUNKTIARVESTUS

- 4.1 Värava eest antakse kaks (2) punkti. Kui värav on löödud, annab kohtunik topeltvilega signaali.
- 4.2 Mängijad võivad punkte saada sõltumata sellest, kes parajasti servib.
- 4.3 Üks (1) punkt antakse vastasmängijale, kui mängija lööb palli keskseina pihta ja lõpetab seeläbi palli edasi kulgemise. Palli loetakse "edasikulgevaks", kui pall tabab keskseina alumist serva ja jätkab oma kulgu otsejoones teisele lauapoolle.
- 4.4 Üks (1) punkt antakse vastasmängijale, kui mängija lööb palli üle keskseina.
- 4.5. Üks (1) punkt antakse vastasmängijale, kui mängija puudutab mängualas palli oma kehaosaga, mis ei ole reket või reketikäsi.
- 4.6 Üks (1) punkt antakse vastasmängijale, kui mängija reket või reketikäsi põhjustab palli väljumise laua mängualalt (4.5).
- 4.7 Üks (1) punkt antakse vastasmängijale, kui mängija takistab või peatab palli enam kui kaheks (2) sekundiks, nii et pall on vastasmängijale kuuldamatu. "Kaks sekundit" ei ole stopperiga mõõdetav, vaid on kohtuniku otsustada.
- 4.8 Üks (1) punkt antakse vastasmängijale, kui mängija lööb palli ja see puudutab külgeina ja/või puuteseina serva ja/või lendab tagasi mängualasse.
- 4.9 Värava-alas pole kontakt palliga lubatud. Kui see juhtub, antakse üks (1) punkt vastasmängijale. See tähendab: Kui pall puudutab reketit või reketikätt värava-alas ja liigub otsejoones pallitaskusse, läheb värav kirja ja kaks (2) punkti antakse vastasmängijale. Kui pall puudutab reketit või reketikätt, ja seejärel puudutab mõnd muud kehaosa, on see lubamatu kontakti ja üks (1) punkt antakse vastasmängijale. Kui pall puudutab reketit või reketikätt ja liigub mujale, mängulaua piirides või sealt väljapoole, on see lubamatu kaitsevõtet ja üks (1) punkt antakse vastasmängijale, kuna mängija rikkus antud reegli esimest punkti: Värava-alas pole kontakt palliga lubatud.

5. MÄNGU AVAMINE

- 5.1 Enne mängu algust peavad kohtunik, aja-ja punktiarvestaja, mängijad ja nende treenerid saama kohtuniku poolt tutvustatud.
- 5.2 Enne matši algust peab kohtunik kontrollima mängijate läbipaistmatuid silmakaitsmeid, reketeid, kõiki käekaitsmeid ja mängijate riietust.
- 5.3 Enne starti peab kohtunik viskama münti. Nimekirja esimesel mängijal palutakse valida kas kull või kiri. Mündiviske võitnud mängijal on võimalik valida kas servida esimesena või anda esimene serv oma vastasmängijale.

Sama reegel kehtib meeskonnamängude puhul. Mündiviskevõitja võib, teades vastasmeeskonna mängijate järjekorda, servida kas ise või anda serv vastasmeeskonnale.

5.4 Silmakaitsmeid peab kandma kogu matši vältel. Soojendus, vaheajad ja poolte/külgede vahetus on matši osad. Mängijatel ei ole lubatud oma silmakaitsmeid puudutada. Selleks peab ta eelnevalt kohtuniku luba küsima, isegi vaheaegade ajal. Kui ta on selleks loa saanud, peab ta lauast eemale pöörduma. Enne kui mäng jätkub, peab kohtunik kontrollima, kas silmakaitsmed on korralikult näole asetatud ja korralikult pimendatud, ilma avasteta, millest võiks läbi näha. Kui mängija rikub seda reeglit, antakse üks (1) punkt vastasmängijale.

5.5 Kohtunik veeretab palli mängijale servimiseks ja küsib mõlemalt mängijalt, kõigepealt vastuvõtjalt ja seejärel servijalt, kas nad on mänguks valmis. Kui kohtunik saab mõlemalt mängijalt positiivse vastuse JAH (inglise keeles YES), teatab kohtunik punktiseisu ja seejärel servi numbri. Seejärel annab kohtunik signaali mängu alustamiseks, puhudes vilet ühe korra. Seda peaks tegema matši ja setti alustades ning pärast vaheaega ja ebatavaliselt pikki pause. (Näiteks: A on servija. B on vastuvõtja. "Kas B on valmis? – Jah! – Kas A on valmis? – Jah! – Alustame, punktiseis on null-null. A esimene serv. – Vile.").

Kommenteeri: [SE5]: Lisainfo.

6. SERVID

6.1 Peale kohtuniku vilet peab mängija servima palli kahe (2) sekundi jooksul. Kui ta seda ei tee, antakse üks (1) punkt vastasmängijale. Sama juhtub, kui mängija alustab servi enne kohtuniku vilet.

