

Tomasz Schefke
Jacek Zieliński



PRZEPISY i PUNKTACJA

wydanie II – zmienione

WWW.TENIS10.PL

Wydanie II Talentiady zainicjowało spotkanie
i praca zespołu ekspertów w składzie:

JAN BŁASZCZYK, AT Masters Radom

URSZULA DOTA, AZS Poznań

AGNIESZKA DZIEDZIC, Polski Związek Tenisowy

dr **MAGDALENA LEŁONEK**, MUKS Gemik Kielce

dr **TOMASZ SCHEFKE**, AWF Poznań, AZS Poznań

EWELINA STERCZEWSKA, Park Tenisowy Olimpia Poznań

KAROLINA WAŁĘSA, Polski Związek Tenisowy.

Ostatecznie zmiany opracował i zredagował Tomasz Schefke,
przy współpracy z Urszulą Dotą i Magdaleną Lełonek,
którym należą się szczególne słowa podziękowania
za zaangażowanie i wkład pracy.



SPIS TREŚCI

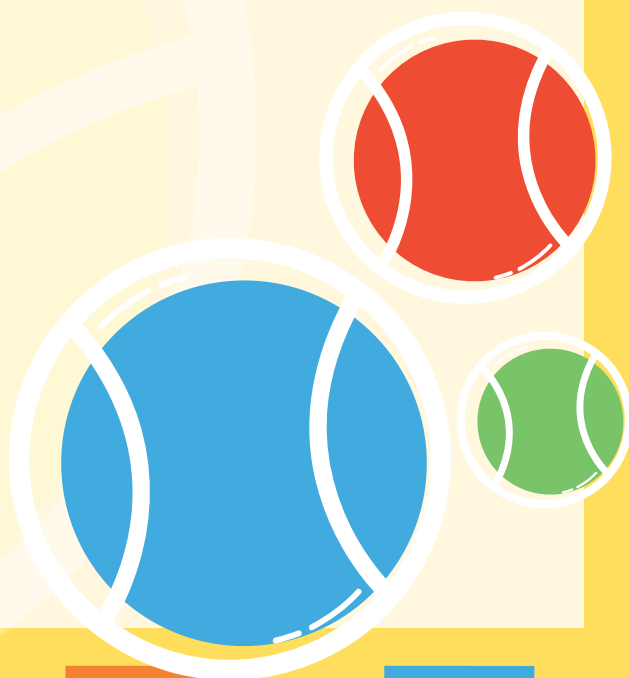
I. PRZEPISY OGÓLNE.....	5
1. PRZEPISY KONKURENCJI SPRAWNOŚCIOWYCH.....	7
1.1 Bieg na 20 m z rakieta	6
1.2 Test zbierania piłek.....	8
1.3 Rzut piłką tenisową.....	9
1.4 Bieg wahadłowy	9
2. PRZEPISY MINI GIER DRUŻYNOWYCH	11
2.1 Unihokej	11
2.2 Mini piłkarzka	11
2.3 Mini piłka nożna	11
Schemat boiska do mini gier drużynowych	12
3. PRZEPISY GIER PARATENISOWYCH	13
3.1 Rzucanka	13
3.1.A Pole serwisowe + korytarz po przekątnej	13
3.1.B Dwa pola serwisowe	13
3.2 Rzucanka 2 piłkami.....	14
3.2.A Pole serwisowe + korytarz po prostej	14
3.2.B Pole serwisowe + korytarz po przekątnej	14
3.3 Wolejówka	14
3.3.A Pole serwisowe + korytarz po prostej	14
3.3.B Pole serwisowe + korytarz po przekątnej	14
3.4 Gra z uderzeniem kontrolnym	15
3.4.A Pole serwisowe + korytarz po prostej	15
3.4.B Pole serwisowe + korytarz po przekątnej	15
3.4.C Dwa pola serwisowe	15
4. PRZEPISY GIER TENISOWYCH.....	16
4.1 Gra pojedyncza	16
4.1.A Pole serwisowe + korytarz po prostej	16
4.1.B Pole serwisowe + korytarz po przekątnej	16
4.1.C Dwa pola serwisowe	16
4.1.D Kort pomarańczowy	16
4.1.E Kort zielony	16
4.2 Gra pojedyncza jednym uderzeniem.....	17
4.2.A Forhendem	17
4.2.B Odwrotnym forhendem	17
4.2.C Bekhendem	17
4.2.D Odwrotnym bekhendem	17
4.3 Gra podwójna	17
4.3.A Systemem tenisa stołowego	17
4.3.B Systemem siatkarskim	18
4.3.C Systemem z jedną rakieta	18
Schematy boisk do gier (para)tenisowych	18

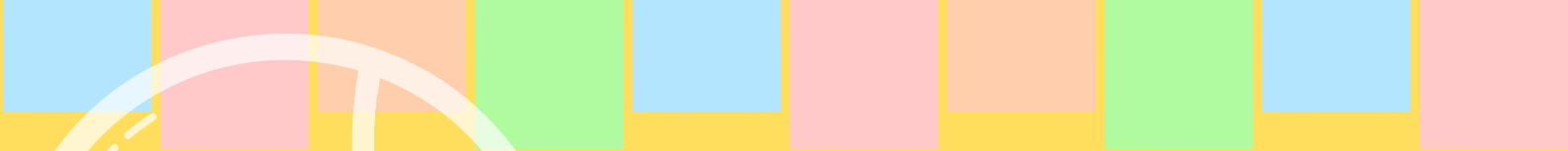
II. PUNKTACJA 21

1. PUNKTACJA ZA KONKURENCJE SPRAWNOŚCIOWE 22
2. PUNKTACJA ZA GRY DRUŻYNOWE 22
3. PUNKTACJA ZA GRY PARATENISOWE 23
4. PUNKTACJA ZA GRY TENISOWE 23
5. KLASYFIKACJA KOŃCOWA 24

