



TENISOWA

PRZEPISY i PUNKTACJA

SPIS TRESCI

I. PRZEPISY OGÓLNE	4
1. przepisy konkurencji sprawnościowych	
1.1 bieg na 20 m z rakieta.....	
1.2 test zbierania piłek.....	
1.3 rzut piłką tenisową.....	
1.4 bieg wahadłowy.....	
2. przepisy mini gier drużynowych	
2.1 unihokej	
2.2 mini piłka ręczna	
2.3 mini piłka nożna.....	
schemat boiska do mini gier drużynowych.....	
3. przepisy gier paratenisowych	
3.1 rzucanka.....	
3.1.A pole serwisowe + korytarz po przekątnej	
3.1.B dwa pola serwisowe	
3.2 rzucanka 2 piłkami.....	
3.2.A pole serwisowe + korytarz po prostej	
3.2.B pole serwisowe + korytarz po przekątnej	
3.3 wolejówka	
3.3.A pole serwisowe + korytarz po prostej	
3.3.B pole serwisowe + korytarz po przekątnej	
3.4 gra z uderzeniem kontrolnym	
3.4.A pole serwisowe + korytarz po prostej	
3.4.B pole serwisowe + korytarz po przekątnej	
3.4.C dwa pola serwisowe	
4. przepisy gier tenisowych	
4.1 gra pojedyncza	
4.1.A pole serwisowe + korytarz po prostej	
4.1.B pole serwisowe + korytarz po przekątnej	
4.1.C dwa pola serwisowe	
4.1.D kort pomarańczowy	
4.1.E kort zielony	
4.2 gra pojedyncza jednym uderzeniem	
4.2.A forhendem	
4.2.B odwrotnym forhendem	
4.2.C bekhendem	
4.2.D odwrotnym bekhendem	
4.3 gra podwójna	
4.3.A systemem tenisa stołowego	
4.3.B systemem siatkarskim	
4.3.C systemem z jedną rakieta	
- schematy boisk do gier (para)tenisowych.....	
II. PUNKTACJA	
1. Punktacja za konkurencje sprawnościowe.....	
2. Punktacja za gry drużynowe.....	
3. Punktacja za gry paratenisowe	
4. Punktacja za gry tenisowe	
5. Klasyfikacja końcowa	



