

تنس الطاولة

الدكتورة

أسماء محمد الجزار

دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع

٧٩٦,٩٤٦

محمد الجزار ، أسماء .

أ. م.

السلسلة الرياضية تنس الطاولة / أسماء محمد الجزار. - ط ١. -

دسوق: دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع .

٧٢ ص : ١٧,٥ × ٢٤,٥ سم .

تدمك : 6 - 381 - 308 - 977 - 978

١. رياضة . أ - العنوان .

رقم الإيداع : ١٥٠٦ - ٢٠١٣ .

الناشر : دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع

دسوق - شارع الشركات - ميدان المحطة

هاتف : ٠٠٢٠٤٧٢٥٥٠٣٤١ - فاكس : ٠٠٢٠٤٧٢٥٦٠٢٨١

E-mail: elelm_aleman@yahoo.com

elelm_aleman@hotmail.com

حقوق الطبع والتوزيع محفوظة

تحذير:

يحظر النشر أو النسخ أو التصوير أو الاقتباس بأي شكل

من الأشكال إلا بإذن وموافقة خطية من الناشر

2013

الفهرس

رقم الصفحة	الموضوع
٥	• مقدمة.....
٧	الفصل الأول:
٩	نبذة عن تاريخ تنس الطاولة.....
١١	الفصل الثاني :
١١	المهارات الحركية التمهيدية.....
٢٦	الدورات.....
٤٨	الاختبارات.....
٥٣	الفصل الثالث :
٥٣	قوانين تنس الطاولة.....
٧١	مراجع.....

obeikandi.com



مقدمة

بسم الله الرحمن الرحيم

إن ممارسة الرياضة أمر هام جداً للإنسان وبدون الرياضة لن ترتقي الأمة .

فالعقل السليم في الجسم السليم ، والجسم السليم لن يأتي إلا بأمرين :

١ - التغذية السليمة .

٢ - ممارسة الرياضة وجعلها روتين يومي .

فهيا بنا نمارس الرياضة المناسبة لنا كي نعيش في صحة ونشاط وسعادة .

obeikandi.com

الفصل الأول

نبذة عن تاريخ تنس الطاولة

إن لعبة تنس الطاولة تُرجع نشأتها إلى عام ١٩٨٠م، والفضل يرجع إلى مبتكرها " جيمس جيب Jims Gibb " حيث يذكر المؤرخون البريطانيون أنه قام بتطوير اللعبة القديمة التي كانت تمارس في المنازل ووضع القوانين لممارستها ثم بعد ذلك قام بإدخال الكرات المصنوعة من الباعة بدلاً من الكرات المصنوعة من القماش، وأطلق عليها اسم "البنج بونج" ويرجع السبب في هذه التسمية إلى الصوت الحادث من ارتطام الكرة بالمضرب ثم بسطح الطاولة.

واختلفت الآراء حول نشأة لعبة تنس الطاولة، فالبعض يقول أنها ترجع إلى المستعمرين البريطانيين في الهند، والبعض الآخر يرجعها إلى جنوب أفريقيا قبل نشوب حرب البوير ومجموعة أخرى تقول أن شرق آسيا هي أول من شهدت مولد هذه اللعبة منذ أكثر من ألف سنة .

وقد اختلف الإنجليز فيما بينهم عن اكتشاف هذه اللعبة، فبعضهم يقول أن هذه اللعبة ما هي إلا امتداد طبيعي لرياضة التنس الملكي التي عرفت في فرنسا في القرن الثاني عشر والتي عرفت أخيراً باسم لعبة " التنس " ويعارض الأمريكيون كل من يزعم أن اللعبة قد نشأت في غير بلادهم، ويذكرون أن ميلادها كان عام ١٨٩٠ حينما أخذت إحدى البيوتات التجارية الأمريكية المعروفة باسم إخوان " باركر " في نرويج لعبة جديدة مشابهة للتنس، أطلق عليها " التنس المنزلي ".

وفي عام ١٩٠٤ ابتكر اللاعب جود الإنجليزي المضرب المطاط الذي ساعد على النهوض بهذه اللعبة حتى وصلت إلى مستواها المعروف لنا الآن، إذا أصبح في مقدور اللاعب أن ينوع من ضرباته وإن يكسب الكرة الدورانات "pins".



وجدير بالذكر أن هذه اللعبة دخلت إلى الدول العربية عن طريق المواني وعن طريق الطلاب العرب الدارسون خارج الوطن وكذلك عن طريق الجيوش الأجنبية التي دخلت بعض الأقطار العربية.

وفي عام ١٩٢١ تأسس أول اتحاد لهذه اللعبة وهو "الاتحاد الإنجليزي للبنج بونج" بعد ذلك تغير اسم الاتحاد الإنجليزي لتنس الطاولة لأن البنج بونج أصبح اسما لعلامة تجارية، وفي عام ١٩٢٦ تأسس الاتحاد الدولي لتنس الطاولة بألمانيا. وفي عام ١٩٣٢ تأسس الاتحاد المصري لتنس الطاولة وتعتبر مصر هي أول دولة عربية قامت بتنظيم بطولة العالم عام ١٩٣٩ بالقاهرة .



وفي عام ١٩٨٨ أدرجت لعبة تنس الطاولة ضمن الألعاب الأولمبية وكانت بمدينة "بكوريا الجنوبية".

ولعبة تنس الطاولة من الألعاب التي انتشرت انتشاراً واسعاً في أنحاء العالم، فهي تلعب في كل قارة وكل دولة وكل مدينة بل وأيضاً في كل قرية، فهي لعبة سهلة الأداء غير مكلفة فهي لا تتطلب مساحات شاسعة لممارستها لقضاء وقت الفراغ والمتعة والترفيه وأيضاً أداؤها سهل رخيصة التكاليف مما يساعد على انتشارها لممارستها لقضاء وقت الفراغ والمتعة والترفيه وأيضاً لاكتساب اللياقة فحركاتها تتطلب قدر كبير من المرونة وخاصة مرونة راس اليد والجذع، وأيضاً تتطلب قوة وقدرة لعضلات الرجلين والجذع للتحركات السريعة والقوية للمقدمين أثناء اللعب، وللاعب تنس الطاولة لابد أن يمتاز بسرعة البديهة والذكاء وسرعة رد الفعل والقدرة على فهم المنافس في قوته وضعفه والسرعة في إدراك المواقف لاتخاذ القرار المناسب في الوقت والمكان المناسب.

تنس الطاولة في البلاد العربية. بدأت ممارسة لعبة تنس الطاولة في الدول العربية منذ عام ١٩٢٥م. وانضمت مصر إلى عضوية الاتحاد الدولي لتنس الطاولة

عام ١٩٢٧م، وشاركت في بطولة العالم لتنس الطاولة التي أقيمت بمدينة بادن بادن بالنمسا عام ١٩٣٧م. ونظمت مصر بطولة العالم الثالثة عشرة للتنس بالقاهرة عام ١٩٣٩م.

وتأسس الاتحاد العربي لتنس الطاولة في مدينة الإسكندرية عام ١٩٥٦م، بعضوية عشرة اتحادات هي: الأردن وتونس والسعودية والسودان وسوريا وفلسطين والكويت ولبنان وليبيا ومصر. وانتقل مقر الاتحاد إلى الرياض بالمملكة العربية السعودية عام ١٩٧٦م. ويضم الاتحاد في عضويته الآن ٢١ دولة عربية، ويديره مجلس مكون من ١١ عضواً. وينظم الاتحاد بطولة عربية لتنس الطاولة مرة كل عامين في إحدى الدول الأعضاء. وقد شاركت أربع دول في أولى بطولة أقيمت بمدينة دمشق عام ١٩٥٥م هي:

الأردن وسوريا ولبنان ومصر، فيما شاركت ١٦ دولة في البطولة السابعة عشرة التي أقيمت بدمشق أيضاً عام ٢٠٠٠م. وينظم الاتحاد بطولة كأس الاتحاد سنوياً منذ عام ١٩٨٧م، وينظم أيضاً بطولة الأندية العربية أبطال الدوري سنوياً منذ عام ١٩٨٩م.

الفصل الثاني

المهارات الحركية التمهيدية

تعتبر المهارات الحركية التمهيدية فى لعبة تنس الطاولة الأساس الهام والفعال فى تكوين اللعبة . إذ أنه لا يمكن لأي لاعب أن يمارس هذه اللعبة أو يتقدم فى أي مرحلة فيها إلا بعد أن يمتلك القاعدة الأساسية لهذه المهارات بأنواعها المختلفة . وبمستوى عالى من الكفاءة البدنية والمهارية والخططية ، بالإضافة إلى قدرة عالية على التركيز والتحدى وسرعة التصرف فى اختبار كل الحركات الهادفة والاقتصادية التى تسمح باستمرار اللعب وإنجازه بكفاءة فى مواقفه المتعددة بطريقة قانونية .

وتمثل المهارات الحركية التمهيدية للعبة تنس الطاولة فيما يلى:

- قبض (مسك) المضرب *Gripping the Paddle*
 - وضع الاستعداد وحركة القدمين *Ready Position and Footwork*
 - الدورانات وزوايا المضرب *Spins and Racket Angles*
- وسوف نقوم بتوضيح كل نوع من أنواع القبضات من حيث طريقة أدائها ومميزاتها وعيوبها وأخطائها الشائعة وتصحيحها كما سنتعرض إلى كيفية التحكم فى المضرب وتقديم التدريبات المناسبة لذلك .
- وفى هذا الفصل أيضاً نقدم عرضاً لطريقة أداء وضع الاستعداد وحركات القدمين فى المواقف المختلفة للعب .

ونظراً لأن لعبة تنس الطاولة هي لعبة دوران للكرة فسوف نتعرف على أنواع الدورانات المختلفة وزوايا المضرب فى مواجهتها وأخطائها الشائعة وتوضيحها مع عرض بعض التدريبات الخاصة بها .

قبضة (مسك) المضرب :

إن مهارة قبض المضرب هي الوسيلة التي تتيح للاعب تنس الطاولة القدرة على التحكم فى زوايا المضرب ، وفى النقطة التي يضرب فيها الكرة لأداء الضربات القوية المختلفة على أحسن وجه للرد على ضربات المنافس ، سواء فى عمليات الهجوم أو الدفاع .

وهناك عدة طرق لكيفية القبضة (مسكة) على المضرب هي :

- قبضة (مسكة) المصافحة *Shake hands Grip*
- قبضة (مسكة) القلم *pen hold Grip*
- قبضة (مسكة) القلم الصينية *Chinese Penh old Grip*
- قبضة (مسكة) القلم اليابانية الكورية *Japan and Korean Penh old Grip*
- قبضة (مسكة) سيميلر *See miller Grip*

قبضة (مسكة) المصافحة :

تعد قبضة المصافحة هي الأكثر شيوعاً بين لاعبي المستويات العليا في تنس الطاولة فى جميع أنحاء العالم وخاصة بين لاعبي أوروبا ويطلق عليها أحيانا "القبضة التقليدية " أو "قبضة التنس " أو "القبضة الغربية " وذلك لشيوعها بين لاعبي دول الغرب وأمريكا .

ومن اللاعبين المشهورين الذين استخدموا هذه القبضة البطل العالمى البريطانى والمجرى الأصل " فيكتور بارنا *Victor Barna* " الذى فاز ببطولة العالم فى الفردى خمس مرات ، والبطل السويدى " جان اوف والدنر *Jan ove Waldner* " الذى فاز بالميدالية الذهبية فى اوليمبياد ١٩٩٢ ، وبطل العالم الفرنسى " جين فيليب *Jean Philippe* " وبطل العالم الصينى " كونج لينجيو *Kong Lingui* " فى أعوام ٩٣-١٩٩٤ ، ٩٥-١٩٩٦ ، وما لين *MA LUN* الحاصل على المركز الثانى 2005.

طريقة أداء قبضة المصافحة :

- ١- تؤدى قبضة المصافحة على النحو التالى :
- ١- إقبض على يد المضرب بحرية كما فى وضع المصافحة .
- ٢- يستقر أصبع السبابة باستقامة على طرف السطح الخلفى للمضرب والإبهام على طرف السطح الأمامى .
- ٣- تلف الثلاثة أصابع الأخرى (الخنصر والبنصر والوسطى) حول يد المضرب وتتجه أطرافها إلى رسغ اليد من الداخل .
- ٤- يكون المضرب امتداداً طبيعياً للذراع وكأنه جزء من اليد أثناء اللعب .
- ٥- تكون القبضة بقوة وثبات وبدون تصلب .
- ٦- يشكل السبابة والساعد خطاً ممتداً مع لمس حافة يد المضرب لقاعدة الإبهام .
- ٧- تكون زاوية المضرب أقرب إلى العمودية ونصل (جسم المضرب) المضرب مواز للشبكة .



مميزات قبضة المصافحة وعيوبها :

يُعد استخدام هذه القبضة حيث أنها :

- تعمل على زيادة الدورانات والضربات السريعة في حالة الاحتفاظ بالرسغ حراً .
- تعمل على التقليل من سرعة الدوران في حالة توقف حركة مرونة الرسغ .
- يستطيع اللاعب القبض على يد المضرب بإحكام وبدون مرونة في مفصل الرسغ في حالة أداء الضربات الخلفية القوية .
- عند تحريك يد المضرب لأسفل يمكن الحصول على مرونة أكثر في مفصل الرسغ وبالتالي إحداث تغيير في سرعة دوران الكرة في الضربات الخلفية .
- تسمح لليد بحرية الحركة لتوجيه الضربات الأمامية والخلفية نظراً لإمكانية تحريك مفصل رسغ اليد في جميع الاتجاهات .
- تسمح هذه القبضة باستخدام الوجه الأمامي للمضرب في الضربات الأمامية والوجه الخلفي للمضرب في الضربات الخلفية مما يسهل للاعب تغطية سطح الطاولة بأكمله في حالة الهجوم والدفاع (بالنسبة للاعب أيمن اليد) .