III. SPRAWOZDAWCZOŚĆ 25

1. PROTOKÓŁ OGÓLNY 26
2. PROTOKÓŁ KONKURENCJI SPRAWNOŚCIOWYCH 27
3. TABELKA – GRY DRUŻYNOWE 33
4. TABELKA – GRY PARATENISOWE 34
5. TABELKA – GRY TENISOWE 35
6. PROTOKOŁY POSZCZEGÓLNYCH SPOTKAŃ (NA 16 DRUŻYN) 36
 - a) Gry paratenisowe 36
 - b) Gry teniowe 41
7. KLASYFIKACJA KOŃCOWA 46





PRZEPISY



I. PRZEPISY OGÓLNE

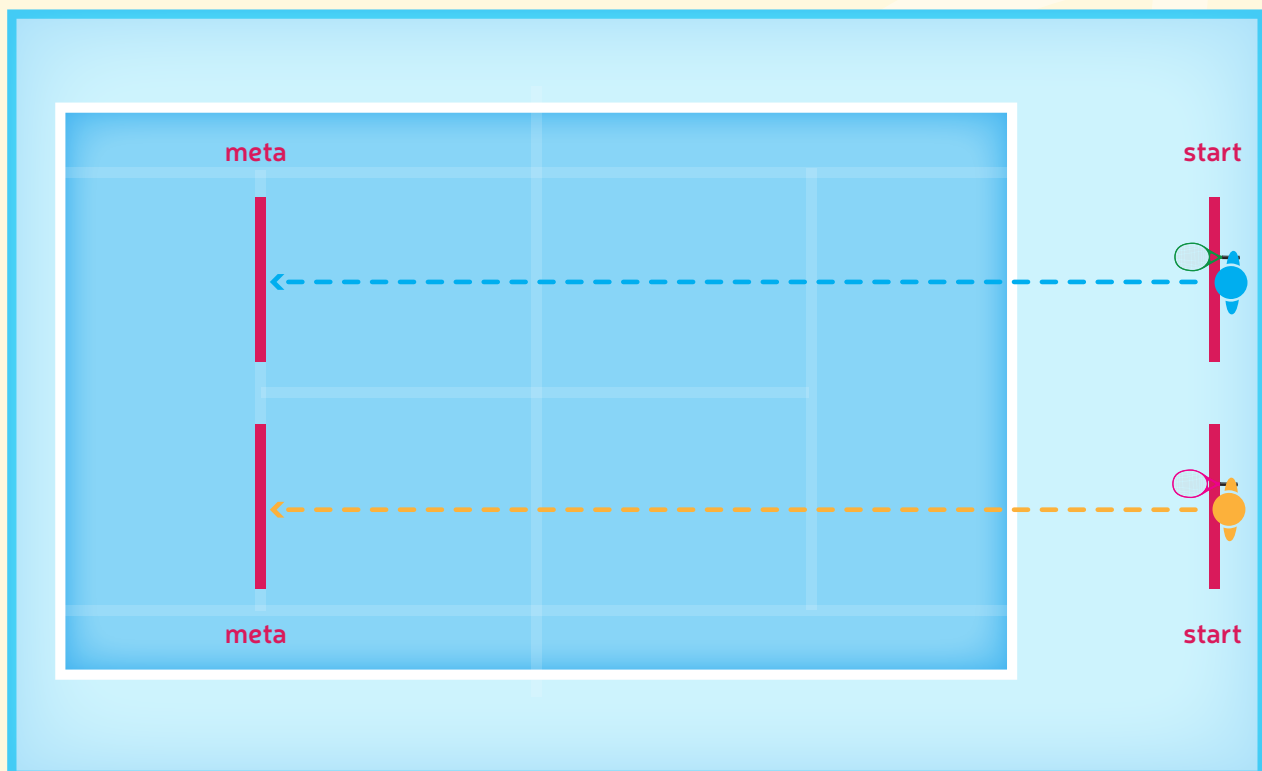
LICZBA STARTUJĄCYCH DRUŻYN	⌚ W rozgrywkach regionalnych i centralnych: 16 drużyn ⌚ W rozgrywkach klubowych i międzyklubowych: liczba drużyn dowolna, w miarę możliwości parzysta (optymalnie: 2, 4, 8, 16). Ze względów organizacyjnych zaleca się by nie przekraczała 16 drużyn.
ZAWODNICY UPRAWNIENI DO STARTU	⌚ Każdy zawodnik drużyny startującej na poziomie rozgrywek wojewódzkich, regionalnych i ogólnopolskich musi posiadać licencję Tennis10 wraz z wykazaną przynależnością do danego klubu ⌚ Nie zezwala się na wypożyczanie zawodników z innych klubów oraz transferów tylko na czas rozgrywek TALENTIADY.
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	⌚ 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 rakieta gra jako 1 rakieta). Zastąpiony zawodnik NIE MOŻE już grać do końca zawodów na danym 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