TENISOWA

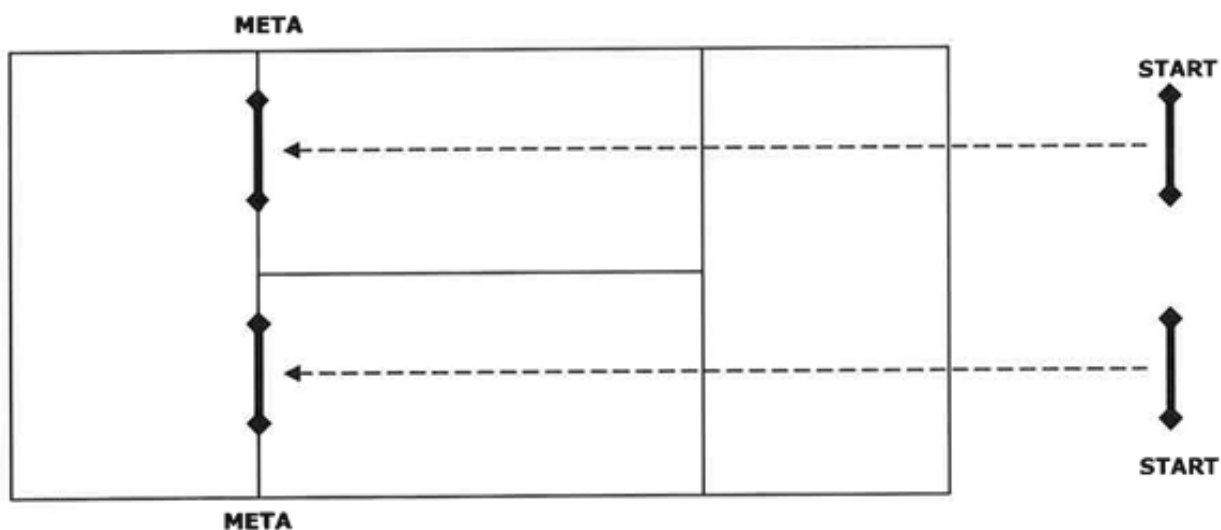
I. PRZEPISY

LICZBA STARTUJĄCYCH DRUŻYN	<ul style="list-style-type: none"> • W rozgrywkach regionalnych i centralnych: 16 drużyn • W rozgrywkach klubowych i międzyklubowych: liczba drużyn dowolna, w miarę możliwości parzysta (optymalnie: 2, 4, 8, 16). Ze względów organizacyjnych zaleca się by nie przekraczała 16 drużyn.
SKŁADY DRUŻYN	<ul style="list-style-type: none"> • W rozgrywkach regionalnych i centralnych: trenerzy zgłaszają 2 dziewczynki i 2 chłopców. • W rozgrywkach klubowych i międzyklubowych: w przypadku porozumienia trenerów mogą startować drużyny składające się z 4 chłopców lub 4 dziewczynek.
ZAWODNICY REZERWOWI	Trenerzy mogą zgłosić dodatkowo: 1 dziewczynkę i 1 chłopca
KOLEJNOŚĆ ZGŁOSZEŃ	Kolejność zawodników na karcie zgłoszeń jest o tyle istotna, że podczas meczów paratenisowych i tenisowych zawodnicy zgłoszeni przez swoich trenerów jako nr 1 grają ze sobą, zawodnicy nr 2 ze sobą.
ZMIANY SKŁADÓW DRUŻYN	<ul style="list-style-type: none"> • W konkurencjach sprawnościowych startują wszyscy zawodnicy (punktują 2 dziewczynki i 2 chłopców, którzy uzyskali najlepsze wyniki w danej próbie). • W grach drużynowych zmiany „lotne” (przy zachowaniu układu 2 dziewczynki i 2 chłopców jednocześnie na boisku). • W grach tenisowych i paratenisowych zawodnik rezerwowi może zastąpić zawodnika z podstawowego składu na każdym poziomie rozgrywek. Dziewczynka może być zastąpiona przez dziewczynkę a chłopiec przez chłopca. Wejście zawodnika rezerwowego nie powoduje przesunięcia kolejności pozostałych zawodników (tzn. że zawodnik zastępujący 1 raketę gra jako 1 rakietą). Zastąpiony zawodnik nie może już grać na tym poziomie rozgrywek.
GRY DEBLOWE	Zestawienie par deblowych jest dowolne. Najpierw rozgrywany jest mecz nr 1 i mecz par nr 2. W drugiej turze pary nr 1 grają przeciwko parom nr 2.
KOMUNIKACJA	Podczas trwania turnieju zawodnicy mogą porozumiewać się z trenerem tylko w przerwach między meczami (wyjątek stanowią gry drużynowe).
PRAWORĘCZNOŚĆ/ LEWORĘCZNOŚĆ	W celu uproszczenia opisu wszystkie przepisy gier paratenisowych i tenisowych zostały przedstawione z punktu widzenia zawodnika praworęcznego.

1. PRZEPISY KONKURENCJI SPRAWNOŚCIOWYCH

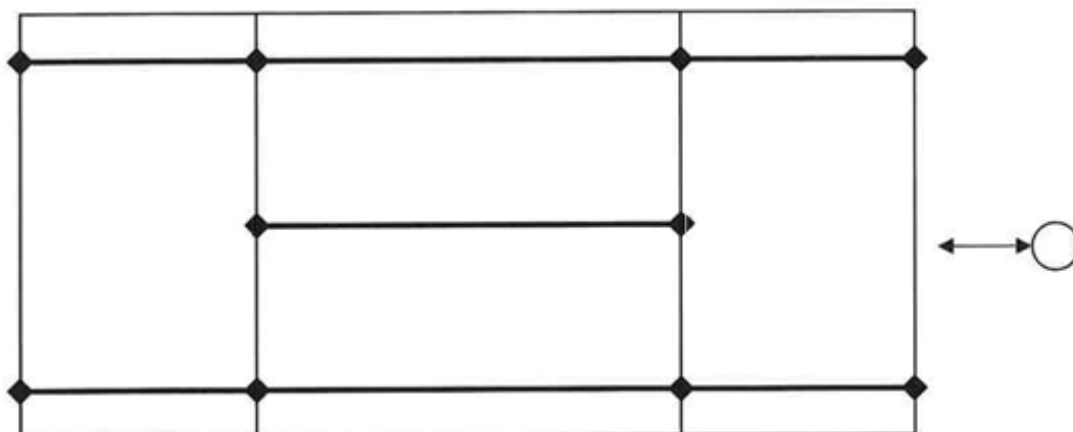
1.1. Bieg na 20m z rakieta

ZADANIE	Przebiec odcinek 20m z rakieta w jak najkrótszym czasie
LICZBA PRÓB	<ul style="list-style-type: none">• dwie próby• zalicza się najlepszy wynik
POZYCJA WYJŚCIOWA ZAWODNIKA (Z)	<ul style="list-style-type: none">• pozycja wysoka, przed linią startu (wyznaczona w odległości 20m od linii mety)• z twarzą do kierunku biegu z rakieta w ręku• mierzący (stoi na linii mety) podaje komendę „gotów”
MOMENT STARTU	Postawienie nogi wykroczonej Z
MOMENT WYŁĄCZENIA STOPERA	Przekroczenie przez Z klatką piersiową linii mety, wyznaczonej na wysokości linii serwisowej po „drugiej stronie” kortu
DOKŁADNOŚĆ POMIARU CZASU	Z dokładnością do 0,1 (s)



1.2 Test zbierania piłek

ZADANIE	Zebrać pojedynczo i ułożyć na strunach naciągu rakiety (tak, aby nie wypadły*) 5 piłek tenisowych w jak najkrótszym czasie *w przypadku, gdy piłka wypada z rakiety, Z musi wrócić i ułożyć ją ponownie, a następnie kontynuować próbę.
UŁOŻENIE GŁÓWKI RAKIETY	W odległości 1m za linią końcową na przedłużeniu linii środkowej kortu, rękojeścią na zewnątrz kortu
USTAWIENIE PIŁEK	W punktach przecięcia linii bocznych do gry pojedynczej z liniami: kończącą karo serwisowe oraz końcową (patrz rys. poniżej)
LICZBA PRÓB	Jedna próba
POZYCJA WYJŚCIOWA ZAWODNIKA (Z)	Pozycja wysoka twarzą do siatki, za linią końcową, mając pomiędzy stopami znak środka linii końcowej
SPOSÓB PORUSZANIA SIĘ ZAWODNIKA	Zgodnie z ruchem wskazówek zegara
MOMENT STARTU	Postawienie nogi wykroczonej przez Z
MOMENT WYŁĄCZENIA STOPERA	Ułożenie ostatniej piłki na rakiecie przez Z
DOKŁADNOŚĆ POMIARU	z dokładnością do 0,1 sek.