- تعد أفضل قبضة لأداء الضربة الخلفية واللعب الدفاعي .
- تعتبر أحسن قبضة للعب البعيد عن الطاولة .
- تكون قوية جداً في أداء الضربات الموجهة إلى الأركان .
- عند تحريك يد المضرب لأعلى يمكن الحصول على مرونة أقل في مفصل الرسغ وبالتالي يعمل على تقليل دوران الكرة في الضربات الأمامية .
- ومن عيوب قبضة المصافحة أنها تكون ضعيفة في مواجهة الضربات القوية في وسط الطاولة . كما أنه توجد صعوبة في استخدام الرسغ في أداء بعض الضربات .

الأخطاء	التصحيح
عدم ثبات المضرب في اليد عند أداء الضربات الأمامية والخلفية	إن لف قمة المضرب للأمام يجعل الضربة الخلفية أكثر ثباتاً . ولكن الضربة الأمامية أقل ثباتاً ، وعند لفه للخلف سوف يحدث العكس ولذلك ينبغي التوفيق بين الحركتين لأداء كل من الضربة الأمامية والضربة الخلفية بثبات.
الجزء الناعم من الإبهام يلامس سطح المضرب.	هذا الوضع يجعل المضرب غير ثابت عند استخدام الوجه الأمامي كما أن قدرته تكون أقل عند استخدام الوجه الخلفي . ولذلك ينبغي أن يكون ظفر إبهامك عمودياً بالنسبة للمضرب.

الأخطاء	التصحيح
امتداد أصبع السبابة على سطح الوجه الخلفى للمضرب.	يؤدى هذا الوضع إلى أداء ضربة جيدة أمامية ، وضربة خلفية غير ثابتة . كما يعطى أيضاً مساحة مضرب أقل على سطح المضرب بالنسبة للضربة الخلفية . ولذلك ينبغي الاحتفاظ بالسبابة قريباً من قاعدة سطح المضرب.
القبضة شديدة الصلابة .	إن قبض المضرب بصلابة شديدة يستنفذ قدراً كبيراً من الجهد والقدرة على خبط المضرب . ولذلك ينبغي أن تكون قبضتك مسترخية .

قبضة (مسكة) القلم :

هذه القبضة منتشرة عادة بين بلدان الشرق الأقصى فى الصين واليابان وكوريا . وهى تلى قبضة المصافحة فى شيوعتها . وسميت بقبضة القلم لأن اللاعب يمسك القلم مثلما يمسك القلم بين أصبعي الإبهام والسبابة . ولها طريقتان مختلفتان فى القبض هما الطريقة الصينية والطريقة اليابانية والكورية .

طريقة أداء قبضة القلم الصينية :

نؤدى قبضة القلم الصينية على النحو التالي :

١- يشير سطح المضرب إلى أسفل ومقبضه (يده) إلى أعلى .

٢- يلتف إصبعي الإبهام والسبابة ليتقابلان حول عنق يد المضرب فى الاتجاه الأمامي منه ومن أعلى .

٢- تكون الثلاثة أصابع الأخرى (الخنصر والبنصر والوسطى) ملفوفة على سطح الوجه الخلفى للمضرب .

٣- يكون التحرك فى رسغ اليد أكثر حرية نسبياً .

٤- يكون تحريك المضرب لأعلى ولأسفل .



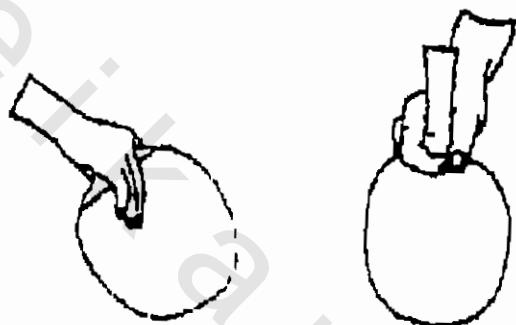
والعيب الرئيسى لهذه القبضة هو استخدام الوجه الأمامي للمضرب فقط، مما يعوق اللعب - وخاصة المبتدئ- الذي لا يستطيع التحرك السريع فى الرد على الضربات الموجه إليه من جميع الاتجاهات ..

طريق أداء قبضة القلم اليابانية والكورية :

تتشابه هذه القبضة مع القبضة الصينية فيما عدا :

١- تكون الثلاثة أصابع (الخنصر والبنصر والوسطى) مفردة وتتركز على سطح (جسم) الوجه الخلفى للمضرب .

- ٢- يكون تحريك المضرب للجانبين .
- ٣- يكون المضرب على امتداد الذراع المسكة به .
- ٤- تكون هذه القبضة أكثر قوة وفاعلية عن القبضة الصينية فى الضربات الأمامية ، وأسهل فى الضربات الخلفية .
- ٥- لأن الضربات الخلفية لا تزال ضعيفة أيضاً فى هذه القبضة فإنها تستلزم بالضرورة حركات رجلين سريعة وقوية للتحرك للمكان المناسب .



ولقد استخدم هذه القبضة البطل الأولمبى الكورى "يونا ميو Yoo Nam Kyu" وفاز بالميدالية الذهبية فى الدورة الاولمبية عام ١٩٨٨ . كما فاز البطل الأولمبى الكورى "كيم تاك سو Kim Tack Soo" عام ١٩٩٢ بالبرونزية ، والبطل الصينى "ليولين Liu Lin" فى الزوجى بالذهبية عام ١٩٩٦-٩٥ .

مميزات قبضة القلم وعميوبها :

- تعد القبضة الأفضل فى توجيه ضربات الإرسال القوية بالضربة الأمامية حيث يغلب عليها صفة الهجومية .

- تعتبر أفضل قبضة للضربات الأمامية خاصة مع اللاعبين سريعى الحركة فى القدمين .

- تتميز بسهولة استخدام رسغ اليد فى معظم الضربات ، وفى ضربات الإرسال بصفة خاصة .

إلا أن من عيوب قبضة القلم هو استخدام نفس الوجه الأمامى فى معظم الضربات الخلفية مما يقلص من استخدامها فى الضربات الخلفية لعدم قوتها وينصرف ٧٥٪ من وقت المباراة تقريباً فى اللعب بالضربات الأمامية بهذه القبضة كما أنه يكون من الصعب استخدامها فى ضربات الملامسة ، والضربات الخلفية والدافعة الدورانية . هذا بالإضافة إلى عدم تمكن اللاعب من لعب الكرات القريبة من الشبكة بسبب قصر المدى الذى يصل إليه المضرب على سطح الطاولة .

الأخطاء	التصحيح
عدم التحكم القوى فى القبضة عند استخدام كل من الوجه الأمامي أو الوجه الخلفي.	إن لف الجانب الأيمن للمضرب للأمام يجعل قبضتك الأمامية أقوى ولفه للخلف يجعل قبضتك الخلفية أقوى، ولذلك فإنه من الأفضل التوفيق بين الحركتين بقبضة معتدلة الاتجاه.
تكون القبضة شديدة الصلابة	حاول ان تكون قبضتك مسترخية

- قبضة سيميلر :

تجمع قبضة سيميلر بين قبضة المصافحة وقبضة القلم . وهى معروفة باسم القبضة الأمريكية وقد بدأ سيميلر فى استخدامها بنجاح فى السبعينيات والثمانينات وفاز بها خمس مرات فى بطولة الولايات المتحدة الدولية .



طريقة أداء قبضة سيميلر :

- ١- أقبض على المضرب بقبضة المصافحة .
- ٢- يكون القبض بالإبهام والأصابع ملفوفة على جانبي المضرب ، ويكون أصبع السبابة ممتداً حول نصل المضرب .
- ٣- لف المضرب بزاوية من ٢٠- ٩٠ درجة تجاه جسمك . وكلما أدريت المضرب زادت قوة ضرباتك الخلفية وقلت قوة ضرباتك الأمامية ، والعكس بالعكس .
- ٤- يكون الرسغ غير متصلب .
- ٥- يواجه الإبهام المنافس فى حالة استخدام سطح واحد من المضرب للمضرب

مميزات قبضة سيميلر :

- تسمح للاعب باستخدام سطحين مختلفين حيث يمكن تغطية السطح الرئيسي بالإسفنج المقلوب والسطح الآخر بالمطااط المضاد للدوران .
- تساعد اللاعب على أداء عملية صد الكرة بشكل متميز خاصة بالضربة الخلفية .

- تسمح بحركة كبيرة لرسخ اليد فى ضرب العديد من الضربات خاصة الضربة اللولبية الأمامية .

- اختلاف نوعية المطاط على جانبي سطح المضرب يجعل رد الإرسال سهلاً .
- مع لف السطح الآخر للمضرب المغطى بالمطاط المضاد للدوران يمكنك أن تؤدي تقنيات متغيرة فى أداء الضربات أثناء المباراة .

ومن عيوب هذه القبضة هو صعوبة مواجهتها للضربات ذات الزوايا الحادة لسطح الطاولة. وهى أقل صلاحية فى الضربات الدفاعية فيما عدا فى ضربات الصد . كما يظهر ضعفها أيضاً فى رد الضربات الخلفية البعيدة عن الطاولة .

الأخطاء	التصحيح
يكون هناك ضعف فى قبض المضرب سواء من الوجه الأمامي أو الوجه الخلفي.	- لف قمة المضرب للأمام يجعل الضربات الأمامية هى الأقوى ، بينما لفها للخلف يجعل الضربات الخلفية هى الأقوى. وعادة ما يكون من الأفضل التوفيق بين الوجهين بقبضة معتدلة .
تكون القبضة شديدة الصلابة	حاول أن تكون قبضتك مسترخية.

وعموماً فإنه إن لم يكن لدى اللاعب قبضة مميزة فإنه من الأفضل أن يستخدم قبضة المصافحة ، فالقبضة غير السليمة لا تتيح للاعب تنفيذ كل الضربات بصورة صحيحة وسوف تحد من مهاراته وتطوره فى اللعب .

التحكم فى المضرب :

بعد التعود على قبض المضرب بطريقة صحيحة فإنه لابد أن تتعلم كيفية التحكم فى المضرب بمهارة فى الأوضاع المختلفة لأداء الضربات المتنوعة . ومن ذلك على النحو التالي :

- التحكم فى زوايا المضرب للتمكن من رد الكرات السريعة ذات الدورانات وحسن توجيهها إلى المنافس .
- التحكم فى النقطة التى تضرب فيها الكرة سطح المضرب . ويعتبر منتصف سطح المضرب أى مركزة هو أفضل مكان لضرب الكرة . وتسمى هذه النقطة المتميزة " بالنقطة *The sweet spot* .
- يتم التحكم فى المضرب من خلال الرسغ . ولذلك ينبغي عدم مسك المضرب بشدة وتصلب فى الرسغ.
- فى حالة الرد على كرة بطيئة استخدم حركة الرسغ عند ضرب الكرة
- فى حالة الرد على كرة سريعة أوقف حركة الرسغ أو حركة قليلاً .

ملحوظة :

بالرغم من استخدام بعض اللاعبين لحركة الرسغ دائماً إلا أنه يكون من الصعب التحكم فى المضرب فى جميع الحالات .
تدريبات على التحكم فى المضرب :

تهدف هذه التدريبات إلى تكوين مفاهيم وتوافقات بين المتعلم وأدوات اللعب . وبالتحديد بين اليد والعين والقدمين والمضرب والكرة والطاولة والملاعب . كما

أنها تساعدك فى تقرير أى القبضات تكون أكثر راحة بالنسبة لك . ولذلك فإننا لا نحتاج فيها إلى استخدام طاولة اللعب فى البداية .

١- ارتداد الكرة من مركز سطح المضرب :

يهدف هذا التدريب إلى تعلم ضرب الكرة بدقة وثبات فى مركز سطح المضرب الذى سوف تقوم بتنفيذه فى المباريات الفعلية ، والتحكم فى القبض على المضرب بسهولة وبدون تصلب .

طريقة الأداء :

- قف ممسكاً المضرب بقبضتك المفضلة بدون تصلب .
- نط الكرة باستمرار على سطح الوجه الأمامي للمضرب أكبر عدد ممكن من المرات المتتالية .
- حاول أن تضرب الكرة فى النقطة المتميزة فى كل مرة .
- لا تتجاوز المسافة أعلى من رأسك .
- استخدم الوجه الخلفي للمضرب فى أداء نفس التدريب .
- الحد الأدنى للأداء هو ٢٠ ضربة صحيحة متتالية على كل وجه من وجهي المضرب .

٢- ارتداد الكرة بتحريك الرسغ لأعلى ولأسفل :

يهدف هذا التدريب إلى التحكم فى ضرب الكرة على مركز سطح وجهي المضرب أثناء تغيير وجهي المضرب .

طريقة الأداء :

- أمسك رسغ يدك القابضة على المضرب من أعلى بيدك الحرة بحيث تستطيع أن تحرك المضرب برسغ يدك القابضة فقط .

- لا تحرك ذراعك أثناء أداء هذا التدريب .
- كرر أداء التدريب السابق رقم (١) باستخدام الرسغ فقط وبدون مسكه .
- الحد الأدنى للأداء هو ٨ مرات متتالية صحيحة على كل وجه من وجهى المضرب باستخدام حركة الرسغ فقط .

٣- الارتداد المتبادل :

يهدف هذا التدريب إلى تحسين أداء ارتداد الكرة على سطح المضرب من مركزه أثناء تحريك السطح من وجه لآخر كما يحدث فى المباريات الفعلية :

طريقة الأداء :

- تبديل ارتداد الكرة على وجهى المضرب بأداء ضربة أمامية وضربة خلفية على التوالى .
- الحد الأدنى للأداء هو ٣٠ ارتداداً متتالياً للكرة على سطح المضرب بالتبادل مرة بالضربة الأمامية ومرة بالضربة الخلفية .

٤- ارتداد الكرة على حائط :

يهدف هذا التدريب إلى تحسين درجة التحكم فى المضرب والمحافظة على إيقاع ثابت للضربات .

طريقة الأداء :

- قف فى مواجهة حائط وعلى بعد ٧٥٠٠ - ١٥٠٠ متر منه .
- استخدم الوجه الخلفى للمضرب فقط .
- حدد هدفك على الحائط برسم علامة بالطباشير بمستوى ارتفاع الكتف أمام الجسم .