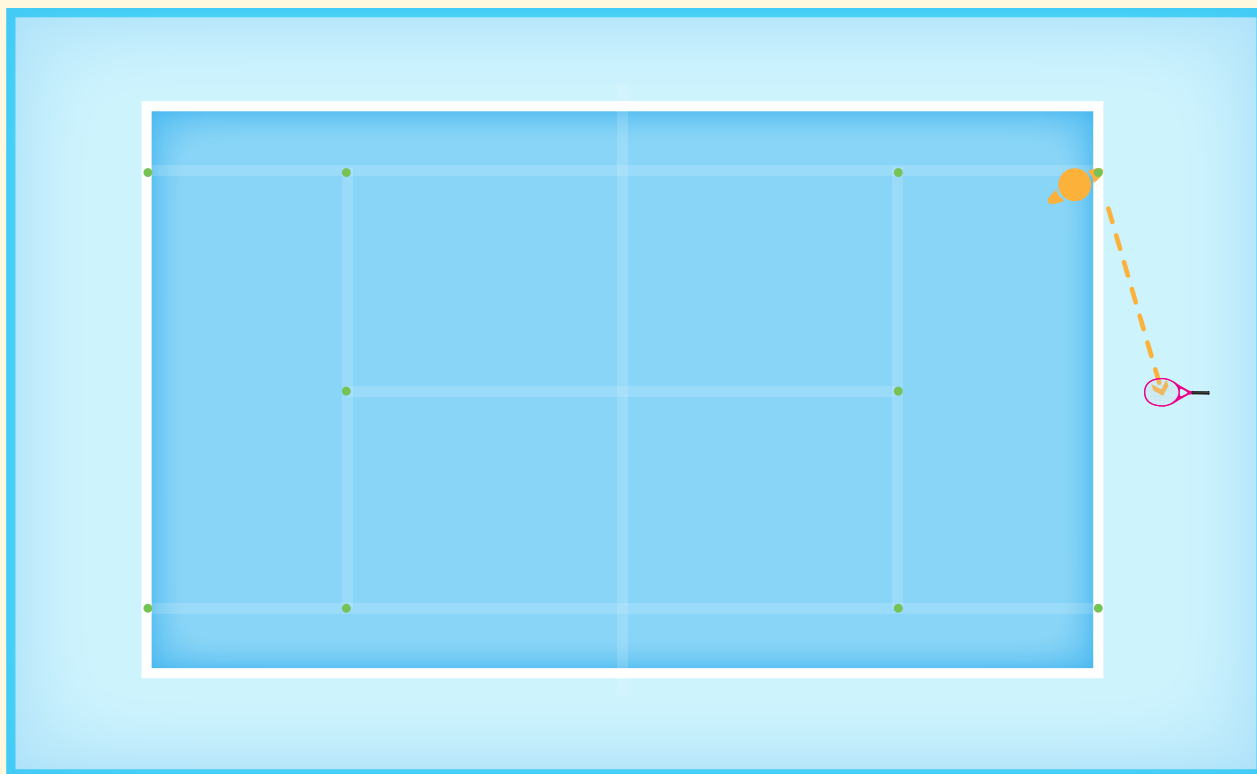
1.1 Bieg na 20 m z rakiętą

ZADANIE	Przebiec odcinek 20 m z rakiętą w ręce w jak najkrótszym czasie.
LICZBA PRÓB	⌚ Dwie próby. ⌚ Zalicza się najlepszy wynik.
POZYCJA WYJŚCIOWA ZAWODNIKA (Z)	⌚ Pozycja wysoka, przed linią startu (wyznaczona w odległości 20m od linii mety), twarzą do kierunku biegu z rakiętą w ręku. ⌚ Mierzący (stoi na linii mety) podaje komendę „gotów”.
MOMENT STARTU	Postawienie nogi wykroczej 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 sekundy.