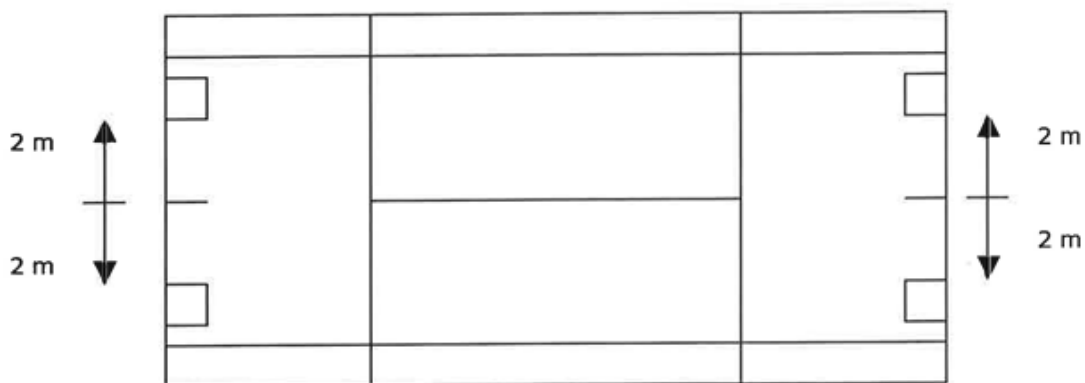
1.3 Rzut piłką tenisową

ZADANIE	Rzucić piłkę tenisową na jak największą odległość
USTAWIENIE ZAWODNIKA W MOMENCIE RZUTU	<ul style="list-style-type: none"> • klęk jednonóż!!! na nodze zakrojonej • za linią końcową kortu twarzą do siatki
LICZBA PRÓB	<ul style="list-style-type: none"> • trzy próby • zalicza się wynik najlepszego rzutu
SPOSÓB WYKONANIA RZUTU	<ul style="list-style-type: none"> • rzut piłki ręką mocniejszą („grającą”) z nad głowy • zawodnik może wpaść w pole rzutów po wyrzucie piłki
DOKŁADNOŚĆ POMIARU	z dokładnością do 10cm



1.4 Bieg wahadłowy

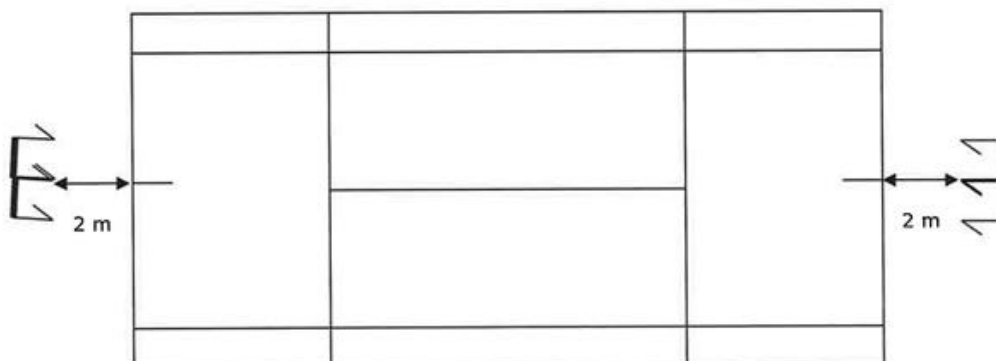
ZADANIE	odrzuć „ręką grającą” (pojedynczo) do przodu 10 piłek (umieszczonych na strunach naciągu rakiet, ułożonych w odległości 2m od znaku środka linii końcowej (rękojeścią skierowaną na zewnątrz kortu), w jak najkrótszym czasie
POZYCJA WYJŚCIOWA ZAWODNIKA (Z)	Pozycja wysoka twarzą do siatki, za linią końcową, mając pomiędzy stopami znak środka linii końcowej
LICZBA PRÓB	jedna próba
SPOSÓB PORUSZANIA SIĘ ZAWODNIKA	zasadniczo krokiem odstawno-dostawnym, jednak dopuszczalne jest wykonywanie jednego kroku skrzyżnego na starcie, przy dobiegnięciu do piłki oraz po odrzuceniu piłki
MOMENT STARTU	postawienie nogi wykroczonej przez Zawodnika
MOMENT WŁĄCZENIA STOPERA	nadeptnięcie stopą przez Zawodnika na znak środka linii końcowej po odrzuceniu ostatniej piłki
DOKŁADNOŚĆ POMIARU	z dokładnością do 0,1 sek.