- أضرب الكرة بالضربة الخلفية أمام جسمك مباشرة وموجهًا إياها إلى العلامة التي على الحائط .
- حاول أن تنمى لك إيقاع ثابت بضرب الكرات بنفس الطريقة باستمرار من منتصف سطح المضرب .
- أد نفس التدريب مع ضرب الكرة ضربات أمامية .
- يتم ملاسة الكرة على الجانب الأيمن من الجسم فى حالة الضربات الأمامية باليد اليمنى .
- الحد الأدنى للداء هو ١٥ ضربة صحيحة متتالية سواء بالضربات الأمامية أو الخلفية مع توجيه الكرة إلى نفس النقطة .

وضع الاستعداد وحركات القدمين :

تتميز لعبة تنس الطاولة بالسرعة الفائقة ، ولذلك فإنه من الضروري لمن يلعبها أن يتمتع بسرعة عالية فى حركة القدمين ، بهدف الوصول إلى أماكن سقوط الكرة الملعوبة من المنافس على الطاولة وردها فى الوقت المناسب . فكل المهارات وأساليب اللعب التى يحاول اللاعب اكتسابها سوف تكون محدودة الفائدة إذا لم تكن القدمين فى الوضع المناسب دائماً .

وللاعب تنس الطاولة المتميز هو الذى يستطيع أن يوجه ضربات مؤثرة وسريعة من أماكن بعيدة أو قريب من الطاولة معتمداً فى ذلك على حركة قدمية . ولهذا يجب أن يتعلم اللاعب الطريقة السليمة للتحرك إلى الوضع الذى يمكنه من أداء أى ضربة لازمة ، وسواء كان التحرك لأي من جانبي الطاولة أو للاقترب والابتعاد عنها . وعلى هذا الأساس سوف نتناول بشيء من التوضيح وضع الاستعداد وحركات القدمين .

وضع الاستعداد *Ready Position*

يلعب وضع الاستعداد دوراً هاماً فى لعبة تنس الطاولة ، فهو وضع البداية والتحفز الذى يتخذه لاعب تنس الطاولة ليتمكن من توجيه أو استقبال أى ضربة . وهو الوضع الذى يسمح للاعب بالتحرك السريع فى مختلف الاتجاهات عند استقباله للكرة أو بعد قيامه بضربها . وعندما يستطيع اللاعب أن يأخذ وضع الاستعداد المناسب فسوف يكون لديه الوقت الكافى لتوجيه ضربات متتالية مؤثرة ، كما ستكون لديه المقدرة على استغلال كل الحيز المتاح على الطاولة وتغطية أى زاوية يختارها منافسه .

ويتحدد وضع الاستعداد المناسب للرد على ضربات الإرسال بالمكان الذى يتخذه المنافس على الطاولة ، كذلك الطريقة التى يلعب بها . فإذا كان المنافس الذى سيوجه ضربة الإرسال على بعد ٣٠ سم من داخل الخط .

الدوران وزوايا المضرب *Spin and Racket Angles* :

تنس الطاولة لعبة الدوران ، فكل ضربة وضربة إرسال تقريباً تضيف نوعاً ما من الدوران على الكرة ولفهما يجب أن تفهم كل نوع من أنواع الدوران .

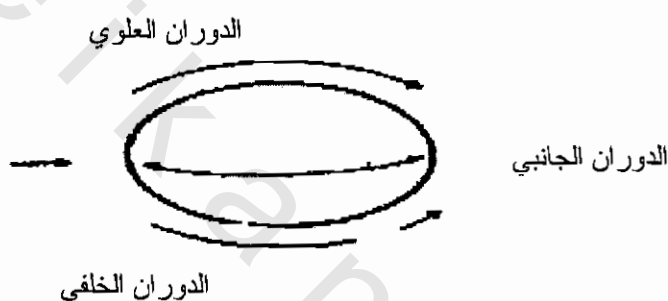
أهمية الدوران :

يتميز اللاعبون ذو المستوى العالى باكتساب الكرة نوعاً من الدوران ، فالمهاجم يستخدم الدوران العلوى *Topspin* للتحكم فى هجومه ، والمدافع يستخدم الدوران الخلفى للتحكم فى دفاعه وكل اللاعبين تقريباً يستخدمون الدوران الجانبي فى ضربات إرسالهم ليمنعوا منافسيهم من رد الكرة بقوة ، وبدون الدوران ستكون اللعبة مختلفة وأقل إثارة بكثير .

ولأن المنافسات سيستخدم الدوران ، فإنك يجب أن تستخدمه أيضاً وأنواع الدوران التى تستخدمها ضد الضربات المختلفة تعتمد على أى نوع من

الأنماط هو الذى طورته ، ولكن من المعلوم أنك إذا كنت ترغب فى تطوير طريقة الأداء بالكامل ، فيجب أن تتعلم كيف تستخدم الدوران وكيف تلعب فى مواجهته ولكى تفعل هذا يجب أن تفهم أولاً الأنواع المختلفة من الدورانات .

هناك ثلاثة أنواع أساسية من الدورانات ، الدوران العلوى TOP SPIN والدوران الخلفى BACK SPIN والدوران الجانبي SAID SPIN، ويمكنك أن تستخدم تنويعات منها أو لا تستخدم أى دوران على الإطلاق .



شكل يوضح أنواع الدورانات

أنواع الدورانات:

أولاً : الدوران العلوى *Topspin*

إذا ضربت الكرة بحيث يلف جزءها العلوى بعيداً عنك فإنك تقوم بدوران علوى، وهذا يتم بضرب الجزء الخلفى من الكرة (غالباً باتجاه القمة) بضربة متجهة إلى أعلى .

خصائص الدوران العلوى :

تسير الكرة فى قوس إلى أسفل وهذا يعنى أن الكرة المضروبة بقوة التى كانت ستخرج عادة خارج الطاولة يمكنها أن تضرب الطاولة ، وهذا يجعل الدوران

الرقمى مثالياً للمهاجمين لأن باستطاعتك أن تتحكم فى الهجوم بإجبار الكرة على الاتجاه إلى أسفل .

تقفز الكرة بعد أن تصطدم بالطاولة ، مطيحة بتوقيت الخصم وجاعلة من الصعب عليه أن يعيدها ، وقد يجعل هذا الخصم يفشل فى إعادة الكرة لأنه لا يستطيع أن يعدل نفسه .

ستعاد الكرة مرتفعة أو إلى خارج الطاولة إذا لم يؤخذ الدوران فى الاعتبار ، وبعض اللاعبين يتجهون إلى دوران زائد ، باستخدام الدوران العلوى كسلاح فى حد ذاته ، وهذا النوع من اللاعبين هم لاعبي اللولبة، ويستخدم الآخرون دوراناً قميماً يكفى بالضبط للتحكم فى ضرباتهم القوية ، وهذا النوع من اللاعبين هم الضاريون ، وبصفة عامة فكلما زادت قوة اللاعب كلما كان أنسب بدنياً للولبة وكلما زادت سرعة اللاعب كلما كان أنسب للضرب الساحق ولكن اللاعبين الجادين يحتاجون إلى أن يقوموا بالأمرين معاً .

ثانياً : الدوران الخلفى *Backspin* :

إذا ضربت الكرة بحيث يلف جزاؤها الخلفى بعيداً عنك ، فإنك تصنع دوراناً خلفياً (والذي يعرف أيضاً بالدوران السفلى أو القطع) ويتم هذا بضرب الجزء الخلفى من الكرة (غالباً باتجاه الأسفل) بضربة متجهة إلى أسفل .

خصائص الدوران الخلفى :

تسير الكرة فى خط وهذا يجعل الكرة على نفس الارتفاع لفترة أطول من الوقت من الكرات الأخرى مما يجعل الاحتفاظ بالكرة منخفضة أسهل وهذا يجعل الدوران الخلفى مثالياً للاعبين الدفاعيين (فى الواقع ، يجعل الدوران الخلفى الكرة

تنحني إلى أعلى – ولكن هذا يتوازن بالجاذبية التي تشد الكرة إلى أسفل ، بحيث تميل الكرة إلى أن تمضي في خط) . ستعاد الكرة في الشبكة إذا لم يؤخذ الدوران في الاعتبار . ستتباطأ الكرة بعد أن ترتطم بالطاولة مما يطيح بتوقيت الخصم ويجعل من الصعب عليه أن يردها.

ضربة الإرسال الجيدة ذات الدوران الخلفى ستمنع الخصم غالباً من مهاجمة ضربة الإرسال وتجبره على إعادتها بدوران خلفى يمكن مهاجمته . ويستخدم الدوران الخلفى أساساً كضربة دفاعية أو سلبية ، وهو يستخدم لإبقاء الكرة منخفضة وتصعب مهاجمتها، وبعض اللاعبين الدفاعيين "القطاعين" يتراجعون ٢ متر أو أكثر لإعادة الضربات ذات الدوران القمى بدوران خلفى ، ويمكن أن يؤدي الدوران الخلفى إلى الضغط وهو إعادة كرة ذات دورات خلفى بدوران خلفى .

ثالثاً : الدوران الجانبي *Sidespin* :

إذا ضربت الكرة بحيث يتحرك جانبها بعيداً عنك فإنك تصنع دوراناً جانبياً ويتم هذا بضرب الجزء الخلفى من الكرة (غالباً باتجاه الجانب) بضربة جانبية وتلف الكرة مثلما تلف الإسطوانة .

خصائص الدوران الجانبي :

تنحني الكرة الجانبية ، وهذا يطيح بتوقيت المنافس .
تقفز الكرة جانبياً عندما تضرب الطاولة مما يطيح بتوقيت المنافس ويجعل من الصعب عليه إعادة الكرة .

الدوران الجانبي فعال بشكل خاص فى ضربات الإرسال وضربة الإرسال الجيدة ذات الدوران الجانبي يمكن أن تجبر الخصم على ارتكاب خطأ .

اللدوران NO-Spin :

الكرة المفرغة (الخالية من دوران) يمكن أن تكون ذات فاعلية خصوصاً في ضربات الإرسال .

خصائص اللدوران :

- ما لم تكن الكرة منخفضة جداً ، يمكن مهاجمتها بسهولة إذا قرأت جيداً .
- الكرة القصيرة بدون دوران ستعتبر خطأ كدوران خلفي مما يعطيها تعاد عالية أو قد تعتبر خطأ كدوران علوي أو دوران جانبي وتوضع في الشبكة .
- يمكن أن تنفذ أى ضربة دورانية بدون دوران كتنويع .

زوايا المضرب ضد الدوران (مقفولة ومفتوحة) :

عندما يكون مضربك متجهاً إلى أسفل بحيث تميل قمة المضرب بعيداً عنك يكون المضرب مقفولاً ، وعندما يكون مضربك متجهاً إلى أعلى بحيث تميل قمة المضرب تجاهك فعنه يكون مفتوحاً ، وسوف تتفاوت زاوية مضربك تبعاً لوضعك وقذفتك ودوران وسرعة الكرة القادمة .

وربما تجد مشكلة في البداية في إعادة الدورانات ولكن يمكنك أن تتعلم

بسرعة كيف تضبط زاوية مضربك لتعوض ذلك ، وإليك الطريقة :

- لإعادة دوران علوي يجب أن يكون المضرب مقفولاً .
- لإعادة دوران خلفي يجب أن يكون المضرب مفتوحاً .
- لإعادة دوران جانبي ، يجب أن يلف المضرب في عكس الاتجاه الذي تأتي منه الكرة .

- وبصفة عامة ، إذا ضربت الكرة خارج نهاية الطاولة ، فإن مضربك مفتوح أكثر من اللازم وإذا ضربتها فى الشبكة فإن مضربك مقفول أكثر من اللازم.

إحداث دوران :

يحدث أقصى دوران بمجرد مس الكرة مساً خفيفاً ، وكلما زاد مس الكرة وسرعة تحرك المضرب عند اتصاله بالكرة كلما زاد الدوران ، فإذا ضربت الكرة من جهة طرف المضرب ، فأنتك سوف تحصل على دوران أكبر أيضاً لأن طرف المضرب يتحرك أسرع من بقية المضرب تقريباً ، والطرف هو أبعد جزء من السطح الضارب عن يد المضرب ..

ولتحقيق أقصى دوران ينبغي أن تستخدم مطاطاً مقلوباً " قابضاً (SOFT) " ولكن احذر من انه كلما كان السطح " أكثر قبضاً كلما زاد الوقت الذى ستأخذه ذات الدوران عليه وكلما أصبح من الأصعب إعادة الكرة ذات الدوران ، ويوصى المبتدئون باستخدام سطح متوسط " القبض " .

تصويب الأخطاء ضد الدوران :

من أهم الأخطاء الأساسية فى تنس الطاولة عدم التوقع الجيد للدوران فمثلاً إذا اصطدمت قذفتك بالشبكة ، فربما كان هناك إما دوران خلفى أكبر أو دوران قمى أقل مما كنت تعتقد ، ولذلك افتح مضربك ، ويجب أن تلاحظ كيف يلمس مضربك الكرة وتحكم ما إذا كان يضربها بقوة أم يمسها فقط ، ومدى سرعة حركة المس وفى أى اتجاه ، وكلما زادت سرعة المضرب ومسها للكرة ، كلما زاد الدوران الذى تحصل عليه ، وسيكون عليك أن تضبط الدوران طبقاً لذلك ، وسيساعدك التمرين والدقة على التحسن وكذلك إتباع الملاحظات .

الخطأ	التصحيح
إعادتك لدورات الخصم الخلفية فى الشبكة	افتح مضربك أكثر و صوب إلى أعلى أقرأ درجة الدوران .
إعادتك لدورات الخصم العلوية خارج الطاولة	إقل مضربك أكثر و جهة إلى أسفل
إعادتك لدورات الخصم الجانبية خارج الطاولة .	تأكد من أنك تتوقع أى أنواع الدوران جانبى يستخدمه منافسك و صوب فى الاتجاه المضاد للكرة .
أسات توقع كمية الدوران فى الكرة القادمة .	راقب مضرب خصمك قبل وبعد التلامس مباشرة حاول أن تحكم على سرعة المضرب عند لمس الكرة و سرعة الكرة القادمة ، و سرعة المضرب تتحول إلى سرعة دوران ولذلك كلما كانت الكرة أيضاً (نسبة إلى سرعة المضرب) كلما زاد دورانها . خذ فى اعتبارك أيضاً سطح مضرب الخصم - الأسطح القابضة تنقل الدوران بكفاءة أكبر، راقب الكرة بعناية لأن قوس دورانها ينبئ عن مدى دورانها فالدورات الرقمية تسقط بسرعة والخلفية تطفو .