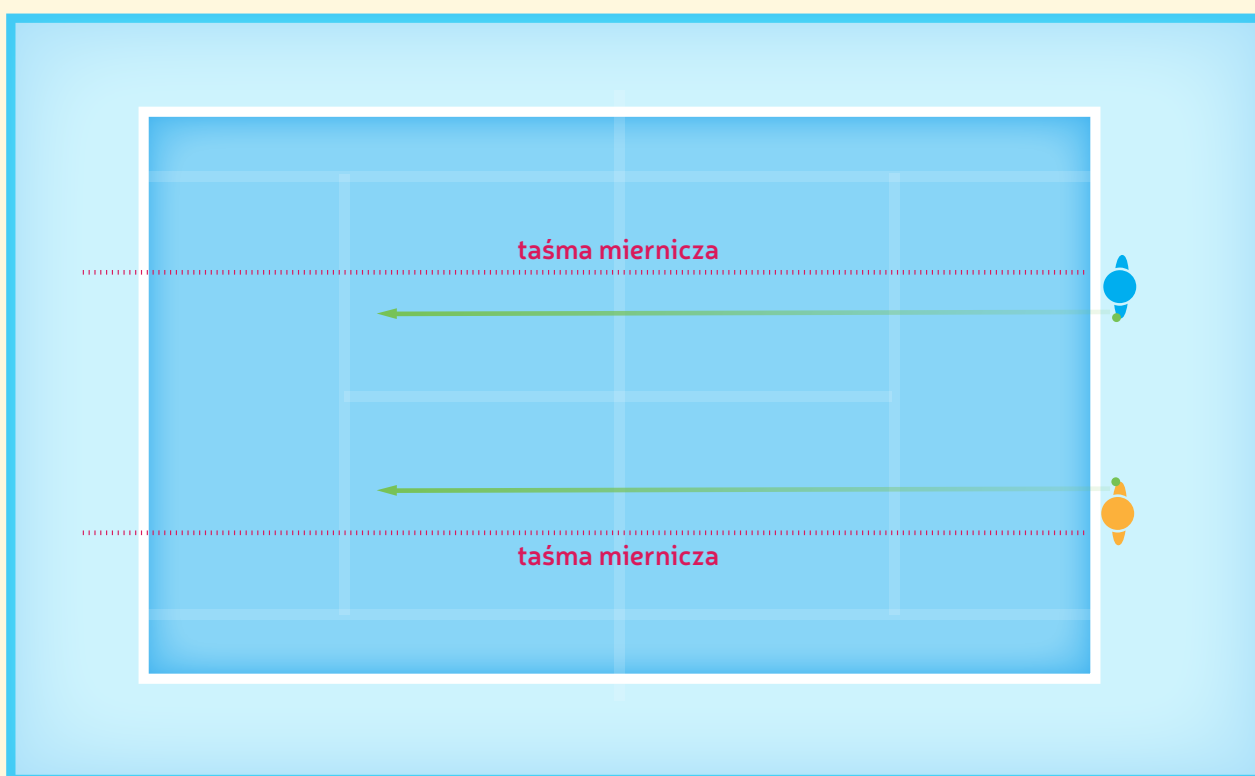
1.2 Test zbierania piłek

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 1 m za linią końcową na przedłużeniu linii środkowej kortu, rękojeścią na zewnątrz kortu.
USTAWIENIE PIŁEK	W punktach przecięcia: ⌚ linii końcowej z liniami bocznymi singlowymi, ⌚ linii serwisowej z liniami bocznymi singlowymi, ⌚ linii serwisowej z linią środkową (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 sekundy.



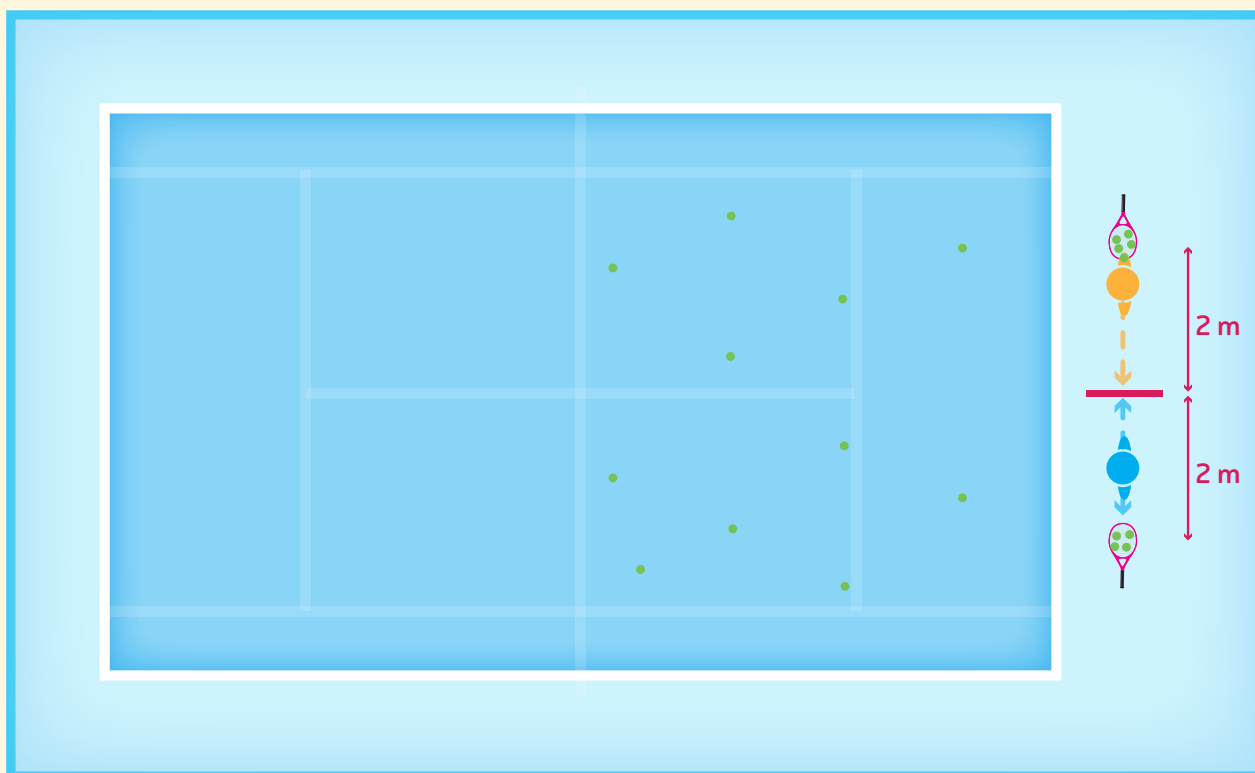
1.3 Rzut piłką tenisową

ZADANIE	Rzucić piłkę tenisową na jak największą odległość.
USTAWIENIE ZAWODNIKA W MOMENCIE RZUTU	⌚ klęk jednonóż!!! na nodze zakrocznej ⌚ za linią końcową kortu twarzą do siatki.
LICZBA PRÓB	⌚ trzy próby. ⌚ zalicza się wynik najlepszego rzutu.
SPOSÓB WYKONANIA RZUTU	⌚ rzut piłki ręką mocniejszą („grającą”) z nad głowy. ⌚ zawodnik może wpaść w pole rzutów po wyrzucie piłki.
DOKŁADNOŚĆ POMIARU	Z dokładnością do 10 cm.