2. PRZEPISY MECZU MINI GIER DRUŻYNOWYCH

	2.1 UNIHOKEJ	2.2 MINI PIŁKA RĘCZNA	2.3 MINI PIŁKA NOŻNA
PRZEPISY OGÓLNE	Obowiązują ogólne przepisy gry w unihokeja	Obowiązują ogólne przepisy gry w piłkę ręczną	Obowiązują ogólne przepisy gry w piłkę nożną
CZAS GRY	Gra odbywa się w trzech tercjach, z których każda trwa 4 min. Łączny czas gry wynosi 12 minut .		
	I tercja – gra w unihokeja	II tercja – gra w piłkę ręczną	III tercja – gra w piłkę nożną
PRZERWY	Po każdej tercji następuje 1-minutowa przerwa na odpoczynek		
ZAWODNICY	Na boisku może znajdować się maksymalnie 4 zawodników jednej drużyny (2 dziewczynki i 2 chłopców)		
POLE GRY	Pole gry stanowi kort tenisowy do gry podwójnej (patrz rysunek poniżej)		
BRAMKA	Bramkę stanowią dwa płotki lekkoatletyczne (w przypadku mini piłki ręcznej – jeden płotek), o szerokości 103 cm i podniesione do wysokości 100 cm lub porównywalnej wielkości (dopuszczalne odstępstwa ± 20 cm) bramki przenośne, usytuowane 2 metry za linią końcową kortu (patrz rysunek poniżej)		
ZDOBYCIE BRAMKI	Bramka jest zdobyta wtedy, gdy piłka przejdzie pomiędzy słupkami lub dotknie płotka (nie dotyczy to dotknięcia płotka od tyłu lub przeciwnagi)		
PORUSZANIE SIĘ	<ul style="list-style-type: none"> Zawodnikom wolno poruszać się wyłącznie po boisku Zawodnik, który znajduje się poza polem gry popełnia przewinienie (za wyjątkiem wprowadzenia piłki do gry po aucie i rzucie różnym). 		
WZNOWIENIE GRY PO AUCIE	Auty wybijane są kijem hokejowym z boku (odległość od wybijającego – korytarz deblowy)	Auty wybijane są ręką z boku (odległość od wybijającego – korytarz deblowy)	Auty wybijane są nogą z boku (odległość od wybijającego – korytarz deblowy)
RZUT WOLNY	Wykonywane są poprzez uderzenie piłki kijem z miejsca przewinienia	Wykonywane są poprzez rzut piłką ręką z miejsca przewinienia	Wykonywane są poprzez uderzenie piłki nogą z miejsca przewinienia
RZUT KARNY	Wykonywany jest ze środka kortu do pustej bramki, w sposób charakterystyczny dla poszczególnych gier		
KARY	Za niebezpieczną grę lub niesportowe zachowanie zawodnicy mogą otrzymać: (1) upomnienie, (2) karę 1 minuty, (3) karę meczu		
PIŁKA	Standardowa do gry w unihokeja	Standardowa piłka do gry w mini piłkę ręczną	Standardowa piłka do gry w mini piłkę nożną lub piłka siatkowa
ZWYCIĘZCA	<ul style="list-style-type: none"> Zwycięzcą meczu zostaje drużyna, która zdobędzie większą liczbę bramek. W przypadku remisu zarządza się 2 minuty dogrywki (losowanie jednej gry) – zdobycie bramki kończy mecz. Gdy dogrywka nie przyniesie rozstrzygnięcia – zarządza się rzuty karne, do popełnienia pierwszego błędu – w kolejności: unihokej, piłka ręczna, piłka nożna, itd.) 		
KOZŁOWANIE	-	Obowiązują ogólne przepisy gry w piłkę ręczną	-
INNE	We wszystkich przypadkach nie uregulowanych w powyższych przepisach rozstrzygający głos należy do sędziego spotkania		

SCHEMAT BOISKA DO MINI-GIER DRUŻYNOWYCH



3. PRZEPISY GIER PARATENISOWYCH

PIŁKA	Wszystkie gry paratenisowe i tenisowe są rozgrywane piłką pomarańczową
DOBÓR GIER	Gry są wybierane poprzez losowanie, jednak należy w miarę możliwości w pierwszych rundach zawodów stosować gry łatwiejsze, a dopiero w dalszych – bardziej zaawansowane.

3.1 Rzucanka

POLE GRY	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.A pole serwisowe + korytarz po przekątnej • 3.1.B dwa pola serwisowe • schematy boisk na str. 14-15
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	<ul style="list-style-type: none"> • Następuje zza linii końcowej pola gry poprzez rzut ręką przypominający serwis w tenisie • „serwujący” ma do dyspozycji 2 próby
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	Na przemian – raz jeden raz drugi zawodnik, oraz (w grze na dwa kara serwisowe) – raz na jedno, raz na drugie karo.
RZUTY PIŁKĄ	Z wyjątkiem „serwisu” rzuty piłką wykonuje się ruchem ramienia „od dołu”, co oznacza, że w momencie wykonania rzutu ramię musi znajdować się poniżej wysokości barku.
PORUSZANIE SIĘ Z PIŁKĄ	Z wyjątkiem kroków potrzebnych do zatrzymania się po chwycie piłki, chodzenie i bieganie z piłką jest zabronione
ZDOBYWANIE PUNKTU	<p>Punkty zdobywa się gdy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przeciwnik nie zdoła chwycić piłki przed drugim zetknięciem się z jej podłożem, • przeciwnik rzuci piłkę w siatkę, • przeciwnik rzuci piłkę a aut, • w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	W zawodach eliminacyjnych i regionalnych grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 7 pkt. , przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 9-7. W turnieju finałowym gra się do 11 pkt. , przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-9.

3.2 Rzucanka 2 piłkami

POLE GRY	<ul style="list-style-type: none"> • 3.2.A pole serwisowe + korytarz na wprost • 3.2.B pole serwisowe + korytarz po przekątnej • schematy boisk na str. 14
WPROWADZENIE PIŁEK DO GRY	<ul style="list-style-type: none"> • Następuje zza linii końcowej pola gry • Następuje jednocześnie, na hasło „hop” • Następuje poprzez rzut ręką przypominający serwis w tenisie • Zawodnicy mają do dyspozycji jedną próbę
RZUTY PIŁKĄ	Z wyjątkiem „serwisu” rzuty piłką wykonuje się ruchem ramienia „od dołu”, co oznacza, że w momencie wykonania rzutu ramię musi znajdować się poniżej wysokości barku.
PORUSZANIE SIĘ Z PIŁKĄ	Z wyjątkiem kroków potrzebnych do zatrzymania się po chwycie piłki, chodzenie i bieganie z piłką jest zabronione
ZDOBYWANIE PUNKTU	<p>Punkty zdobywa się gdy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przeciwnik nie zdoła chwycić piłki przed drugim zetknięciem się z jej podłożem, • przeciwnik rzuci piłkę w siatkę, • przeciwnik rzuci piłkę a aut, • w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	W zawodach eliminacyjnych i regionalnych grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 7 pkt. , przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 9-7. W turnieju finałowym gra się do 11 pkt. , przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-9.