الدوران وزوايا المضرب :

دوران الكرة :

تتميز لعبة تنس الطاولة بأنها لعبة دوران للكرة ، وعادة ما يضاف إلى كل ضربة أو إرسال نوع من الدوران على الكرة تقريباً ، ويستخدم اللاعب المهاجم الدوران العلوى للتحكم فى هجومه ، كما يستخدم اللاعب المهاجم الدوران العلوى للتحكم فى هجومه ، كما يستخدم اللاعب المدافع الدوران الخلفى للتحكم فى دفاعه ، وكذلك يستخدم معظم اللاعبين الإرسال بالدوران الجانبى لمنع منافسيهم من رد الكرة بقوة ، وبدون الدوران فإن اللعبة تكون مختلفة تماماً وليس فيها أية إثارة أو متعة .

ويعتمد أنواع الدورانات التى تستخدمها فى مواجهة الضربات المتعددة على أنماط اللعب التى تتقن أدائها ولذلك فإنه إذا رغبت فى تطوير لعبتك فإنك ينبغي أن تتعلم كيفية استخدام الدوران وكيفية اللعب فى مواجهته أيضاً .

وهناك ثلاثة أنواع أساسية لدوران الكرة هى :

<i>Topspin</i>	الدوران العلوى
<i>Backspin</i>	الدوران الخلفى
<i>Sidespin</i>	الدوران الجانبى

تستطيع أن تستخدم الثلاثة أنواع للدورات فى لعب الكرة إذا كنت قادراً على أن تتوافق معها عند أداء ضرباتك كما يمكنك ألا تستخدم أى دوران للكرة فى بعض مواقف اللعب .

الكرة بالدوران العلوي :

نميز الكرة بالدوران العلوى بالخصائص التالية :

- يكون ضرب الكرة من الخلف وفى النصف العلوى منها ولأعلى .
- يلف النصف العلوى فى حركة دائرية لأعلى مع تباعدها عن جسمك .
- يكون مسار الكرة فى شكل قوس يتجه لأسفل مما يعنى أن الكرة المضروبة بقوة - والتى عادة ما تنطلق خارج الطاولة - لا تزال تضرب الطاولة ، وهو ما يجعل هذا الدوران مهماً للاعبين المهاجمين .
- يؤدي ارتداد الكرة إلى تغيير فى تزامن المنافس ، مما يجعله يلاقى صعوبة فى رد الكرة أو فقدها لعدم قدرته على التوافق زمنياً معها .
- إذا لم يستطع المنافس على وضع الدوران فى الحسبان فإن رده للكرة سوف يكون لأعلى أو خارج الحد النهائية للطاولة .
- ويطلق نمط " لاعبى اللولبة " على اللاعبين الذين يقومون بأداء الدوران للكرة بشكل زائد مستخدمين اللولبة كسلاح للعبهم ، أما اللاعبون الذين يقومون بأداء الدوران العلوى للتحكم فى ضرباتهم المستقيمة القوية فيطلق عليهم " الضاريين " وعموماً فإنه كلما كان اللاعب قوياً فإنه يكون متلائماً بدنياً مع نمط اللولبيين ، وكلما كان اللاعب سريعاً فى لعبه فعنه يكون متلائماً مع نمط الضاريين ، إلا أن اللاعب الجاد هو ذلك اللاعب الذي يحتاج إلى أداء كلا النمطين بشكل جيد.

الكرة بالدوران الخلفى : *back spin*

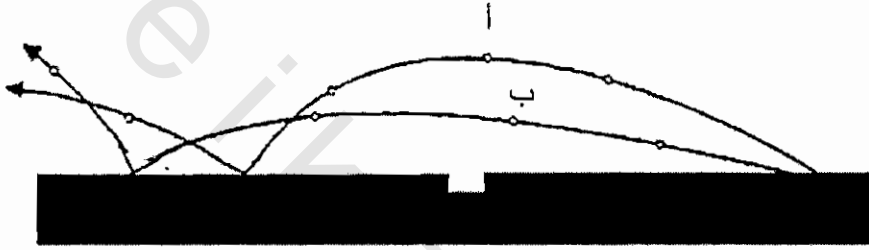
يطلق على الكرة بالدوران الخلفى "الدوران السفلى *Under Spin*"

أو "القطع *Choping*"

ونتميز الكرة بالدوران الخلفى بالخصائص التالية:

- يكون ضرب الكرة من الخلف فى النصف السفلى منها ولأسفل .
- يلف النصف السفلى للكرة فى حركة دائرية لأسفل مع تباعدها عن جسمك .
- يكون مسار الكرة فى شكل خطى مما يؤدى إلى سير الكرة فى نفس الارتفاع لفترة زمنية أطول من أى كرة أخرى .
- حركة الدوران الخلفى تجعل الكرة أسهل فى العمل على بقائها منخفضة ، وبذلك يكون الدوران الخلفى مثالياً للاعبين المدافعين .
- يجعل الدوران الخلفى قوس الكرة لأعلى فى الواقع ، ولكن جاذبية الأرض تسحب الكرة لأسفل مما يجعلها تميل إلى أن تسير فى شكل خطى .
- إذا لم يضع المنافس دوران الكرة فى الحسبان فإن رده للكرة سوف يكون فى داخل الشبكة .
- سرعة مسار الكرة تكون بطيئة بعد ارتدادها من سطح الطاولة مما يغير من التزامن المنافس ويجعله يواجه صعوبة فى رده الكرة .
- إن أدائك إرسالاً بدوران خلفى جيد سوف يعوق منافسك عن مهاجمته فيضطر إلى رد الكرة بدوران خلفى أيضاً وبالتالي سوف يمكنك من الهجوم عليه بسهولة .

ويستخدم الدوران الخلفى أساساً فى حالات الدفاع أو فى الضربات السلبية وهو يستخدم بهدف الإبقاء على مسار الكرة منخفضاً ومن الصعب مهاجمته ، ويضطر بعض اللاعبين المدافعين (لاعبي القطع) من الرجوع للخلف بعيداً عن الطاولة حوالى ٤ أمتار أو أكثر لرد الضربات المستقيمة ذات الدوران العلوى أو الخلفى ، وأحياناً يضطر اللاعب أيضاً إلى رد الكرة ذات الدوران الخلفى بالدفع بالدوران الخلفى أيضاً .



ويوضح (شكل) الفرق فى تأثير الدوران على مسار الكرة بين كل من الدوران العلوى والدوران الخلفى .
الكرة بالدوران الجانبى :

نميز الكرة بالدوران الجانبى بالخصائص التالية :

١- ضرب الكرة من الخلف بحركة احتكاك جانبى للمضرب لأحد الجانبين بحيث تتحرك فى حركة دائرية للجانب مع التباعد عن جسمك محدثة دوراناً جانبياً .

٢- ومن مسار قوس الكرة فى اتجاه جانبى يميناً ويساراً مما يغر من تزامن المنافس ويجعله يلاقى صعوبة فى رد الكرة .

٣- حالة عدم وضع الدوران الجانبى فى حسابان اللاعب المنافس عند لعب الكرة فإنها سوف ترد منطلقة إلى خارج جانب الطاولة .

٤- تمر الكرات بالدوران الجانبى ذات فاعلية فى الإرسال ، حيث أن الإرسال الذى يكون بدوران جانبى يمكن أن يجبر المنافس على ارتكاب خطأ ما .

الكرة بدون دوران : *non spin*

تعد الكرة غير المصحوبة بدوران نوعاً من التنوع فى ضربات الإرسال .

نتميز الكرة بدون دوران بالخصائص التالية :

- فيما عدا وجود انخفاض كبير فى مسار الكرة فإنه من السهل مهاجمتها إذا تمكن المنافس من اكتشاف عدم الدوران .

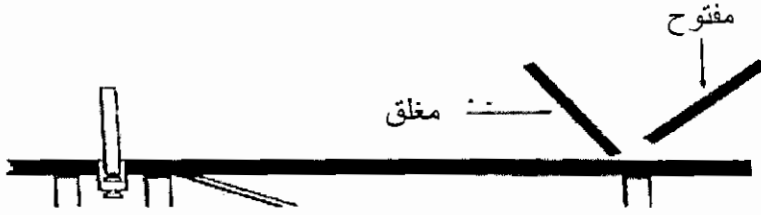
- يحدث خلط دائم فى التمييز بين الكرة القصيرة بدون دوران وبين الكرة بالدوران الخلفى مما يدفع المنافس إلى ردها لأعلى .

- أحياناً يحدث خلط فى التمييز بين الكرة بدوران وبين الكرة بالدوران العلوى أو الجانبى مما يدفع المنافس إلى ردها فى الشبكة .

- يمكن أداء الضربات القوية بالدوران بدون دوران أيضاً كنوع من التغيير .

زوايا المضرب فى مواجهة الدوران :

عادة ما تكون زاوية المضرب إما مفتوحة أو مغلقة أو عمودية بالنسبة للأرض فعندما يشير سطح المضرب لأسفل بحيث تكون قمته مائلة بعيداً فغن المضرب يكون "مغلقاً" وعندما يشير سطح المضرب لأعلى بحيث تكون قمته مائلة تجاه جسمك فإنه يكون "مفتوحاً" (شكل ١٤) وتتنوع زوايا المضرب فى مواجهة الدوران من المنافس وفقاً لما يأتى :



(زوايا المضرب)

- ١- إن وقوفك بالنسبة لمكان ارتداد كرة المنافس المتجهة إليك .
- ٢- وعلى الضربة التى ستقوم بردها .
- ٣- له دوران الكرة المتجهة من المنافس إليك من حيث نوعها وشدتها
- ٤- سرعة كرة المتجهة إليك .

وينبغى ردىك للكرة الموجهة إليك على النحو التالي :

- عند الرغبة فى رد كرة موجهة إليك من المنافس بدوران علوى فإن مضربك ينبغى أن يكون مغلقاً .
- عند الرغبة فى رد كرة موجهة إليك من المنافس بدوران خلفى فإن مضربك ينبغى أن يكون مفتوحاً .
- عند الرغبة فى رد كرة موجهة إليك من المنافس بدوران جانبى فإن المضرب ينبغى أن يلف عكس إتجاه الكرة المتجهة إليك .
- وعموماً إذا ضربت الكرة وانطلقت خارج الحد النهائى فإن مضربك يكون مفتوحاً أكثر من اللازم ، وعند ضربك الكرة فى داخل الشبكة فإن مضربك يكون مغلقاً أكثر من اللازم .

طريقة أداء الدوران :

١- يحدث دوران بمجرد احتكاك الكرة بالمضرب فى النقطة المطلوب إحداث

دوران فيها .

٢- زاد حرك الكرة وكلما زادت سرعة المضرب فى ملامسة الكرة ، كلما زادت

كمية الدوران المكتسبة للكرة .

٣- لمست الكرة تجاه قمة المضرب فسوف تحصل على مزيد من دوران الكرة لأن

قمة المضرب تتحرك بشكل أسرع عن بقية أجزاء المضرب فى جميع

الضربات تقريباً (قمة المضرب هي الجزء الضارب من سطح المضرب

الأكثر بعداً من يد المضرب) .

٤- حصول على أقصى دوران فإنك ينبغي استخدام سطح مضرب مطاط

مقلوب مضغوط وكلما كان المطاط مضغوطاً كلما زاد الدوران المكتسب

للكرة الملعوبة وكلما زادت صعوبة ردها ، ولذلك فإنه ينبغي أن تأخذ حذرك

من هذا فى أثناء اللعب .

- ينبغي أن يستعمل المبتدئون أسطح مضارب ذات مطاط متوسط الضغط .

- إن عكس حرك الكرة هو ضربها بالمضرب مسطحاً أى بدون دوران .

- عند الرغبة فى ضرب الكرة بشكل مسطح فإنه ينبغي أن تهبط الكرة عمودية

على سطح المضرب .

- عند ضرب الكرة بالمضرب فى خط قريب من المتعامد فإن ذلك يكسيها دوراناً

بسيطاً وعادة ما يكون هذا الدوران دوراناً علوياً بسيطاً .

- إن الضربات المستقيمة الأمامية والخلفية الأساسية تكون ضربات

مسطحة (بدون دوران) .

الأخطاء الشائعة:

الخطأ	التصحيح
رد الكرة بالدوران الخلفي يكون متجهاً في داخل الشبكة .	ينبغي زيادة فتح المضرب بتوجيهه لأعلى مع التعرف على مقدار الدوران بدقة .
- رد الكرة بالدوران العلوى يكون منطلقاً خارج الحد النهائي للطاولة .	- ينبغي زيادة غلق المضرب بتوجيهه لأسفل مع التعرف على مقدار الدوران بدقة .
رد الكرة بالدوران الجانبي يكون منطلقاً خارج جانب الطاولة .	ينبغي التعرف على نمط الدوران الجانبي واتجاهه ، ويتم ذلك بتوجيه الكرة المقبلة إليك في الاتجاه العكسي للدوران .
تقدير كمية الدوران المصاحب للكرة يكون خطأ .	مضرب منافسك قبل الملامسة وبعدها مباشرة ، وحاول الحكم السليم على سرعة المضرب عند ملامسته للكرة وعلى سرعة الكرة المقبلة إليك ، فسرعة المضرب سوف تحولها على سرعة + دوران معاً عند ضربها

وعموماً فإنه في جميع الحالات يجب مراعاة ما يلي :

- كلما كانت الكرة المتجهة إليك بطيئة في مسارها كلما زادت كمية دورانها .
- كلما كان سطح المضرب مضغوطاً كلما زاد دوران الكرة .
- مراقبة قوس الكرة حيث أنه يوضح كمية الدوران التي في الكرة ، والدوران العلوى سوف يسقط بسرعة بينما الدوران الخلفى سوف يتذبذب ويسقط بعيداً قرب الحد النهائي للطاولة .

تدريبات على الدوران وزوايا المضرب :

تهدف هذه التدريبات إلى مساعدة اللاعب فى تعلم إحداث الدورانات المختلفة على الكرة بأنواعها الثلاثة ، بالإضافة إلى تقدير الميل الصحيح لزوايا المضرب عند ملامسة الكرة فى كل دوران منها .