1.4 Bieg wahadłowy

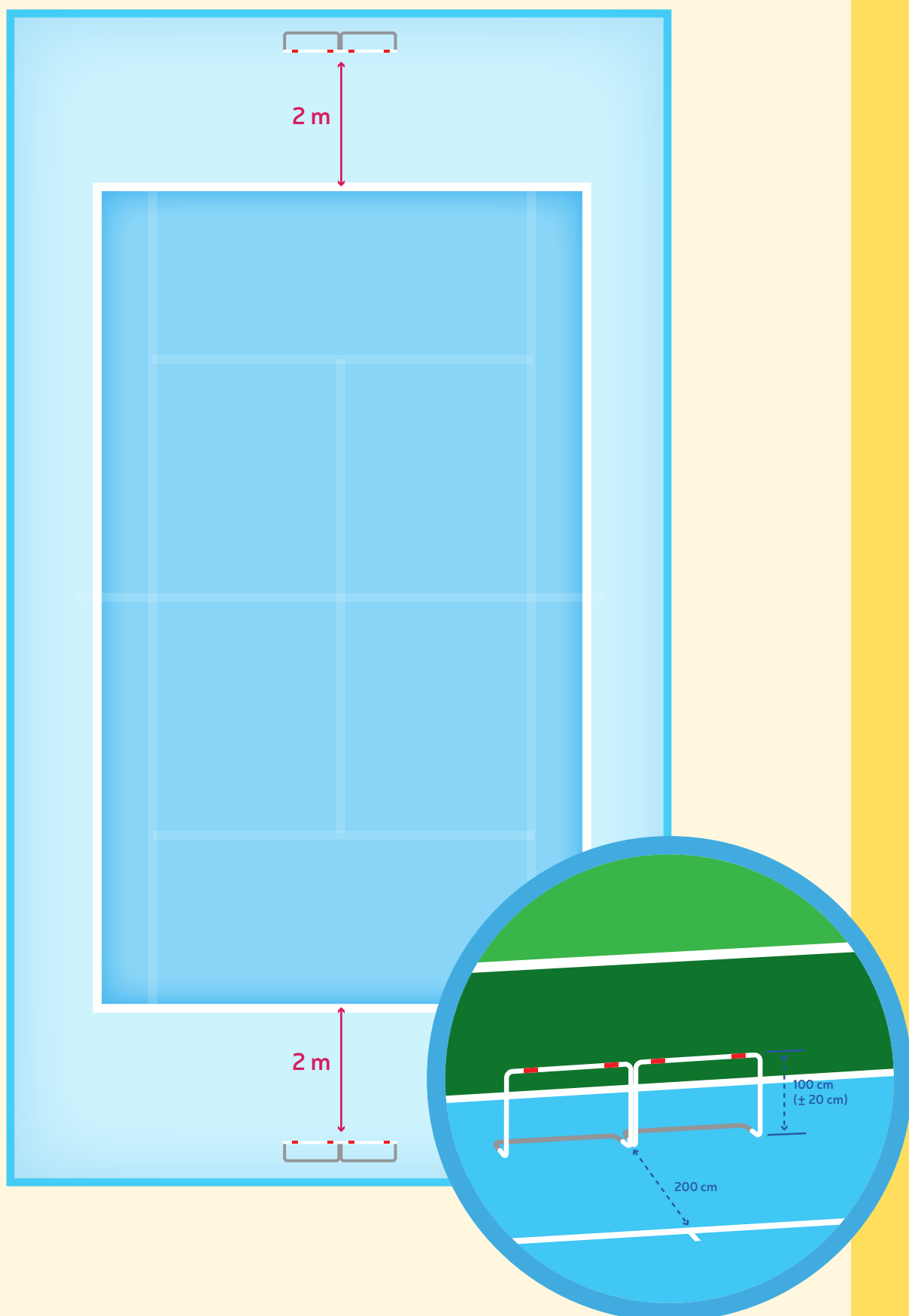
ZADANIE	Odrzucić „ręką grającą” (pojedynczo) do przodu 10 piłek (umieszczonych na strunach naciągu rakiet), ułożonych w odległości 2 m od znaku środka linii końcowej (rękojeścią skierowaną na zewnątrz kortu), w jak najkrótszym czasie.
POZYCJA WYJŚCIOWA ZAWODNIKA (Z)	Pozycja wysoka twarzą do siatki, za 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 sekundy.



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 chłopcy).		
POLE GRY	Pole gry stanowi kort tenisowy do gry podwójnej (patrz rysunek obok).		
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 obok).		
ZDOBYCIE BRAMKI	Bramka jest zdobyta wtedy, gdy piłka przejdzie pomiędzy słupkami lub dotknie płotka (nie dotyczy to dotknięcia płotka od tyłu lub przeciwwagi).		
PORUSZANIE SIĘ	⌚ 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 rożnym).		
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	⌚ 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	⌚ 3.1.A pole serwisowe + korytarz po przekątnej. ⌚ 3.1.B dwa pola serwisowe. ⌚ Schematy boisk na str. 18-19.
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	⌚ 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	Punkty zdobywa się gdy: ⌚ 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

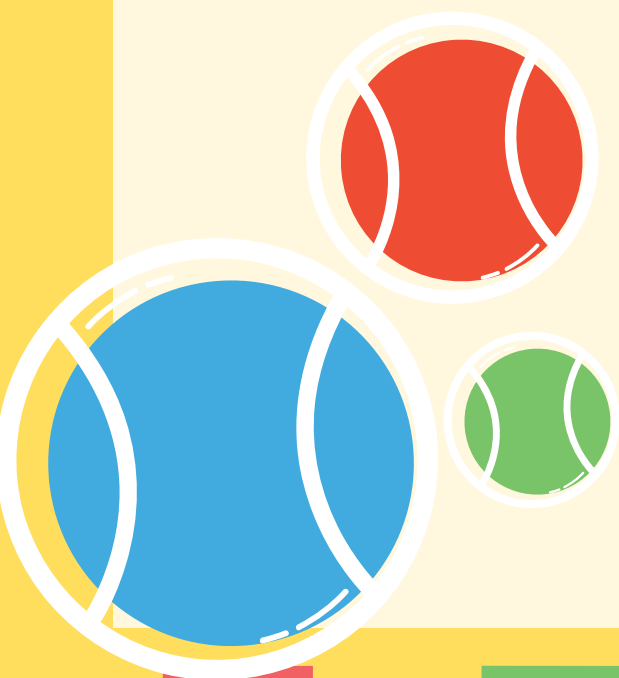
POLE GRY	3.2.A pole serwisowe + korytarz na wprost. 3.2.B pole serwisowe + korytarz po przekątnej. - Schematy boisk na str. 19.
WPROWADZENIE PIŁEK DO GRY	- Następuje zza linii końcowej pola gry. - Następuje jednocześnie, na hasło „hop”. - Następuje poprzez rzut ręką przypominający serwis w tenisie. - 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	Punkty zdobywa się gdy: - 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	3.3.A pole serwisowe + korytarz na wprost. 3.3.B pole serwisowe + korytarz po przekątnej. - Schematy boisk na str. 19.
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 przebicie 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 rotację wsteczną.
ZDOBYCIE PUNKTU	Punkty zdobywa się gdy: - 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	⌚ 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. 19-20.
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	⌚ Polega na przebijaniu piłki rakiętą 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: ⌚ 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	⌚ 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. 19-20.
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 przebijaniu piłki rakieta nad siatką w klasyczny dla tenisa sposób.
ZDOBYCIE PUNKTU	Punkty zdobywa się, gdy: ⌚ 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.