3.3 „Wolejówka” – gra stosowana tylko w turnieju półfinałowym i finałowym!

POLE GRY	<ul style="list-style-type: none"> • 3.3.A pole serwisowe + korytarz na wprost • 3.3.B pole serwisowe + korytarz po przekątnej • schematy boisk na str. 14
WPROWADZENIE PIŁEK DO GRY	Następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry; „serwujący” ma do dyspozycji 2 próby.
ZADANIE	Polega na przyjęciu piłki po koźle (wykonaniu tzw. uderzenia kontrolnego) lub bezpośrednio na raketę, a następnie przebicju jej (drugim) uderzeniem z woleja na drugą stronę siatki, na pole rywala. Ruch z góry w dół, w formie „zbicia” piłki jest dozwolony, pod warunkiem, że zawodnik nada(je) piłce rotacją wsteczną.
ZDOBYCIE PUNKTU	Punkty zdobywa się gdy: <ul style="list-style-type: none"> • przeciwnik nie zdoła prawidłowo przyjąć piłki po koźle lub z powietrza • przeciwnik odegra podbitą piłę: w siatkę, w aut oraz w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	W zawodach eliminacyjnych i regionalnych grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 7 pkt. , przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 9-7. W turnieju finałowym gra się do 11 pkt. , przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-9.

3.4 Gra z uderzeniem kontrolnym

POLE GRY	<ul style="list-style-type: none"> • 3.4.A pole serwisowe + korytarz na wprost (gra stosowana tylko w eliminacjach) • 3.4.B pole serwisowe + korytarz po przekątnej (gra stosowana tylko w eliminacjach) • 3.4.C dwa pola serwisowe • schematy boisk na str. 14-15
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	Następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry Serwujący ma do dyspozycji 2 próby
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	Na przemian – raz jeden raz drugi zawodnik, oraz (w grze na dwa kara) raz na jedno, raz na drugie karo.
ZADANIE	<ul style="list-style-type: none"> • Polega na przebijaniu piłki raketą ponad siatką, po uprzednim podbiciu jej do góry (uderzenie kontrolne) i ponownym zetknięciu się piłki z podłożem lub przyjęciu nadlatującej piłki z powietrza i ponownym zetknięciu się piłki z podłożem • Dozwolone są wyłącznie zagrania po koźle • Zabronione jest zbijanie piłki z własnego podania (ruch rakiety z góry w dół)
ZDOBYCIE PUNKTU	Punkty zdobywa się, gdy: <ul style="list-style-type: none"> • Przeciwnik nie zdoła odbić piłki przed powtórным zetknięciem się jej z podłożem • Przeciwnik uderzy piłkę w siatkę • Przeciwnik uderzy piłkę w aut • W innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	W zawodach eliminacyjnych i regionalnych grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 7 pkt. , przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 9-7. W turnieju finałowym gra się do 11 pkt. , przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-9.

4. PRZEPISY GIER TENISOWYCH

PIŁKA	Wszystkie gry paratenisowe i tenisowe są rozgrywane piłką pomarańczową.
DOBÓR GIER	Gry są wybierane poprzez losowanie, jednak należy w miarę możliwości w pierwszych rundach zawodów stosować gry łatwiejsze, a dopiero w dalszych – bardziej zaawansowane.

4.1 Gra pojedyncza

POLE GRY	<ul style="list-style-type: none"> 4.1.A pole serwisowe + korytarz po prostej (gra stosowana tylko w eliminacjach) 4.1.B pole serwisowe + korytarz po przekątnej (gra stosowana tylko w eliminacjach) 4.1.C dwa pola serwisowe 4.1.D kort pomarańczowy (wymiary zgodnie z programem Tenis'10) 4.1.E kort zielony (gra stosowana tylko w turnieju półfinałowym i finałowym) schematy boisk na str. 14-15
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	Następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry. W grach na korcie pomarańczowym i zielonym dozwolone jest wykonywanie serwisu znad głowy w typowy dla tenisa sposób. Serwujący ma do dyspozycji 2 próby.
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	Na przemian – raz jeden raz drugi zawodnik
ZADANIE	Polega na przebiciu piłki rakieta ponad siatką w klasyczny dla tenisa sposób
ZDOBYCIE PUNKTU	Punkty zdobywa się, gdy: <ul style="list-style-type: none"> Przeciwnik nie zdoła odbić piłki przed powtórny zetknięciem się jej z podłożem Przeciwnik uderzy piłkę w siatkę Przeciwnik uderzy piłkę w aut W innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	W zawodach eliminacyjnych i regionalnych grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 7 pkt. , przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 9-7. W turnieju finałowym gra się do 11 pkt. , przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-9.