١- استخدام الدوران العلوى والخلفى والجانبى :

يهدف هذا التدريب إلى تعلم أداء كل من الدورانات الثلاثة :

طريقة الأداء :

- الوقوف بعيداً عن الطاولة .

- تخيل أداء ضرب الكرة بدوران علوى ، ثم بدوران خلفى ، ثم بدوران جانبى .

- الحد الأدنى ٢٠ ضربة تخیلية لكل نوع .

٢- الإرسال بدون دوران :

يهدف هذا التدريب إلى تعلم طريقة ضرب الإرسال بحيث يكون بدون دوران :

طريقة الأداء :

- تخيل أداء إرسال بدون دوران مع تخيل ضرب الكرة بطريقة صحيحة

(أى مسطحة) .

- الحد الأدنى ٣٠ ضربة إرسال بدون دوران .

٣- إحداث دوران علوى ودوران خلفى :

يهدف هذا التدريب إلى تعلم كيفية إحداث الدوران العلوى والدوران

الخلفى للكرة :

طريقة الأداء :

- الوثب بعيداً عن الطاولة .

- اقف الكرة عالياً واضربها بوجه المضرب مع حكها أثناء ملامستها فى نصفها العلوى من الخلف بحركة لأعلى لإحداث حركة دوران علوى بدون توجيه الكرة إلى مكان محدد .

- كرر نفس التدريب بحك الكرة فى نصفها السفلى من الخلف بحركة لأسفل لإحداث حركة دوران خلفى بوجه المضرب .

- استخدم الوجه الخلفى للمضرب لأداء الدوران العلوى والدوران الخلفى .

- أد نفس التدريب بالوجهين الأمامى والخلفى للمضرب أمام حائط مع لقف الكرة أثناء ارتدادها .

- الحد الأدنى ١٠ ضربات بوجهى المضرب الأمامى والخلفى لأداء دوران علوى ١٠ ضربات بوجهى المضرب الأمامى والخلفى لأداء دوران خلفى .

٤- التدريب على زوايا المضرب :

يهدف هذا التدريب إلى التعرف على التقدير الصحيح لزوايا ميل المضرب عند ملامسته للكرة فى الرد على الدورانات المختلفة .

طريقة والأداء :

- تخيل إنك تلعب تنس الطاولة وتريد التدريب على رد الدوران العلوى ، والدوران الخلفى والدوران الجانبى .

- تخيل وضع الاستعداد لرد الكرة وتخيل زاوية ميل المضرب عند ملامسة الكرة فى كل من الدورانات الثلاثة بوجه المضرب .

- حاول تخيل رد الكرة فى كل من الدورانات الثلاثة بظهر المضرب .

- الحد الأدنى للأداء هو ٢٠ ضربة متتالية لكل نوع من الأنواع الثلاثة للدورات بوجه المضرب ثم بظهر المضرب (أى أمامية وخلفية) .

٥- إحداث الدوران الجانبى :

يهدف هذا التدريب على تعلم كيفية أداء الدوران الجانبى من حيث الملامسة والحك وزاوية المضرب .

طريقة الأداء :

- اقذف الكرة لأعلى فى حدود ٥٠ سم تقريباً واضربها بأحد وجهى المضرب بحكة جانبية لإحداث دوران جانبى .

- ينبغى أن ترتد الكرة للجانب عندما تضرب الأرض .

- ارسم هدفاً على الأرض بعيداً عن الحائط بمقدار حوالى ١ م .

- قف على بعد ١ م من الحائط واضرب الكرة بحكها جانبياً بحيث تسير بشكل مواز للحائط إلى أن يتجه دورانها الجانبى فى شكل قوس حول الهدف وتضرب الحائط

- الحد الأدنى للأداء هو ١٠ ضربات لكرة بدوران جانبى .

٦- رد الكرة بالدوران الخلفى :

يهدف هذا التدريب إلى تعلم كيفية رد لكرة بالدوران الخلفى .

طريقة الأداء :

- الوقوف بعيداً عن الطاولة .

- اقذف الكرة لأعلى واضربها بحركة حك بالمضرب لإحداث دوران خلفى .

- تكون ملامسة الكرة من الخلف ولأسفل والمضرب مفتوحاً جيداً .

- تضرب الكرة الأرض ، وبعد عدة ارتدادات سوف تتوقف الكرة إذا كان بها

دوران خلفى جيد أو تتخرج للعودة إليك .

- ارسم خط طباشير على الأرض وأد إرسالاً بحك المضرب للكرة لإحداث دوران خلفي بحيث تعبر الكرة الخط ثم تعود إليك من فوق الخط مرة أخرى ، وفي حالة عدم عودة الكرة إليك حاول التكرار إلى أن تجعل الكرة تتوقف على الأقل إذا لم تعد ويحتسب هذا أداءً ناجحاً .

- الحد الأدنى للأداء هو ٥ ضربات للكرة بحكها لإحداث دوران خلفي بحيث تجعلها تعبر الخط ثم تعود إليك .

وقفات الاستعداد :

أن وقفة الاستعداد هي الوضع الذي تبدأ منه وتنتهي إليه كل الحركات ، وإذا تكلمنا بلغة السيارات مثلاً فيكون هو وضع الحياد أي الوضع الذي يكون فيه تروس الحركة محايدة أي قادرة على الحركة الغير ناقلة للطاقة أي يكون وضعها الأساسي مرناً - وهي ليست كالوضع الثابت للمضرب مثلاً .

ونفَع الاختلافات في الوقفات فيما يلي علي سبيل المثال :

١- بين لاعبي الضربات القاطعة ولاعبي الضربات الطويلة .

٢- بين طوال اللاعبين وقصارهم.

٣- الطرق التي يجيدها اللاعبون.

٤- الطرق التي يتبعها الخصم.

٥- الكرات التي يردّها الخصم.

وباختصار فإن وقفات الاستعداد لها مجال معين مسموح به وهذا الوضع له علاقة بارتفاع الشبكة فينبغي علي قصار اللاعبين أن يضعوا مضاربهم في وضع اعلي وعندما يتحرك اللاعبون أكثر من الحركة العادية فيجب عليهم أن يبدووا من

وقفه الاستعداد مع ثني الركبتين بدرجة كبيرة (لأن الحركات الكبيرة تحتاج إلى قوة بداية سريعة ويقال أن انثناء الركبتين بدرجة ١٢٠ تعطي قوة أكبر) وعند الضربات القوية ينبغي حتى للاعب الضربات القاطعة أن يبدووا بثني ركبتهم بدرجة أكبر من المعتاد.

وبعد ضرب الكرة ينبغي علي اللاعبين أن يحاولوا الرجوع إلى وقفة الاستعداد والتي يستطيعون منها أن يستخدموا طريقتهم فيها بالإضافة إلى حركة المضرب بنعومة وبدون أي حركة غير ضرورية سواء في الضربات الأمامية أو الضربات الخلفية ، وهذا التدريب يعتبر هاماً وأساسياً للاعب تنس الطاولة إذ أن استمرار ضرب الكرة هو خاصية لعب تنس الطاولة ويمكن أن يقال بحق أنه إذا استطاع اللاعبون التحكم في سرعة العودة إلى وقفة الاستعداد فسوف يصبحون لاعبين من الدرجة الأولى.

وكذلك فإنه إذا حاول المبتدئون أن يحتفظوا في ذهنهم بوقفة الاستعداد بعد أن يتعلموا كل شيء فسيتقدمون سريعاً بلا أدنى شك ، ولكن اللاعبين يميلون إلى العودة إلى وقفة الاستعداد بسرعة بعد ضرب الكرة قبل تحريك المضرب الحركة الكاملة وهو ما يجب أن يتجنبوه - وكذلك فهم يميلون إلى إعادة مضاربهم فقط متجاهلين مواضع الأقدام وهي التي ينبغي عليهم أن يعنوا بها أيضاً .

أهمية العودة إلى وقفة الاستعداد :

ربما يقول البعض أن اللاعبين الذين يستخدمون الضربات الأمامية لا يحتاجون إلى العودة إلى وقفة الاستعداد وأنه من الأفضل لهم أن يتحركوا في اتجاه حركة اليد التلقائية إلى الخلف بعد الضربة الأمامية لأن ذلك يوفر المزيد من الحركة وهذا الرأي صحيح فقط في حالة اختيار ودراسة طريقة فنية معينة ولكن

يجب دراسة المباراة كلها ككل أكثر من دراسة كل طريقه فنية وعلى هذا الأساس فإن كل ضربه تعتبر عنصراً مكوناً للمباراة كلها أو بمعنى آخر فإن كل ضربة تعتبر عنصراً يخدم المباراة كلها .

كما أن قصر الدراسات فقط على الضربات الأمامية القوية والحركات المباشرة الأمامية والخلفية يكون أكثر جدوي ولكن ماذا عن الضربات الخلفية إذا كانت ضرورية ؟ وماذا عن الطرق الفنية الأخرى غير الضربات الأمامية ؟ أن العودة إلى وقفة الاستعداد ربما تتسبب في حركات غير ضرورية إذا فحصنا أجزاء معينة من المباراة ولكن العودة إلى وقفة الاستعداد ضرورية جداً إذا ما أخذنا في الاعتبار أداء المباراة ككل على الوجه الأكمل.

وفي بعض الأحيان عندما يزيد عدد اللاعبين عن الطاولة الموجودة فكثيراً ما يستعمل أربعة منهم طاولة واحدة ويضربون الكرة بشكل مائل أو قطري .. ولما كان هؤلاء اللاعبون يمكنهم التنبؤ باتجاهات الكرة قبلاً وهي في هذا الوضع ، فإنه ينبغي عليهم ألا يقعوا في خطأ عادة عدم الرجوع إلى الوضع المحايد - أما إذا كانت اتجاهات الكرة محددة فينبغي على اللاعبين أن يأخذوا في اعتبارهم أن هذا الوضع هو جزء من المباراة الكلية فإنه ينبغي التدريب على استعمال الطاولة كلها كلما أمكن ذلك .

الشكل المثالي لوقف الاستعداد :

- ١- الفك قليلاً حتى تكون العينان دائماً في وضع مستقيم مع الكرة .
- ٢- اسقط أعلي الذراع إلى أسفل متعامداً مع الكتف واثني الجزء الأسفل من الذراع على شكل زاوية قائمة أو أقل في اتجاه أعلي الذراع المسك المضرب -

ومن هذا الوضع يمكنك الاحتفاظ بوضع ثبات لمدة طويلة (يمكن لقصار اللاعبين أن يحركوا أعلى الذراع في وضع أعلى).

٣- وحتى يمكن القيام بالحركات التالية بسهولة ينبغي أن تأخذ الوضع الذي يكون فيه ثقلك مرتكزاً علي نقطة أعلى قليلاً من مركز الثقل ، وهذا الوضع علي وجهه الدقة هو الوضع الذي يمكن أن تتحرك فيه اليد المسكة بالمضرب واليد الخالية حول مركز الثقل لأجسام اللاعبين (ويكون الكوعان بعيدين عن الجانبين بمقدار حجم الكرة) .

٤- اثني الجزء العلوي من الجسم إلى الأمام بقدر الإمكان حتى يتحرك مركز الثقل إلى الأمام (لأن طاولة اللعب توجد أمام اللاعبين كما أن الكرة تضرب إلى الأمام) وفي نفس الوقت وفي هذا الوضع لا تحتفظ بظهرك مستقيماً ولكن حديه قليلاً (اجعله علي شكل أحذب) .

٥- احتفظ بركبتيك في حالة مرنة ولكن ليس من الضروري ثنيهما .

٦- وكقاعدة عامة احتفظ بمسافة ثابتة بين القدمين والمسافة المرغوبة هي مسافة أوسع قليلاً من عرض الكتفين للاعبين من طوال القامة وأضيق قليلاً من عرض الكتفين للاعبين من قصار القامة (إذا كانت المسافة واسعة جداً فتصبح الحركة بطيئة) .

٧- لا تثبت الكعبين علي الأرض ولكن ركز الثقل علي بطن أصابع الأقدام لشد الركبتين .

الاختبارات المهارية

الاختبار الأول:

اختبار أداء التمريّة (القاطعة الأمامية) : *Forehand Push*

الغرض من الاختبار - قياس سرعة التمريّة.

الأدوات المستخدمة:

- اللوحة الخلفية لمنضدة تنس الطاولة (المبتكرة).
- مجموعة من كورتنس الطاولة موضوعة في صندوق جانبي علي الجانب الأيمن للمنضدة المبتكرة .

- ساعة إيقاف.

طريقة الأداء:

- يقف الطالب عند نهاية المنضدة حامل المضرب والكرة:
- عند سماع (استعد) تضرب الكرة علي المنضدة فترتد علي اللوحة ثم إلي المنضدة مرة أخرى .

ملاحظات العمل:

- الكرة لا بد من نزولها علي المنضدة مرة واحدة وتضرب للمس اللوحة الخلفية مع مراعاة عدم وضع اليد الخالية علي سطح المنضدة .
- تحسب عدد الضربات الموجه من المنضدة إلي اللوحة الخلفية في زمن ٣٠ ثانية
- في حالة فقدان الكرة يمكن للطالب أن يأخذ كرة أخرى من الصندوق المعلق بالمنضدة ويستمر في الأداء دون توقف.

التسجيل:

- درجة الطالب في هذا الاختبار هو الزمن الذي تستغرقه من لحظة لمس الكرة للمنضدة أثناء الإرسال حتى لمس الكرة للوحة الخلفية في نهاية (٣٠ ثانية).
- لا تحتسب نقطة لتمريرة مخالفة لشروط أداء التمرين .
- لا تحتسب الزمن الضائع في حالة فقدان الكرة والتبديل بأخرى .
- يحكم هذا الاختبار حكام للعد وطريقة الأداء .

الاختبار الثاني:

اخبار أداء النمريرة (القاطعة الخلفية) *Backhand Push*

نفس خطوات أداء اختبار سرعة التمريرة القاطعة الأمامية ولكن تؤدي تمريرة خلفية .