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

POLE GRY	⌚ Pole serwisowe + po przekątnej. ⌚ Schematy boisk na str. 18.
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 przebijaniu piłki rakieta nad siatką w klasyczny dla tenisa sposób, przy czym zawodnik może posługiwać się tylko jednym (wybrany przez losowanie) uderzeniem: ⌚ 4.2.A forhendem, ⌚ 4.2.B odwrotnym forhendem, ⌚ 4.2.C bekhendem, ⌚ 4.2.D odwrotnym bekhendem.
ZDOBYCIE PUNKTU	Punkty zdobywa się, gdy: ⌚ 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

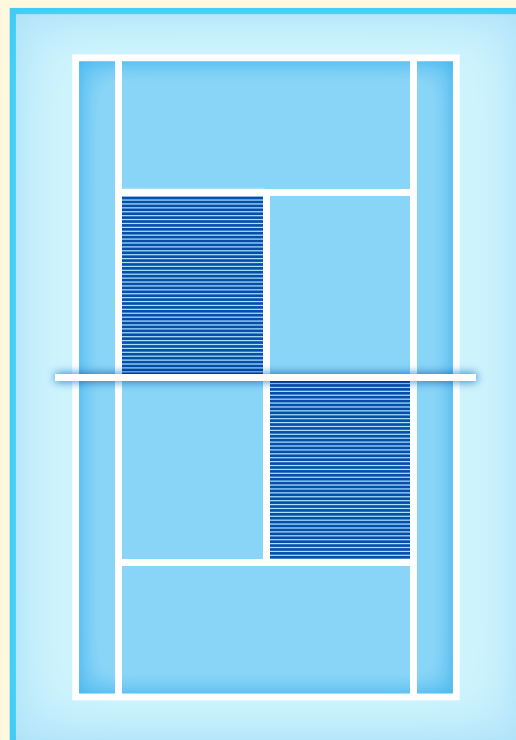
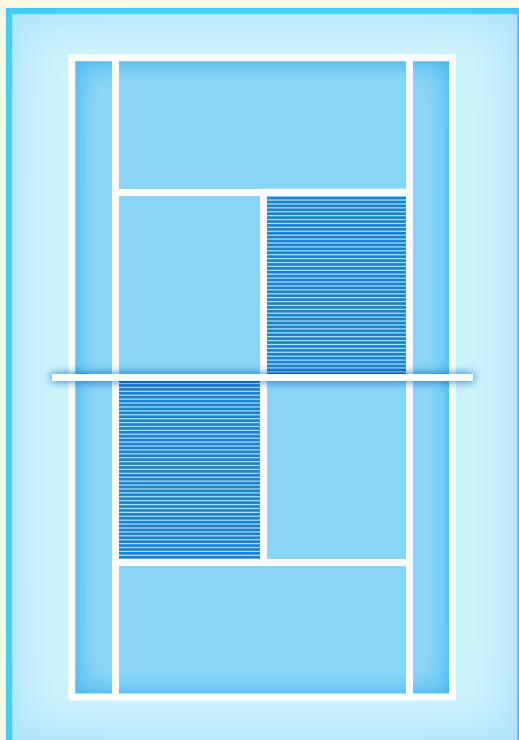
POLE GRY	W systemie „tenisa stołowego” 4.3.A – dwa pola serwisowe. W systemie „siatkarskim” 4.3.B – dwa pola serwisowe + korytarze. W systemie „jedną rakieta” 4.3.C – dwa pola serwisowe. Schematy boisk na str. 20.
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	Następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry. Serwujący ma do dyspozycji 2 próby.
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	Kolejno serwują: ⌚ 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	Kolejno returnują: ⌚ 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	⌚ 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	W systemie tenisa stołowego 4.3.A: ⌚ polega na przebijaniu piłki rakieta nad 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	W systemie siatkarskim 4.3.B: ⌚ 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	W systemie z jedną rakieta 4.3.C: ⌚ 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	Punkty zdobywa się, gdy: ⌚ przeciwnik nie zdoła odbić piłki przed powtórным 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.
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.