4.2 Gra pojedyncza jednym uderzeniem - gra stosowana tylko w turnieju półfinałowym i finałowym!

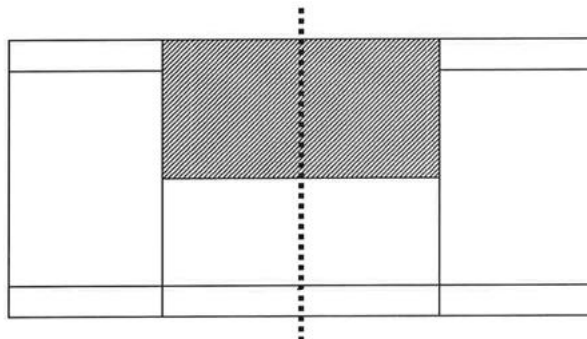
POLE GRY	<ul style="list-style-type: none"> pole serwisowe + korytarz po przekątnej schematy boisk na str. 14
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	W przypadku gry forhendem następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle), a w przypadku gry bekhendem następuje poprzez uderzenie piłki bekhendem (po koźle) – zawsze zza linii końcowej pola gry. Serwujący ma do dyspozycji 2 próby
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	Na przemian – raz jeden raz drugi zawodnik
ZADANIE	Polega na przebiciu piłki rakieta ponad siatką w klasyczny dla tenisa sposób, przy czym zawodnik może posługiwać się tylko jednym (wybrany przez losowanie) uderzeniem: <ul style="list-style-type: none"> 4.2.A forhendem 4.2.B odwrotnym forhendem 4.2.C bekhendem 4.2.D odwrotnym bekhendem
ZDOBYCIE PUNKTU	Punkty zdobywa się, gdy: <ul style="list-style-type: none"> przeciwnik wykona zagranie nie tym uderzeniem, co należy, przeciwnik nie zdoła odbić piłki przed powtórny zetknięciem się jej z podłożem, przeciwnik uderzy piłkę w siatkę, przeciwnik uderzy piłkę w aut, w innych typowych sytuacjach dla tenisa.
ZWYCIĘZCA	W zawodach eliminacyjnych i regionalnych grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 7 pkt. , przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 9-7. W turnieju finałowym gra się do 11 pkt. , przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-9.

4.3 Gra podwójna

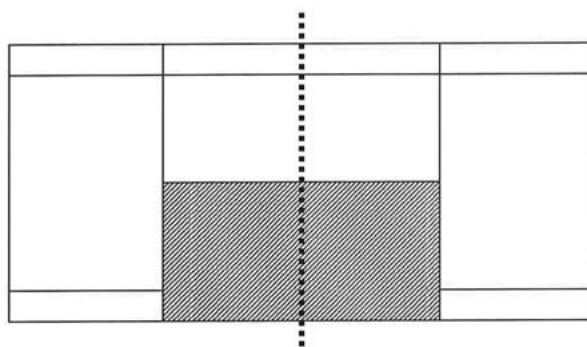
POLE GRY	<ul style="list-style-type: none"> • w systemie „tenisa stołowego” 4.3.A - dwa pola serwisowe • w systemie „siatkarskim” 4.3.B – dwa pola serwisowe + korytarze • w systemie „jedną rakieta” 4.3.C – dwa pola serwisowe • schematy boisk na str. 15
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	<ul style="list-style-type: none"> • Następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry • Serwujący ma do dyspozycji 2 próby
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	<p>Kolejno serwują:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zawodnik nr 1 z pary „A” • Zawodnik nr 1 z pary „B” • Zawodnik nr 2 z pary „A” • Zawodnik nr 2 z pary „B”
KOLEJNOŚĆ ODBIORU SERWISU	<p>Kolejno returnują:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zawodnik nr 1 z pary „B” • Zawodnik nr 1 z pary „A” • Zawodnik nr 2 z pary „B” • Zawodnik nr 2 z pary „A”
POLE SERWISOWE	Należy trafić serwis w leżące po przekątnej pole serwisowe
USTAWIENIE DO SERWISU i RETURNU	<ul style="list-style-type: none"> • Zawodnicy nr 1 ustawiają się do serwisu i returnu wzdłuż prawej przekątnej • Zawodnicy nr 2 ustawiają się do serwisu i returnu wzdłuż lewej przekątnej
ZADANIE 1	<p>W systemie tenisa stołowego 4.3.A:</p> <ul style="list-style-type: none"> • polega na przebijaniu piłki rakieta ponad siatką w klasyczny dla tenisa sposób, na przemian – raz jeden, raz drugi zawodnik z pary (tak jak w grze podwójnej w tenisie stołowym) • dozwolone są wyłącznie zagrania po koźle
ZADANIE 2	<p>W systemie siatkarskim 4.3.B:</p> <ul style="list-style-type: none"> • polega na podaniu (jeden raz) piłki do partnera, który następnie powinien przebić ją ponad siatką na pole przeciwników • dozwolone są wyłącznie zagrania po koźle • zabronione jest zbijanie piłki z podania partnera (ruch rakiety z góry na dół)
ZADANIE 3	<p>W systemie z jedną rakieta 4.3.C:</p> <ul style="list-style-type: none"> • polega na przebijaniu piłki rakieta ponad siatką w klasyczny dla tenisa sposób, na przemian – raz jeden, raz drugi zawodnik z pary – przy czym para deblowa ma do dyspozycji tylko jedną rakieta, którą po wykonaniu uderzenia należy przekazać swojemu partnerowi. • dozwolone są wyłącznie zagrania po koźle
ZDOBYCIE PUNKTU	<p>Punkty zdobywa się, gdy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przeciwnik nie zdoła odbić piłki przed powtórny zetknięciem się jej z podłożem • przeciwnik uderzy piłkę w siatkę • przeciwnik uderzy piłkę w aut • jeden z partnerów uderzy piłkę dwa razy pod rząd • w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIEŻCA	<p>W zawodach eliminacyjnych i regionalnych grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 7 pkt., przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 9-7. W turnieju finałowym gra się do 11 pkt., przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-9.</p>