الاختبار الثالث:

اخبار دقة النمريرة (قاطعة أمامية) *Forhand Cut*

الغرض من الاختبار - قياس دقة التمريرة

الأدوات المستخدمة:

- اللوحة الخلفية لمنضدة تنس الطاولة (المنضدة المبتكرة) مرسوم عليها مربع

٢٠ × ٢٠

- عدد ٥ كرات تنس طاولة موضوعه في صندوق جانبي علي الجانب الأيمن

للمنضدة المبتكرة .

- مضرب تنس الطاولة .

طريقة الأداء:

- يقف الطالب عند نهاية المنضدة حامل المضرب وكرة تنس الطاولة القانونية.
- عند سماع (استعد) تضرب الكرة علي المنضدة فترتد علي اللوحة الخلفية داخل المربع المرسوم ومنه إلي المنضدة مرة ثانية .

ملاحظات العمل:

- ترسل الكرة مرة واحدة فقط علي المنضدة وبعدها تمرر بواسطة المضرب إلي المربع المحدد 20×20 سم علي المنضدة الخلفية .
- في حالة فقدان الكرة بعيدا تأخذ الطالبة كرة أخرى من الصندوق الجانبي الذي يوضع فيه احتياطي الكور وتبدأ في تكمله التمرير داخل المربع وهكذا إلي أن ينتهي عدد التمريرات المطلوبة .

التسجيل:

- درجة الطالب في هذا الاختبار هو عدد التمريرات داخل المربع (١٠ تمريرات) .
- تحتسب درجة لكل تمريرة داخل المربع أو علي حدوده .
- يحتسب (صفر) لكل تمريرة خارج المربع .
- لا تحتسب نقطة لكل تمريرة مخلفة لشروط الأداء .
- يحكم هذا الاختبار حكمان للعد وطريقة الأداء .

الاختبار الرابع:

اختبار دقة التمرير (قاطعة خلفية) : *Backhand Cut*

نفس مواصفات القاطعة الأمامية ولكن تؤدي قاطعة خلفية.

الاختبار الخامس:

Forehand Drive : اختبار أداء الإرسال الأمامي :

الأدوات المستخدمة:

- المنضدة الكاملة لتنس الطاولة مرسوم عليها عدد ٥ مربعات ٤٥×٤٥ سم
- كورتنس طاولة قانونية .
- مضرب شبكة .

طريقة الأداء :

- يرسل اللاعب الكرة داخل المربعات الموضحة بالرسم بادئاً برقم (١) علي التوالي إلي رقم (٥) وللاعب الحق في عمل محاولتين للإرسال لكل مربع واحتساب أحسن محاولة .

ملاحظات العمل:

- يبعد اللاعب عن المنضدة بمسافة لا تقل عن ٣٠ سم من نهاية المنضدة ولا يخرج عن الحد النهائي للطاولة .
- تبدأ الإرسال بالطريقة الصحيحة (إرسال أمامي) .
- يبدأ الإرسال بالطريقة الصحيحة وذلك برفع الكرة لا علي قبل ملامستها للمضرب .
- يبدأ الإرسال بالأرقام الموضحة داخل المربعات علي التوالي ١-٢-٣-٤-٥ .

التسجيل:

- يأخذ اللاعب (درجة واحدة لكل محاولة صحيحة) ودرجة صفر لكل محاولة فاشلة .

احتساب النقط:

- الكرة التي تلمس الحظوظ المحيطة بالمربع تعتبر صحيحة .

- الكرة التي تلمس الشبكة وتنزل داخل المربع المحدد .

الاختبار السادس:

اختبار أداء الإرسال الخلفي *Backhand Drive*

نفس خطوات أداء الإرسال الأمامي ولكن يؤدي إرسال خلفي .

طريقة وضع المربعات:

يقاس المربع من الحافة الخارجية إلى الداخل 40×40 سم من كلا

الجانبيين بالنسبة للمربعين الأماميين ومن وراء الشبكة إلى الداخل للمربعين الخلفيين .

الفصل الثالث

قوانين تنس الطاولة :

١/٣ الطاولة : يسمى السطح العلوي للطاولة (سطح اللعب) والذي يطلق عليه

سطح اللعب مستطيلاً أبعاده ٢٧٤ سم طولاً ١٥٢,٥ سم عرضاً

ويكون وضع أفقي مستوي علي ارتفاع ٧٦ سم عن أرض الملعب.

٢/١/٣ : يشمل سطح الملعب الحواف العليا للطاولة ولا يشمل جوانب الطاولة

العلوية الواقعة تحت الحواف .

٣/١/٣ : يجوز صناعة سطح الملعب من أي مادة تحقق ارتداد منتظماً مقدار ٢٣ سم عند

إسقاط كرة قانونية علياً أيضاً من ارتفاع ٣٣٠ سم فوق السطح .

٤/١/٣ : يجب أن يكون سطح اللعب ذولون داكن ومعتم (غير لامع) علي جانبي

أبيض ٢ سم بطول الحافتين اللتين يبلغ طول كلا منهما ٢٧٤ سم وعليه

خط نهاية أبيض بعرض ٢ سم بطول الحافة اللتين يبلغ طول كلا منها

١٥٢,٥ سم.

٥/١/٣ : يقسم سطح اللعب إلي ملعبين متساويين في المساحة بواسطة شبكة

عمودية تمتد موازية لخطي النهاية علي أن يكون امتدادها متصلاً عبر

كلا من الملعبين.

٦/١/٣ : فيما يتعلق بالمباريات الزوجية يجب تقسيم كل ملعب إلي نصفين متساويين

بواسطة خط الوسط جزءاً من الجانب الأيمن لكل نصف ملعب.

٢/٣ : مجموعة الشبكة.

١/٢/٣ : تتكون مجموعة الشبكة من الشبكة نفسها وقائميها اللذين يحملانها وخطها المعلق بها والمسامير (أو الكلبسات) المثبتة بها في الطاولة.

٢/٢/٣ : تعلق الشبكة من طرفيها متصل بقائم عمودي ارتفاعه ١٥.٢٥ سم وحدوده الخارجية ١٥.٢٥ سم خارج الخط الجانبي.

٣/٢/٣ : يجب أن يكون الطرف العلوي للشبكة على طول امتدادها على ارتفاع قدرة ١٥.٢٥ سم فوق سطح اللعب.

٤/٢/٣ : يجب أن يكون الطرف السفلي للشبكة على طول امتدادها ملاصقا بقدر الإمكان لسطح اللعب. ويكون طرفا الشبكة ملاصقين بقدر الإمكان للقائمين.

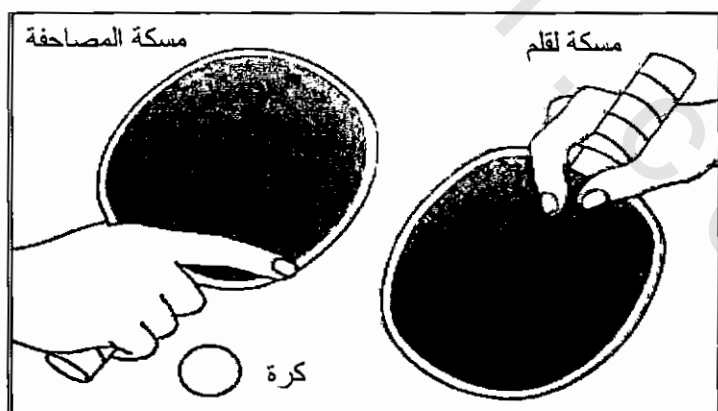
٣/٣ : الكرة :

١/٣/٣ : يجب أن تكون الكرة كروية الشكل ذات قطر ٤٠ ملليمتر.

٢/٣/٣ : يجب أن يكون وزن الكرة ٢.٥ جم.

٣/٣/٣ : يجب صناعة الكرة من مادة السليولوز أو مادة بلاستيكية شبيهة ويكون لونها أبيض أو أصفر أو برتقالي بحيث يكون معتما وغير عاكس للضوء.

٣/٤ : المضرب :



١/٤/٣ : يمكن أن يكون المضرب من أي حجم أو شكل أو وزن إلا أن جسم المضرب يجب أن يكون مستويا ومتناسكا .

٢/٤/٣ : يجب أن يكون ٨٥٪ من سمك جسم المضرب على الأقل مصنوعا من الخشب الطبيعي ويجوز تقوية الطبقة اللاصقة التي يتضمنها جسم المضرب بمادة لبنية مثل الألياف الكربونية أو الألياف الزجاجية الورق المضغوط على ألا يزيد سمكها عن ٧.٥٪ من سمك الإجمالي أو ٩.٣٥ ملليمتر أيهما أقل.

٣/٤/٣ : يكون وجه المضرب المستخدم في ضرب الكرة مغطى أما بطبقة من المطاط المحبب العادي ذات حبيبات بارزة إلى الخارج لا يزيد سمكها الإجمالي (بما في ذلك المادة اللاصقة) عن ٢ ملليمتر أو تكون هذه الطبقة من المطاط "الساندويتش" ذات حبيبات متجهة إلى الداخل أو بارزة إلى الخارج بسمك إجمالي لا يزيد عن ٤ ملليمتر بما في ذلك المادة اللاصقة.

١/٣/٤/٣ : المطاط المحبب العادي هو طبقة واحدة مصنوعة من مطاط سليولوزي وقد يكون طبيعيا أو صناعيا وذات حبيبات موزعة بانتظام على سطحه وبكثافة لا تقل عن ١٠ حبيبات في السنتيمتر المربع ولا تزيد عن ٥. لكل سنتيمتر مربع.

٢/٣/٤/٣ : مطاط الساندويتش هو طبقة واحدة مصنوعة من المطاط سليولوزي - مغطاة بطبقة خارجية من مطاط محبب عادي بحيث لا يزيد السمك الإجمالي للمطاط المحبب عن ٢ ملليمتر.

٤/٤/٣ : يجب أن يمتد مادة الغطاء حتى نهاية حدود جسم المضرب وألا تتعداه باستثناء الجزء الأقرب من المقبض والذي تقبض عليه الأصابع فيجوز أن يترك عارياً أو أن يغطس بأية مادة .

٥/٤/٣ : جسم المضرب وأي طبقة تدخل في تكوينه أو أي طبقة من مادة الغطاء أو مادة اللصق يجب أن تكون متصلة وذات سمك متساوي.

٦/٤/٣ : يجب أن يكون سطح غطاء المضرب معتما ذا لون أحمر فاتح في أحد وجهي وأسود في وجهه الأخر وأي زركشة حول المضرب يجب أن تكون معتمة اللون ولا تكون بيضاء في أي جزء منها.

٧/٤/٣ : يمكن السماح بالتغيرات الطفيفة التي قد تطرأ علي وحدة اللون أو تؤثر علي امتداد الطبقة السطحية للمضرب والتي تنتج عن التلف المفاجئ أو الاستهلاك أو بهتان اللون (تغير اللون) شريطة ألا يتسبب ذلك في أحداث تغيير جوهري في خصائص سطح المضرب في بداية المباراة وكذلك عندما يغير اللاعب مضربة أثناء المباراة فإنه يجب عليه أن يهك خصمه والحكم من رؤية مضربة - الذي يوشك أن يستخدمه - وأن يسمح لهما بفحصه.

٨/٤/٣ : يحظر استعمال المواد التي تحتوي علي أي مذيبات سائلة في لاصق غطاءات المضارب .

٥/٣ : مصطلحات :

١/٥/٣ : فترة اللعب هي الفترة الزمنية التي تكون فيها الكرة ملعوبة.

٢/٥/٣ : كرة معادة ويقصد بها فترة اللعب التي لا تحسب نتيجتها.

٣/٥/٣ : النقطة ويقصد بها فترة اللعب التي تحسب نتيجتها.

- ٥/٥/٣ : (اليد المسكة بالمضرب) ويقصد بها اليد التي تحمل المضرب.
- ٦/٥/٣ : اللاعب يضرب الكرة لو يلمسها بمضربة المحمول في اليد أو يلمسها بيده المسكة بالمضرب فيما تحت المعصم.
- ٧/٥/٣ : اللاعب يضرب الكرة وهي طائرة إذا ضربها قبل أن تلمس ملعبه من أن ضربها خصمه آخر مرة .
- ٨/٥/٣ : يعتبر اللاعب معترضا للكرة إذا لمسها هو أو أي شيء يلمسه أو عندما لا تكون قد اجتازت سطح اللعب أو خط النهاية من ناحيته دون أن تكون قد لمست ملعبه منذ ضربها خصمه آخر مرة.
- ٩/٥/٣ : المرسل هو اللاعب صاحب الحق في ضرب الكرة أولا في فترة لعبة.
- ١٠/٥/٣ : المستقبل هو اللاعب صاحب الحق في أن يكون ثاني من ضرب الكرة في فترة اللعب.
- ١١/٥/٣ : الحكم هو ذلك الشخص المعين لإدارة مباراة.
- ١٢/٥/٣ : هو ذلك الشخص المعين لمساعدة الحكم طبقا لواجبات محددة.
- ١٣/٥/٣ : ما يرتديه أو يحمله اللاعب يتضمن ما كان اللاعب يرتديه أو يحمله عند بدء فترة اللعب.
- ١٤/٥/٣ : تعتبر الكرة قد مرت فوق أو حول الشبكة إذا مرت من تحت أو من خارج بروز الشبكة وقائميها خارج الطاولة أو عند محاولة لرد الكرة يتم ضربها بعد أن تكون قد ارتدت عائده من فوق الشبكة .
- ١٥/٥/٣ : يعتبر خط النهاية ممتداً بلا حدود من كلا الجهتين.
- ٦/٣ : الإرسال السليم :
- ١/٦/٣ : يجب أن تكون الكرة عند بدء الإرسال مستقرة علي راحة اليد الطليقة التي يجب أن تكون ثابتة ومفتوحة ومسطحة وتكون الأصابع مضمومة والإبهام حر .
- ٢/٦/٣ : يجب أن تكون اليد الطليقة أثناء وضع الكرة عليها في ضربه الإرسال فوق مستوى سطح اللعب وخلف خط النهاية الخاص بالمرسل.

٣/٦/٢ : يجب أن يكون المضرب بأكمله فوق مستوى سطح اللعب منذ اللحظة الأخيرة لاستقرار الكرة فوق اليد الطليقة وحتى ضربها في الإرسال.