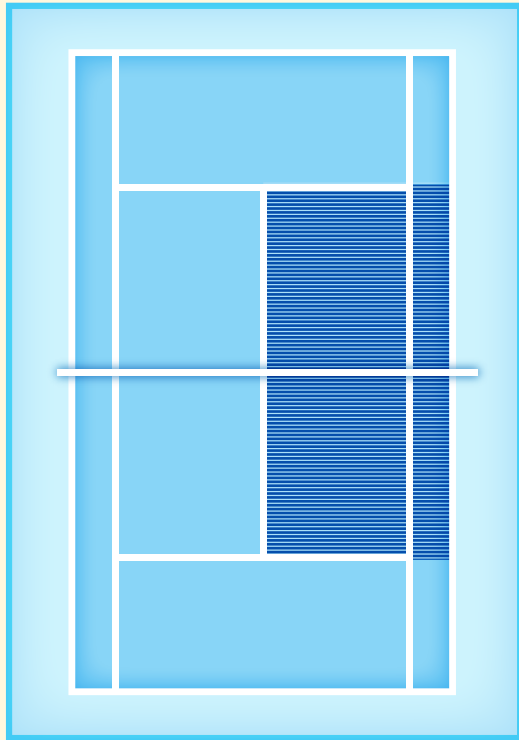
SCHEMATY BOISK DO GIER (PARA)TENISOWYCH

1. Boisko
„POLE SERWISOWE PO PRZEKĄTNEJ”
(do gier 4.2.A-D)

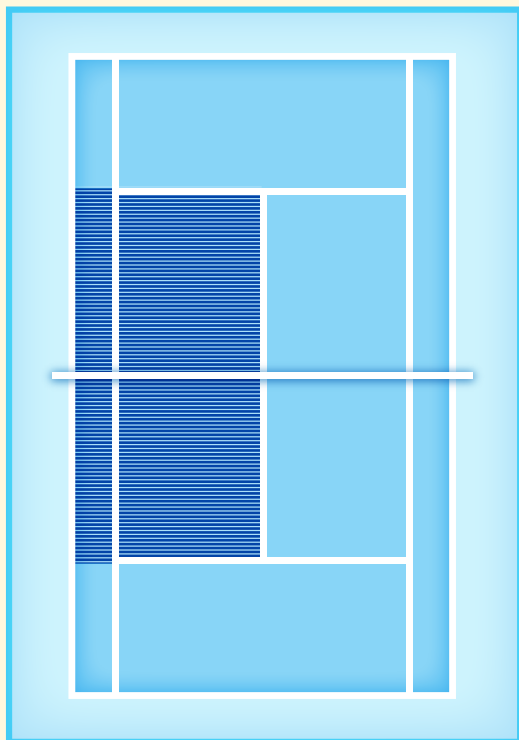
lub



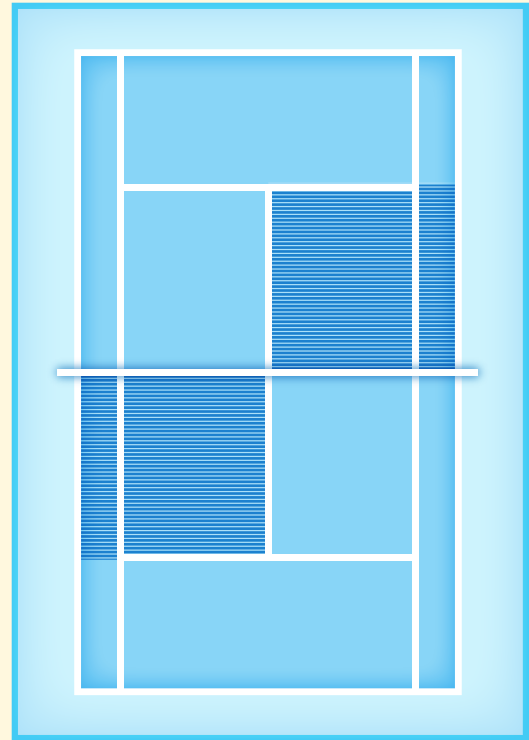
2. Boisko „POLE SERWISOWE
+ KORYTARZ NA WPROST”
(do gier 3.2.A, 3.3.A, 3.4.A)



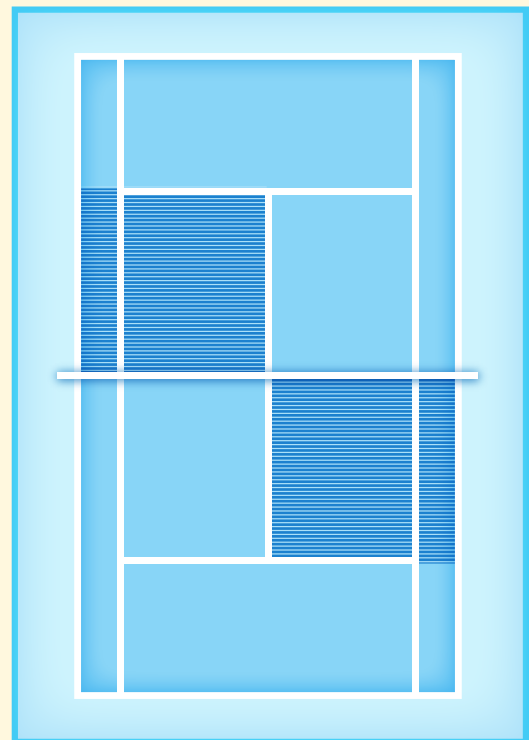
lub



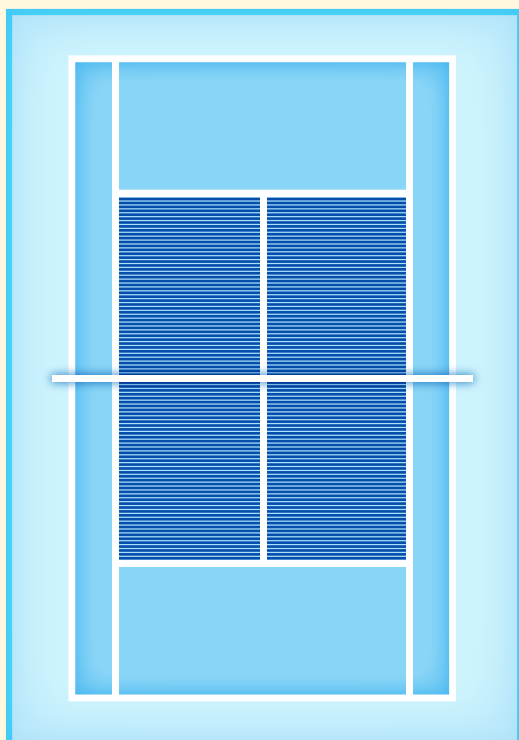
3. Boisko „POLE SERWISOWE
+ KORYTARZ PO PRZEKĄTNEJ”
(do gier 3.1.A, 3.2.B, 3.3.B, 3.4.B, 4.1.B)