6.2 Enne servi peab pall olema asetatud mängupinnale.

6.3 Servides võetakse iga lööki palli suunas arvesse ühe (1) servina.

6.4 Iga mängija servib järjest kaks (2) korda.

6.5 Servitud pall peab pörkuma küljeseina vähemalt korra enne keskseina alt läbi minemist. Kui pall tabab servi ajal keskseina alumist serva ja jätkab teekonda otsejoones teisele lauapoolele, siis karistust ei järgne. Kui seda ei juhtu, peatab kohtunik mängu ja üks (1) punkt antakse vastasmängijale. Kui servitud pall "libiseb" mööda lauaseina, läheb see mitme pörkena arvesse ja üks (1) punkt antakse vastasmängijale.

Kommenteeri: [SE6]: *Ingl. k. Penalty.* Kas tegu on punktide maha/juurde arvestamise või karistuslöögiga?

7. MÄNG

7.1 Üks (1) punkt antakse vastasmängijale, kui mängija hoiab kätt, mis ei ole reketikäsi, mängualal muul ajal kui kätevahetuse ajal. Kohtunik lubab vaba käe olemist mänguala kohal, kui tegemist on loomuliku liikumise osana palli reketiga lüües. Vaba käsi võib ületada puutelauda. Mängija ei tohi asetada oma sõrmi puutelauast allapoole või hoida puutelauast sõrmedega kinni (endiselt kehtib reegel 4.5). Ülakehaga ettepoole mängualasse kummardamine on lubatud (endiselt kehtib reegel 4.5).

7.2 Reketit peab hoidma igal ajahetkel ühe käega, välja arvatud ajal, mil käsi vahetatakse. Selle reegli rikkumise korral antakse ühe (1) punkti vääriline karistus.

7.3 Kui mängija pillab reketi maha, kaotab ta koheselt ühe (1) punkti.

7.4 Kui reket murdub ja mängu ei saa jätkata, määrab kohtunik koheselt uue palli. Mistahes punkti, mis saadakse pärast reketi murdumist ajal, mil kohtunik pole vilet puhunud, ei võeta arvesse. Reket loetakse murdunuks, kui see on kõvasti viga saanud või kui üks või rohkem reketi osi on küljest murdunud ega ole enam reketiga ühenduses.

Kommenteeri: [SE7]: *Ingl. k. Penalty.* Kas tegu on punktide maha/juurde arvestamise või karistuslöögiga?

8. SURNUD PALL

8.1. Kohtunik kuulutab välja "surnud palli" ja uue servi kui tema arvates liigub pall liiga aeglaselt ega jõua sihtmärgini, kust vastane saaks palli lüüa ja mänguga jätkata, või kui mängija on palli sihist kaotanud.

8.2 Kui pall ei ole kuuldav kauem kui kaks sekundit, kuulutab kohtunik välja surnud palli.

9. KARISTUSPUNKTID

9.1 Mäng peab toimuma lauaotsadest. Mängija ei tohi mängida laua külje poolt. Vaba käsi ei tohi hoida kinni ühestki laua osast peale lauaotsa. "Lauaots" on defineeritud lauakumerusega, kogu kumerus kaasa arvatud. Väljaspoolt seda ala kinni hoidmine põhjustab kohese kahe (2) punktise karistuse.

9.2 Kui kohtuniku arvates mõjutab mängija palli oma pöidla või sõrmedega, määrab kohtunik kahe (2) punktise karistuse.

9.3 Kui kohtuniku arvates on mängija või treener süüdi väärsti käitumises, sealhulgas:

- Lükkamine, liigne või pidev laua liigutamine häirival viisil.
- Reketi kratsimine häirival viisil
- Rääkimine mängu ajal (2.12, 3.1),
- Mistahes muus tegevus, mis kuulub kohtuniku arvates sellesse kategooriasse.

Järgnevad vastavad karistused

- Esimene rikkumine : hoiatus ja uus pall,
- Teine ja sellest järgnev rikkumine: kahe (2) punktine karistus, mille määrab kohtunik.

Kohtunikul on lubatud saata toetajaid või treenereid ebasobiva käitumise korral ruumist välja.

Kommenteeri: [SE8]: *Ingl. k. Penalty.* Kas tegu on punktide maha/juurde arvestamise või karistuslöögiga?

Kommenteeri: [SE9]: *Ingl. k. Penalty.* Kas tegu on punktide maha/juurde arvestamise või karistuslöögiga?

9.4 Eriti tõsise väärkäitumise korral (nt. kohtuniku sõimamine tema pihta palli või reketi viskamine) on kohtunikul õigus koheselt (ilma eelneva hoiatuseta) määrata mängijale karistus. Väärkäitunud mängija kaotab matši automaatselt.