٤/٦/٢ : يجب علي المرسل أن يقذف الكرة إلي أعلي في اتجاه رأسي تقريبي باستخدام اليد فقط ودون دوران بحيث ترتفع عن راحة اليد الطليقة ١٦ سم علي الأقل.

٥/٦/٢ : عند هبوط الكرة من أقصى ارتفاع لها أثناء الإرسال بضربها المرسل بحيث:

١/٥/٦/٢ : في المباريات الفردية: تلمس الكرة ملعب المرسل أولاً ثم تمر مباشرة فوق أو حول مجموعة الشبكة لتلمس ملعب المستقبل.

٢/٥/٦/٢ : في المباريات الزوجية : تلمس الكرة أولاً النصف الأيمن للمعب المرسل ثم تمر مباشرة فوق أو حول مجموعة الشبكات لتلمس النص الأيمن للمعب المستقبل.

٦/٦/٢ : يجب أن تضرب الكرة أثناء الإرسال من خارج خط النهاية المرسل ولكن ليس من خلف جسم المرسل باستثناء ذراعه أو رأسه أو مسافة الأكثر بعداً عن الشبكة.

٧/٦/٢ : تقع علي اللاعب مسئولية القيام بأداء الإرسال بشكل يمكن الحكم أو مساعدة من التحقق من حسن تطبيقه لشروط الإرسال السليم.

١/٧/٦/٢ : في حالة عدم تعيين مساعد للحكم فإنه يجوز في المرة الأولى في المباراة عندما يرتاب حكم الطاولة في صحة ضربة إرسال لاعب أن يوقف اللعب وينذر اللاعب دون احتساب نقطة عليه .

٢/٧/٦/٢ : في أي مناسبة تالية في نفس المباراة عندما يكون هناك ارتياب في صحة ضربة الإرسال من ذات اللاعب لنفس السبب أو لسبب آخر فيجب عدم منح هذا اللاعب ميزة الشك ويجب أن يخسر النقطة .

٣/٧/٦/٣ : عندما يفشل المرسل في تطبيق شروط الإرسال السليم فإنه لا مبرر لإنذاره ويخسر النقطة من المرة الأولى وكذلك في المرات التالية
٧/٣ : الرد السليم للكرة .

١/٧/٣ : بعد أداء الإرسال أو عند ارتداد الكرة من الخصم فإنه يجب ضربها بحيث تمر فوق مجموعة الشبكات أو حولها لتلمس ملعب الخصم مباشرة أو بعد لمسها لمجموعة الشبكة.

٨/٣ : نظام اللعب :

١/٧/٣ : في الفردي : يقوم المرسل برمي ضربة سليمة أولاً ثم يقوم المرسل برد الكرة رداً سليماً وبعدها يتناوب المرسل والمستقبل القيام برد سليم للكرة.

٢/٧/٣ : في الزوجي : يقوم المرسل برمي ضربة إرسال سليمة ثم يقوم المستقبل برد الكرة رداً سليماً ثم يقوم زميل المرسل بالرد السليم وبعد ذلك يقوم زميل المستقبل بالرد السليم للكرة وهكذا سيقوم كل منهم علي التوالي برد الكرة رداً سليماً كل في دورة .

٩/٣ : الكرة الملعوبة :

١/٩/٣ : تعتبر الكرة ملعوبة منذ اللحظة الأخيرة لوضعها ساكنة علي راحة اليد الطليقة عند الإرسال - قبل قذفها وحتى :

١/١/٩/٣ : تلمس أي شئ بخلاف سطح اللعب أو مجموعة الشبكة أو المضرب - المحاولة في يد أو اليد التي تحمل المضرب فيما دون المعصم وعند أذن أما أن تحتسب الفترة نقطة أو إعادة .

١/٣ : الإعادة .

١/١/٣ : إذا لمست الكرة مجموعة الشبكات أثناء عبورها أو حولها في ضربة الإرسال بشرط أن تكون ضربة البداية صحيحة - أو فيما ذلك إذا ضربت الكرة وهي طائرة أو تم اعتراضها من قبل أو زميله .

٢/١/١/٣ : في حالة توجيه ضربة الإرسال إلى اللاعب أو الثنائي المستقبل مستعد للاستقبال ألا يحاول المستقبل أو زميله رد الكرة.

٣/١/١/٣ : إذا كان الإخفاق سواء في أداء ضربة الإرسال أو في رد الكرة في تطبيق القوانين يرجع إلى ظروف اضطرارية خارجة عن سيطرة اللاعب.

٤/١/١/٣ : في حالة إيقاف اللعب بواسطة الحكم أو مساعدة .

٢/١/٣ : يجوز إيقاف اللاعب للأسباب التالية :

١/٢/١/٣ : لتصحيح خطأ في نظام الإرسال أو الاستقبال أو تغيير جانبي الطاولة.

٢/٢/١/٣ : لتطبيق نظام الطريقة البديلة.

٣/٢/١/٣ : لتحذير أو توقيع عقوبة علي اللاعب.

١١/٣ : تحسب نقطة :

١/١/٣ : إذا لم تكن فترة اللعب معادة فإن اللاعب يخسر النقطة في الأحوال التالية:

١/١/١/٣ : إذا فشل في أداء ضربة إرسال سليمة .

٢/١/١/٣ : إذا فشل رد الكرة ردًا سليماً.

٣/١/١/٣ : إذا ضرب الكرة وهي طائفة أو اعترضها فيما عدا ما هو منصوص عليه بالبند ١/١/٣.

٤/١/١/٣ : إذا ضرب الكرة مرتين متتاليتين .

٥/١/١/٣ : إذا لمست الكرة ملعبه مرتين متتاليتين .

٦/١/١/٣ : إذا ضرب الكرة بسطح المضرب الغير مستوفي للشروط المنصوص عليها بالبند ٣/٤ .

٧/١/١/٣ : إذا حرك هو أو أي شيء يلبسه أو يحمله سطح اللعب.

٨/١/١/٣ : إذا لمست يده الطليقة سطح اللعب .

٩/١/١/٣ : إذا لمس هو أو أي شيء يلبسه أو يحمله مجموعه الشبكة .

١/١/١/٣ : إذا ضرب هو أو زميله الأرض بقدمه أثناء أداء الإرسال

١١/١/١١/٣ : إذا ضرب الكرة خارج نظام الدور المتعاقب في الزوجي ما عدا في حالة الإرسال أو الاستقبال .

١٢/١/١١/٣ : إذا كان مرسلاً في ظل نظام الطريقة البديلة وقام المستقبل سواء كان لاعب أو ثنائياً برد ثلاثة عشرة ضربة سليمة متتالية .

١٢/٣ : الشروط :

١/١٢/٣ : اللاعب أو الثنائي الفائز بالشوط هو الذي يسجل ١١ نقطة أولاً إذا سجل كل من اللاعبين أو الثنائيين ١٠ نقطة عندئذ يكون الفائز هو اللاعب أو الثنائي الذي يسبق في تسجيل نقطتين متتاليتين أكثر من اللاعب أو الثنائي الخصم .

١٣/٣ : المباراة :

١/١٣/٣ : تتكون المباراة من أى عدد فردى من الأشواط ويفوز بها من يحصل على نصف أشواطها + ١ (وتقام المباريات التمهيدية من خمسة أشواط والمباريات النهائية من سبعة أشواط) . (١٣)

٣ : ٢/١٣/٣ : يجب أن يكون اللعب خلال المباراة مستمراً غير أنه يسمح لأي لاعب بطلب فترة راحة لا تزيد عن دقيقتين بين الأشواط المتتالية.

١/١٤/١٤/٣ : حق اختيار الإرسال والاستقبال وجهتي الطاولة .

٢/١٤/٣ : يتقرر الاختيار الأول بالقرعة .

١/٢/١٤/٣ : يجوز للاعب أو الثنائي الفائز بالقرعة اختيار ما يلي :

٢/٢/١٤/٣ : حق الإرسال أو الاستقبال أولاً ، عندئذ يكون لخاسر القرعة الحق في اختيار إحدى جهتي الطاولة.

٣/٢/١٤/٣ : حق اختيار إحدى جهتي الطاولة عندئذ يكون لخاسر القرعة حق اختيار الإرسال والاستقبال أولاً .

٣ : ٣/١٤/٣ : أن يطلب من الخاسر القيام بالاختيار الأول . وعندئذ يتعين علي الفائز القيام بالاختيار الثاني الذي لم يطلبه الخاسر.

١/٣/١٤/٣ : في مباريات الزوجي يتعين علي الثنائي صاحب الحق في أداء ضربة الإرسال الأولى في أي شوط أن يقرر أي من اللاعبين يقوم بأدائها حيث يترتب علي ذلك ما يلي :

٢/٣/١٤/٣ : في الشوط الأول من المباراة سوف يقرر الثنائي الخصم أيًا من اللاعبين سوف يستقبل أولاً .

١٥/٣ : في الأشواط التالية من هذه المباراة ستحدد المستقبل الأول بما يتفق مع اختيار المرسل طبقاً للمنصوص عليه في بند ٥/١٥/٣ .

١/١٥/٣ : ترتيب ضربات الإرسال والاستقبال وجهتي الطاولة .

٢/١٥/٣ : عقب تسجيل ٢ نقاط يصبح للاعب أو الثنائي المرسل وهكذا حتى نهاية الشوط أو حتى يسجل كل لاعب أو الثنائي ١ نقطة أو حتى يتم تطبيق نظام الطريقة البديلة .

١/٢/١٥/٣ : في مباريات الزوجي :

٢/٢/١٥/٣ : يكون الأول لضربة الإرسال هو ذلك اللاعب الذي يتم اختياره من الثنائي صاحب الحق في أداء ضربة الإرسال الأولى والمستقبل هو ذلك اللاعب الذي يتحدد بمعرفة الثنائي الخصم ليكون مستقبلاً .

٣/٢/١٥/٣ : المرسل الثاني سيكون اللاعب الذي قام بالاستقبال أولاً ويكون المستقبل الثاني هو زميل اللاعب الذي قام بالإرسال أولاً .

٤/٢/١٥/٣ : المرسل الثالث سيكون زميل المرسل الأول والمستقبل الثالث سيكون زميل المستقبل الأول .

٤/٢/١٥/٣ : المرسل الرابع سيكون زميل المستقبل الأول بينما المستقبل الرابع هو المرسل الأول .

٣/١٥/٣ : المرسل الخامس سيكون هو اللاعب الذي قام بأداء أول إرسال بعد ذلك يتبادل اللاعبون الإرسال بنفس الترتيب في نهاية الشوط .

٤/١٥/٣ : لو سجل كل اللاعبين أو الثنائيين ٢٠ نقطة أو تم تطبيق نظام الطريقة البديلة فإن ترتيب الإرسال أو الاستقبال سيظل كما هو ولكن سيقوم كل لاعب بأداء الإرسال نقطة واحدة فقط كل في دورة حتى نهاية الشوط.

٥/١٥/٣ : اللاعب أو الثنائي الذي أدى الإرسال الأول في أحد الأشواط سيكون هو أول مستقبل في الشوط التالي من تلك المباراة.

٦/١٥/٣ : في كل شوط يلي الشوط الأول من المباراة الزوجية وبعد إتمام اختيار المرسل الأول فإن المستقبل الأول سيكون هو اللاعب الذي كان مرسلًا في الشوط السابق مباشرة .

٧/١٥/٣ : في الشوط الفاصل من مباراة زوجية وعندما يسجل أحد الثنائيين ١٠ نقاط يقوم الثنائي صاحب الحق في الاستقبال التالي بتغيير بترتيب الاستقبال.

١٦/٣ : اللاعب أو الثنائي الذي يبدأ من إحدى جهتي الطاولة في أحد أشواط المباراة يبدأ في الشوط التالي مباشرة من الجهة الأخرى . وفي الشوط الفاصل من المباراة يقوم اللاعبون بتغيير جهتي اللعب عندما يسجل أحد اللاعبين أو الثنائيين عشرة نقاط.

١/١٦/٣ : الخطأ في ترتيب الإرسال والاستقبال وجهتي الطاولة .

٢/١٦/٣ : إذا حدث أن لاعبًا قام بأداء ضربة الإرسال وقام بالاستقبال في غير دورة ، فعلي الحكم وقف اللعب بمجرد اكتشاف خطأ ثم يستأنف اللعب بالإرسال أو الاستقبال الصحيح - بنفس النتيجة التي وصلوا إليها يؤديه اللاعبون الواجب عليهم أداء الإرسال أو الاستقبال طبقا للترتيب المحدد في بداية المباراة . وفي الزوجي طبقا لنظام الإرسال الذي تم اختياره من قبل الثنائي صاحب الحق في الإرسال في أول الشوط الذي تم فيه اكتشاف الخطأ .

١٧/٣ : إذا حدث أن اللاعبين لن يغيروا وجهتي اللعب وقت وجوب ذلك فيجب علي الحكم إيقاف اللعب فور اكتشاف الخطأ علي أن يستأنف اللعب مع وضع كل من اللاعبين في الجهة التي ينبغي وجودة بها طبقا للترتيب المحدد منذ بداية المباراة مع احتساب النتيجة التي تم إحرازها - وفي جميع الأحوال يجب احتساب جميع النقاط التي سجلت قبل اكتشاف الخطأ.

١/١٧/٣ : الطريقة البديلة :

١/١٧/٣ : يجب استعمال الطريقة البديلة إذا لم ينتهي الشوط بعد مرور ١٥ دقيقة من اللعب أو في أي وقت قبل ذلك بناء علي طلب كلا من اللاعبين أو الثنائيين .

٢/١/١٧/٣ : إذا كانت الكرة ملعوبة عند انتهاء الوقت المحدد للشوط فيجب علي الحكم إيقاف اللعب ثم استئنائه بضربة إرسال يقوم بأدائها اللاعب صاحب الإرسال في فترة اللعب التي تم إيقاف اللاعب أثناءها .

٢/١٧/٣ : إذا لم تكن الكرة الملعوبة عند انتهاء الوقت المحدد للشوط فيجب استئناف اللعب بضربة إرسال يقوم بأدائها اللاعب المستقبل لآخر فترة من اللعب السابقة مباشرة من هذا الشوط .