SCHEMATY BOISK DO GIER (PARA)TENISOWYCH

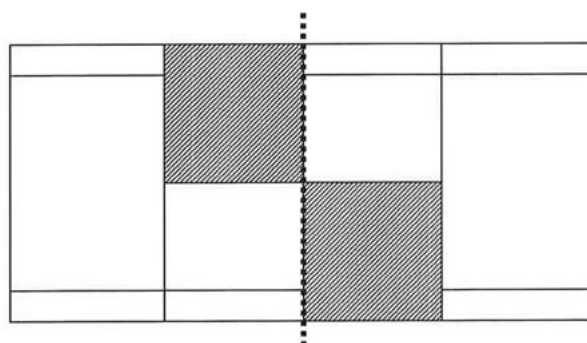
1. Boisko „pole serwisowe + korytarz na wprost” (do gier 3.2.A, 3.3.A, 3.4.A)



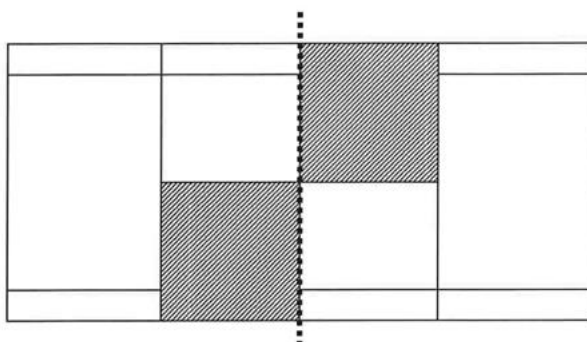
lub



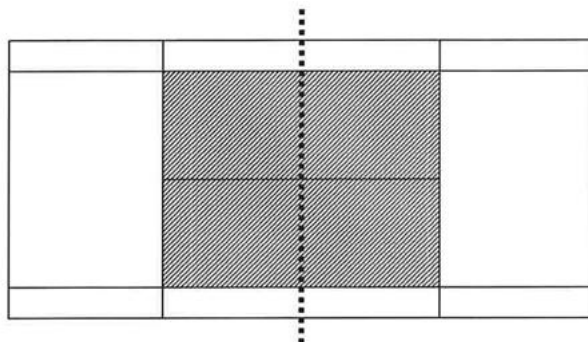
2. Boisko „pole serwisowe + korytarz po przekątnej” (do gier 3.1.A, 3.2.B, 3.3.B, 3.4.B, 4.1.B, 4.2.A-D)



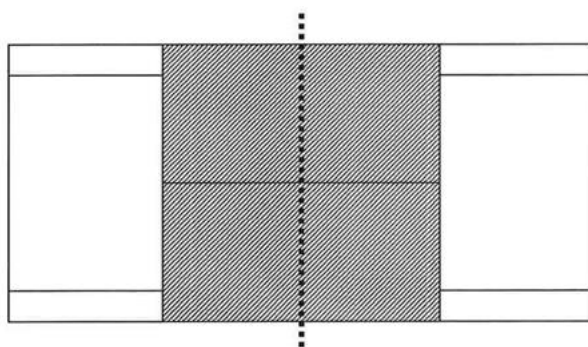
lub



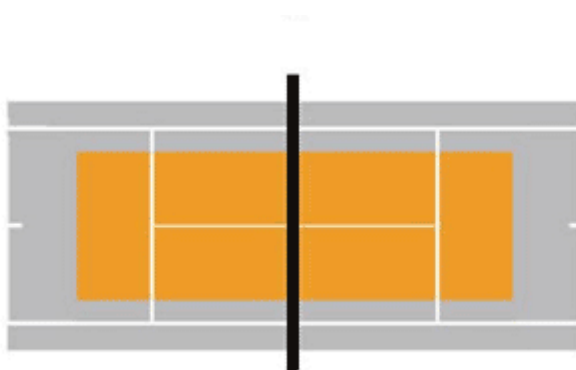
5. **Boisko „dwa pola serwisowe”** (do gier 3.1.B, 4.1.C, 4.3.A, 4.3.C)



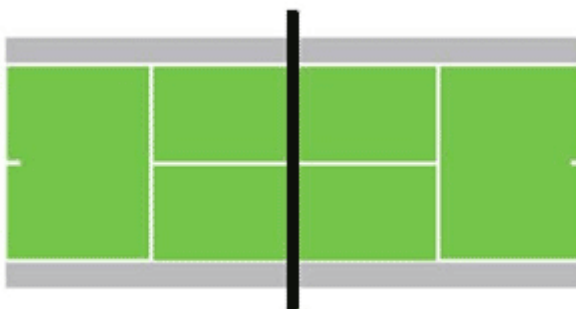
6. **Boisko „dwa pola serwisowe + korytarze deblowe”** (do gry 4.3.B)



7. **Boisko „kort pomarańczowy”** (do gry 4.1.D, wymiary zgodne z programem Tenis'10)



8. **Boisko „kort zielony”** (do gry 4.1.E)





TENISOWA

II. PUNKTACJA

1. PUNKTACJA ZA KONKURENCJE SPRAWNOŚCIOWE

1. Wyniki uzyskiwane przez poszczególnych zawodników drużyny w danej konkurencji sprawnościowej dodaje się do siebie i porównuje z wynikami pozostałych drużyn startujących,
2. W ten sposób ustala się kolejność – miejsca drużyn w poszczególnych konkurencjach sprawnościowych,
3. Aby ustalić kolejność drużyn w całym zawodach sprawnościowych należy dodać do siebie miejsca zajęte przez drużynę w poszczególnych konkurencjach i porównać rezultaty pozostałych zespołów,
4. Uzyskane miejsca w zawodach sprawnościowych przelicza się na punkty do klasyfikacji końcowej wg wzorca zamieszczonego w poniższej tabeli:

Tabela: Punktacja za zawody sprawnościowe

MIEJSCE DRUŻYNY W ZAWODACH SPRAWNOŚCIOWYCH	LICZBA PUNKTÓW DO KLASYFIKACJI KOŃCOWEJ
1 m – zwycięzca	20 pkt.
2 m	15 pkt.
3-4 m	10 pkt.
5-8 m	5 pkt.
9-12 m	2,5 pkt.
13-16 m	1 pkt.