9.5 Mängija peab viibima mänguruumis eelnevalt määratud ajal. Kui kohtunik ootab 5 minutit ja mängija kohale ei ilmu, kaotab ta matši automaatselt. Kui mängija ilmub korduvate hilinemistega, tohib teda turniirilt eemaldada.

9.6 Kahe (2) punktine karistus antakse mängija vastu, kui mängija lükkab mistahes kehaosa väljaspoolt värava-allas.

Kommenteeri: [SE10]: *Ingl. k. Penalty.* Kas tegu on punktide maha/juurde arvestamise või karistuslöögiga?

9.7 Kui mobiiltelefon, käekell või muu sarnane seade heliseb, piiksub jne. matši kestel, määrab kohtunik kahe (2) punktise karistuse.

Kommenteeri: [SE11]: *Ingl. k. Penalty.* Kas tegu on punktide maha/juurde arvestamise või karistuslöögiga?

9.8 Kui treener püüab anda salajasi signaale oma mängijale servide vahepeal, loetakse seda tõsiseks väärkäitumiseks. Kohtunik saadab ta otsejoones mänguruumist välja. Lisaks määratakse kahe (2) punktine karistus mängija vastu.

Kommenteeri: [SE12]: *Ingl. k. Penalty.* Kas tegu on punktide maha/juurde arvestamise või karistuslöögiga?

10. RIIETUS

10.1. Mängijad peavad kandma lühikeste varrukatega särki, mille varrukapikkus ei ulatu üle küünarnuki.

10.2. Mängijad peavad kandma käekaitseid.

- Käekaitse ei tohi katta rohkem kui 6 cm käsivarrest, mida mõõdetakse alates randmest.
- Käekaitse paksus esialas (kõikidel sõrmedel) kuni randmeni võib olla maksimaalselt 2,5 cm.
- Käekaitse ei tohi suurendada kätt rohkem kui kaks (2) cm (mõlemal küljel).
- Kätt mõõtes ei arvestata põialt.

10.3. Mängijad tohivad kanda kaitseriietust üle 6 cm kõrgusel käsivarrest, kuid need peavad olema kindast erinevat värvi (nt. hõõpaelad, sidemed jne.).

10.4. Mängijad peavad kasutama mitteläbipaistvat silmade kaitset, mis katab täielikult mängija nägemisala. Pimendatud alpi suusaprillid või vastavad alternatiivid nagu pimedate väravapalli maskid on ainsad lubatud variandid. Prillide serv peab olema vooderdatud vahtkummi või silikoonmaterjaliga, tagamaks täielikku valguskindlust.

10.5. Kohtunik peab olema kohtunikuna selgelt identifitseeritav.

C: VARUSTUSE KIRJELDUS

11. REKETID

Reketid tuleb valmistada tugevast siledast materjalist pikkusega 30 cm. Seda võib katta pehme materjaliga (kihi paksus kuni kaks (2) mm ühel või mõlemal poolel). Reketi laba ja varre kattumisala võib olla mistahes pikkusega.

Suurimad lubatud suurused:

- Laba pikkus: 20 cm
- Laba laius: 7,5 cm
- Laba paksus: 1 cm (pehme kate kaasaarvatud)
- Varre pikkus: 10 cm
- Varre läbimõõt: 4 cm

Reket võib olla ümar ja/või kandliline. Laba mõõtmine algab varrest väljaspool. Varre mõõtmine algab väljaspool laba. (Vaata tehnilisi jooniseid ja pilte pimelauatennise reketist).

12. PALLID

Pallid on tehtud kuuldavateks. Pallid peavad olema kuue (6) cm läbimõõduga ja kõva sileda pinnaga. Selleks neid IBSA turniiridel kasutada, peab pallid olema heaks kiitnud IBSA Pimelauatennise Alamkomitee. IBSA turniirid on ametlikud meistrivõistlused ja turniirid, kus on võimalik saada punkte IBSA edetabelis.

13. LAUD

Siseala pikkus: 366 cm (lubatud hälve 5 mm)

Siseala laius: 122 cm (lubatud hälve 5 mm)

Kõrgus (mängupinna kõrgus põrandast): 78 cm

Küljesein: 14 cm

Nurgad (siseraadius): 23 cm

Pallitaskud (poolring): 30 cm diameter

Ristkülikukujuline vertikaalne avaus: 30 cm x 10 cm (otsaseinas)

Värava-ala puutepiir: diameeter 40 cm

Puutelaud: lubatud ülend 5 cm ja tagaülend väljaspool lauda.

Kesksein: Vähem kui 42 cm küljeseina tipust, avaus 10 cm mängupinnast.

D: LAUA JOONIS LISA 1

(Fotod ja joonis tulevad hiljem)

(Lisainformatsiooni saamiseks kontakteeruge IBSA poole)

E: JUHISED AMETLIKULT TUNNUSTATUD TURNIIRIDEKS (Väljatöötamisel)

(Tulevatel nädalate jooksul anname ka uue mängusüsteemi pimelauatennise EC-le aastateks 2014 kuni 2016)