٣/١٧/٣ : بعد ذلك يجب علي كل لاعب أداء الإرسال لنقطة واحدة طبقا لدورة حتى نهاية الشوط ، وإذا حقق اللاعب أو الثاني المستقبل ثلاث عشرة إعادة سليمة فإن اللاعب المرسل يحسر النقطة وبمجرد تطبيق نظام الطريقة البديلة فيجب استمرار العمل حتى نهاية المباراة.

٤ : قواعد المنافسات الدولية :

١/٤ : مجال القوانين و القواعد :

١/١/٤ : أنواع المنافسات :

١/١/٤ : "منافسة دولية" هي تلك المنافسة التي يجوز أن تضم لاعبين من أكثر من اتحاد واحد .

٢/١/٤ : "مباراة دولية" هي تلك المباراة التي تقام بين فرق تمثل اتحادات بطولة مفتوحة" هي تلك البطولة التي تكون مفتوحة لاشتراك اللاعبين في كافة الاتحادات.

٤/١/٤ : "بطولة فئوية" هي تلك البطولة التي يقتصر الاشتراك فيها علي فئات محددة من اللاعبين بخلاف فئات العمر.

٥/١/٤ : "بطولة مرتبطة بدعوة" هي تلك البطولة التي يقتصر الاشتراك فيها علي لاعبين محددين بناء علي دعوة فردية.

٢/١/٤ : مجال التطبيق :

١/٢/٤ : تطبيق القوانين (الباب الثالث) علي أي منافسات علي اللقب العالمي والقاري والأولي وعلي البطولات المفتوحة وكذلك تطبيق علي المباريات الدولية إلا إذا اتفق علي غير ذلك بين الاتحادات المشاركة في تلك المباريات.

٢/٢/٤ : يوصي بتطبيق هذه القوانين علي كافة المنافسات الدولية الأخرى وكذلك ينصح بإتباع الاتحادات لهذه القوانين في منافستها المحلية يمثلان اتحاد واحد في مباراة للزوجي يجب عليهم ارتداء ملابس موحدة باستثناء الجوارب والأحذية .

٧/٢/٤ : يوصي بأن يرتدي اللاعبان أو الشنائيان المتقابلان -- ملابس متباينة حتى يتمكن المتفرجين من التمييز بينهما بسهولة .

٣/٢/٤ : الشروط الواجب توافرها بمكان اللعب :

يجب ألا تقل منطقة اللعب عن ١٤ مترًا طولاً ٧ متر عرضاً ٤ متر ارتفاعاً .

١/٣/٢/٤ : يجب أن تكون منطقة اللعب محاطة بفواصل داكنة اللون يبلغ ارتفاعها ٧٥ سم تقريبا لتفصل هذه المنطقة عن مناطق اللعب المجاورة وعن جمهور المشاهدين .

٢/٣/٢/٤ : يجب ألا تقل قوة الإضاءة عن ١٠٠٠ وحدة إضاءة ، مقاسه من ارتفاع سطح الملعب ، موزعة بانتظام علي سطح اللعب بأكمله وشدة الضوء في أي مكان آخر بالملاعب يجب ألا تقل عن شدة الضوء الواقع علي سطح الملعب .

٣/٣/٢/٤ : يجب ألا يقل ارتفاع مصدر الضوء عن أربعة أمتار فوق أرض الملعب .
٤/٣/٢/٤ : المنطقة فيما وراء مكان الملعب .

٥/٣/٢/٤ : يجب أن تكون قائمة اللون بصفة عامة ألا يكون بها مصادر إضاءة قوية أو ضوء نهار من خلال النوافذ غير مغطاة أو منافذ أخرى.

٦/٣/٢/٤ : يجب ألا تكون الأرض قائمة اللون أو عاكسة للضوء وألا يكون سطح الأرض من الطوب أو الخرسانة أو الحجر.

٤/٢/٤ : الإعلانات :

١/٤/٢/٤ : الإعلانات داخل منطقة اللعب يتم عرضها فقط علي الأجهزة أو المعدات الموجودة عادة داخل منطقة اللعب - ولا يسمح بإضافة إعلانات خاصة أخرى .

٢/٤/٢/٤ : لا يصح استخدام أضواء الفلورسنت المتألقة في أي مكان داخل منطقة اللعب

٣/٤/٢/٤ : الحروف والرموز المكتوبة علي الجوانب الداخلية للحواجز يجب ألا تكون باللون الأبيض أو بأكثر من لونين بحيث يجب حصرها في حدود ارتفاع إجمالي قدرة ٤٠ سم.

٤/٤/٢/٤ : الإعلانات علي الطاولة يجب أن تكون فقط علي أعلي الجانبين الطويلين من الطاولة وليس علي الأرجل أو الحوامل التي تحمل الطاولة

علي أن تقتصر علي العلامات التجارية العادية للمصنع أو رمزه أو اسمه محصوراً في مساحة إجمالية مقدارها ٢٠٠ سم علي أي وجهة .
٥/٤/٢/٤ : الإعلانات علي طاوولات الحكام أو قطع الأثاث الأخرى الموجودة داخل منطقة اللعب يجب أن تنحصر في مساحة إجمالية قدرها ٧٥٠ سم مربع علي أية جهة.

٤/٢/١/٣ : إذا أعيق سير اللعب بشكل يؤثر علي نتيجة فترة اللعب

تعديلات قانون تنس الطاولة

التي تسري اعتباراً من أول سبتمبر تجري التعديلات الآتية علي كتاب القانون الدولي في تنس الطاولة وقواعد التحكيم " الصادرة في أغسطس ٢٠٠٠ .

الطاولة ١/٢/٢ ص ٧ : لا يشمل سطح اللعب الجوانب الرأسية لقمة الطاولة تعريفات ٢/٥/٢ ص ١٢ : تعتبر الكرة "ملعبة" منذ اللحظة الأخيرة لوضعها ساكنة علي راحة اليد الطليقة قبل قذفها عمداً في ضربة إرسال إلي أن تحتسب الفترة نقطة أو إعادة .

١٢ ص ١/٥/٢ : اللاعب " يعترض " الكرة أي يلمسها هو أو أي شيء يلبسه أو يحمله، وهي لعبة وفوق سطح اللعب أو متجهة إليه ، ولم تكن قد عبرت إلي ما وراء خط النهاية من ناحيته ، ولم تكن قد لمست ملعبه منذ آخر ضربة لها من منافسه .

ضربة الإرسال السليمة (اعتباراً من أول سبتمبر ٢٠٠٢) .

١/٦/٢ ص ١٣ : تبدأ ضربة الإرسال باستقرار الكرة بحرية علي راحة اليد الطليقة للرامي التي يجب أن تكون مفتوحة ومسطحة .

٤/٦/٢ ص ١٤ : يجب أن تكون الكرة فوق مستوي سطح اللعب ووراء خط النهاية للمعب الرامي منذ لحظه تركها يده إلي أن تضرب .

٦/٢/١٤ : عندما تضرب الكرة يجب ألا يكون هناك أي جزء من جسم الرامي أو زميلة في الزوجي أو ملابسهما داخل أو فوق المنطقة المثلثية الواقعة بين الشبكة والخطوط الوهمية الممتدة بين الكرة وقائمي الشبكة .

٦/٢/١٤ : استثناء مما سبق ، يجوز للحكم أن يتخفف في أي من شروط ضربة الإرسال السليمة متى كان مقتنعا بأنه يتعذر الالتزام بهذه الشروط بسبب عجز جسماني .

الشوط والمباراة :

١١/٢/١٦ : يفوز بالشوط اللاعب أو الزوج الذي يحصل قبل منافسة علي ١١ نقطة ، ألا إذا أحرز كلا اللاعبين أو الزوجين ١٠ نقاط ، فعندئذ يفوز بالشوط من يحرز نقطتين متتاليتين زيادة علي نقطة منافسة .

١٢/٢/١٦ : تتكون المباراة من أي عدد فردي من الأشواط (ويفوز بها من يحصل علي نصف عدد أشواطها + ١) .

نظام اللعب

١٢/٢/١٧ : بعد كل نقطتين يصبح اللاعب أو الزوج المتلقي لضربة الإرسال رامياً لها وهكذا حتى نهاية الشوط أو حتى تصبح النتيجة ١ . لكل أو حتى يبدأ تطبيق الطريقة البديلة ، عندئذ يظل نظام اللعب كما هو ، إلا أن كل لاعب لا يرمي ضربة الإرسال إلا مرة واحدة حين يحل عليه الدور .

١٢/٢/١٧ : اللاعب أو الزوج الذي كان رامياً لأول ضربة إرسال في الشوط يصبح أول مطلق لها في الشوط التالي له ، وفي الشوط الفاصل من مباراة الزوجي يصبح اللاعب زميل المتلقي لضربة الإرسال متلقياً لها عندما يحصل أي من الزوجين علي ٥ نقط قبل الآخر .

١٣/٢/١٧ : اللاعب أو الزوج الذي يبدأ اللعب في طرف من الطاولة في شوط ما ينتقل إلي الطرف الآخر منها في الشوط التالي مباشرة أما في

الشوط الفاصل فيقوم اللاعبان أو الزوجان بتغيير طرفي الطاولة عندما يحصل أي منهما علي ٥ نقاط قبل الآخر.

الطريقة البديلة :

١٨/١٥/٢ ص ١٨ : فيما عدا لو أحرز كلا اللاعبين أو الزوجين ٩ نقط علي الأقل ، تطبق الطريقة البديلة إذا لم ينته الشوط بعد ١٠ دقائق لعباً أو بناء علي طلب كلا اللاعبين أو الزوجين في أي وقت .

١٨/١٥/٣ ص ١٨ : إذا طبقت الطريقة البديلة أو إذا استمر الشوط لمدة تزيد عن ١٠ دقائق فإن كل الأشواط التالية من المباراة تلعب بالطريقة البديلة.

التنشيف :

٢٤/٢/١/٤/٤/٣ ص ٢٤ : للاعبين الحق في توقفات قصيرة لتجفيف العرق بعد كل ٦ نقط من بداية كل شوط ، وأيضاً عند تغيير طرفي الطاولة في الشوط الفاصل من المباراة .

فترة الراحة :

٢٤/١/١/٤/٤/٣ ص ٢٤ : من حق أي لاعب أن يحصل علي فترة توقف لا تزيد عن دقيقة واحدة بعد كل شوط في المباراة.

استبدال المضرب :

٢٥/٥/٢/٥/٣ ص ٢٥ : إذا قام اللاعب بتغيير مضربة أثناء المباراة الفردية – في حين لم يصب هذا المضرب بتلف – فعلي الحكم أن يوقف اللعب ويبلغ الحكم العام ، والذي عاده ما يحرم اللاعب من اللعب .

لصق الغطاءات :

٢/١/٤ ص ٢٥ : لا يجوز لصق الغطاءات علي جسم المضرب إلا باستعمال صفحات اللصق PSA أو الأصماغ التي لا تحتوي علي مذيبيات ممنوعة ، وهناك قائمة بتلك المذيبيات تنشر بصفة دورية.

٣/٥/٤ ص ٢٥ : علي المنظمين توفير منطقة جيدة للتهوية تكون مخصصة للصق غطاءات المضرب ، ولا تستخدم الأصماغ السائلة في أي مكان من صالة اللعب .

مضرب تنس الطاولة

ينص قانون الإتحاد الدولي لتنس الطاولة (ITTF) علي أنه يجب أن يكون وجه المضرب المستخدم في ضرب الكرة مغطي ، أما بطبقة من المطاط العادي المحبب بحبيبات بارزة إلي الخارة ولا يزيد سمك الغطاء بعد لصقه عن ٢ ملليمتر ، أو بطبقة مطاط حبيباته بارزة إلي الداخل أو مقلوبة إلي الداخل ، علي ألا يزيد سمك الغطاء بعد لصقه عن ٤ ملليمتر.

والنوع الأول ذو الحبيبات البارزة إلي الخارج يستخدمه لاعبي الدفاع ، أما النوع الثاني ذو الحبيبات البارزة مقلوبة إلي الداخل ويستخدمه لاعبي الهجوم وهذا النوع يحدث دوران كبير وهو ذو أسطح أملس ناعم (SOFT).

- **زوايا المضرب** : هناك ٣ أنواع رئيسية من زوايا المضرب ، كل منها يصلح للعب ضربة معينة أو الرد علي ضربه معينة وعلي اللاعب أن :-

ينعلمى كىففة؁ نغفر ونظمى زاوفة المضرب وهذف الزوفاؑ :

١- زاوفة اءففاءفة :

ءسءعمل من قبل الناشئفن لءعلمهم كىففة الرء على الضرفاء الاعءفاءفة والءفاءفة ولا فسططفع اللاعب عمل ءوران أو سرفة كبفره ءفنما فسطعمل هذف الزاوفة والءف فشكل ففها المضرب زاوفة قاءمة أو شبه قاءمة مع الطاولة.

٢- زاوفة مفءوأة :

ءسءعمل فف ءالة عمل ءوران السفلف وكلما زاءء فءأة الزاوفة زاءء ءءة ءور فجب اسءعمال الرسغ أكءرفف هذف ءالة ءفء أن قوة ءوران مرءبأة بزاوفة المضرب وقوة ءركة الرسغ وكلما زاءء فءأة الزاوفة فجب الضرب بقوة أكءر لأن الكرة سوف لا ءعبء الشبكة؁ وهذف الزاوفة فشكل ففها المضرب مع الطاولة زاوفة مقدارها ٩١° فأكءر.

٣- زاوفة مغلقة :

ءسءعمل فف الضربة القوفة Smash والضربة النصف طاءرة؁ ءفاع بلونف سرف؁ وءكون أقل من ٩٠ (٣١ : ٦١-٦٢).

المراجع

- تنس الطاولة إسماعيل عبد الفتاح الناشر: دار الكتاب اللبناني للطباعة والنشر والتوزيع السلسلة: الموسوعة الرياضية الميسرة ١٩٩٥.
- المرجع في تنس الطاولة : تعليم وتدريب، فرج، إيلين وديع؛ فكرى، سلوى عز الدين منشأة المعارف، ٢٠٠٢.
- رياضة تنس الطاولة "المهارات- مراحل لنمو- الإنتقاء- المدرب" فتحي أحمد هادي السقاف، الناشر: مؤسسة حورس الدولية للنشر والتوزيع ٢٠٠١.
- <http://www.mas2.2..net/showthread.php?t=21963> □