2. PUNKTACJA ZA GRY DRUŻYNOWE

1. Ilości punktów przyznanych drużynie decyduje miejsce zajęte przez nią w turnieju gier drużynowych
2. Maksymalną liczbę 25 punktów, przyznaje się za zdobycie 1 miejsca.
3. Niższe pozycje nagradzane są odpowiednio mniejszą liczbą punktów do klasyfikacji końcowej (patrz tabela).

Tabela: Punktacja turnieju gier drużynowych

MIEJSCE DRUŻYNY W TURNIEJU GIER DRUŻYNOWYCH			LICZBA PUNKTÓW DO KLASYFIKACJI KOŃCOWEJ
16 DRUŻYN	8 DRUŻYN	4 DRUŻYNY	
1 m – zwycięzca	1 m – zwycięzca	1 m	25 pkt.
2 m - finalista	2 m - finalista	2 m	20 pkt.
3-4 m – półfinaliści	3-4 m – półfinaliści	3 m	15 pkt.
5-8 m – ćwierćfinaliści	5-6 m	4 m	10 pkt.
9-12 m	7-8 m	-	5 pkt.
13-16 m	-	-	2,5 pkt.

3. PUNKTACJA ZA GRY PARATENISOWE

1. O ilości przyznanych punktów drużynie decyduje miejsce zajęte przez nią w turnieju gier paratenisowych
2. Maksymalną liczbę 25 punktów, przyznaje się za zdobycie 1 miejsca
3. Niższe pozycje nagradzane są odpowiednio mniejszą liczbą punktów do klasyfikacji końcowej (patrz tabela)
4. Za zwycięstwo zawodnik otrzymuje 1 punkt
5. Drużyna może zdobyć maksymalnie 4 punkty
6. W przypadku remisu 2:2 o zwycięstwie decydują „małe punkty” zdobyte przez drużynę
7. Jeśli to nie da rozstrzygnięcia, decyduje wynik meczu pierwszych raket.

Tabela: Punktacja turnieju gier paratenisowych

MIEJSCE DRUŻYNY W TURNIEJU GIER PARATENISOWYCH			LICZBA PUNKTÓW DO KLASYFIKACJI KOŃCOWEJ
16 DRUŻYN	8 DRUŻYN	4 DRUŻYNY	
1 m – zwycięzca	1 m – zwycięzca	1 m	25 pkt.
2 m - finalista	2 m - finalista	2 m	20 pkt.
3-4 m – półfinaliści	3-4 m – półfinaliści	3 m	15 pkt.
5-8 m – ćwierćfinaliści	5-6 m	4 m	10 pkt.
9-12 m	7-8 m	-	5 pkt.
13-16 m	-	-	2,5 pkt.

4. PUNKTACJA ZA GRY TENISOWE

- O ilości punktów przyznanych drużynie miejsce zajęte przez nią w turnieju tenisa
- Maksymalną liczbę 30 punktów, przyznaje się za zdobycie 1 miejsca
- Niższe pozycje nagradzane są odpowiednio mniejszą liczbą punktów do klasyfikacji końcowej (patrz tabela)
- Za zwycięstwo zawodnik otrzymuje 1 punkt
- Drużyna może zdobyć maksymalnie 4 punkty
- W przypadku remisu 2:2 o zwycięstwie decydują „małe punkty” zdobyte przez drużynę
- Jeśli to nie da rozstrzygnięcia, decyduje wynik meczu pierwszych raket.

Tabela: Punktacja turnieju gier paratenisowych

MIEJSCE DRUŻYNY W TURNIEJU GIER PARATENISOWYCH			LICZBA PUNKTÓW DO KLASYFIKACJI KOŃCOWEJ
16 DRUŻYN	8 DRUŻYN	4 DRUŻYNY	
1 m – zwycięzca	1 m – zwycięzca	1 m	25 pkt.
2 m - finalista	2 m - finalista	2 m	20 pkt.
3-4 m – półfinaliści	3-4 m – półfinaliści	3 m	15 pkt.
5-8 m – ćwierćfinaliści	5-6 m	4 m	10 pkt.
9-12 m	7-8 m	-	5 pkt.
13-16 m	-	-	2,5 pkt.

5. KLASYFIKACJA KOŃCOWA

- O miejscu drużyny w całych zawodach decyduje suma punktów zdobytych w poszczególnych konkurencjach Talentiady
- Zawody wygrywa drużyna, która uzyska w sumie największą ilość punktów
- W przypadku, gdy dwie drużyny uzyskają jednakową ilość punktów decyduje kolejno:
 - Lepszy wynik uzyskany w zawodach tenisowych
 - Lepszy wynik uzyskany w grach paratenisowych
 - Lepszy wynik uzyskany w grach drużynowych
 - Lepszy wynik uzyskany w konkurencjach sprawnościowych

PUNKTY ZA KONKURENCJE SPRAWNOŚCIOWE	Maks. 20 pkt.
PUNKTY ZA GRY DRUŻYNOWE	Maks 25 pkt.
PUNKTY ZA GRY PARATENISOWE	Maks 25 pkt.
PUNKTY ZA ZAWODY TENISOWE	Maks 30 pkt.
SUMA PUNKTÓW	Maks. 100 pkt.