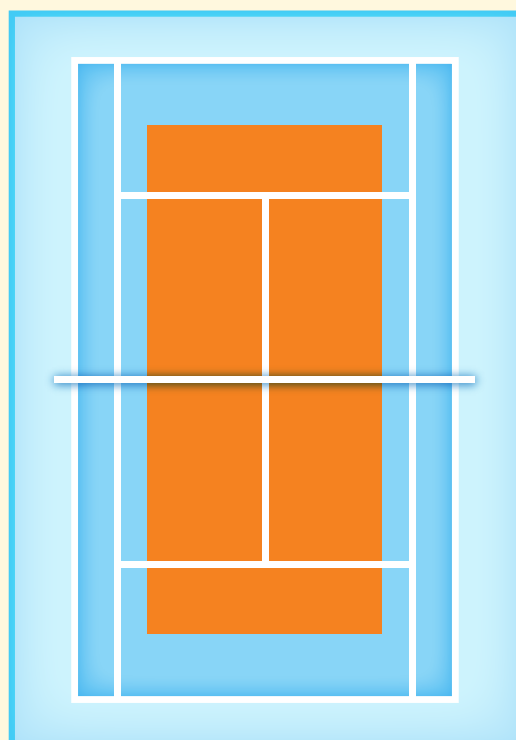
lub



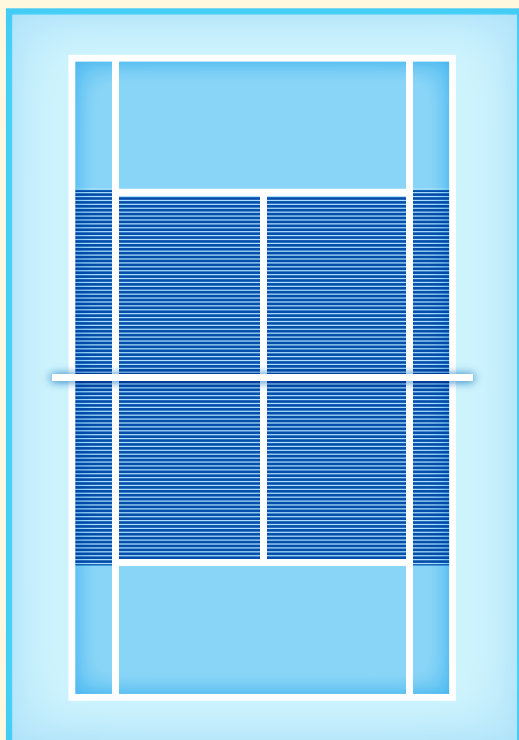
5. **Boisko „DWA POLA SERWISOWE”**
(do gier 3.1.B, 4.1.C, 4.3.A, 4.3.C)



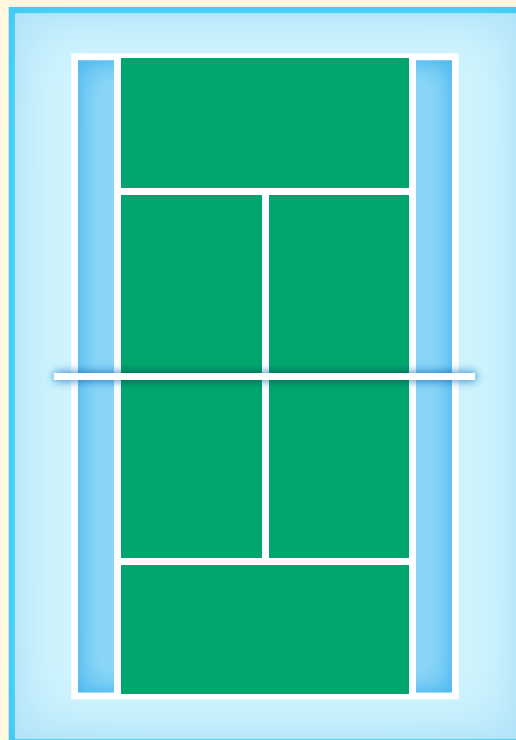
7. **Boisko „KORT POMARAŃCZOWY”**
(do gry 4.1.D, wymiary zgodne z programem Tenis'10)

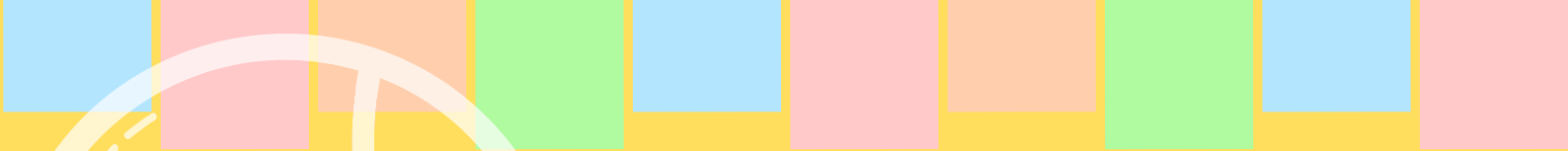


6. **Boisko „DWA POLA SERWISOWE + KORYTARZE DEBLOWE”**
(do gry 4.3.B)



8. **Boisko „KORT ZIELONY”**
(do gry 4.1.E)





TALENTIADA
TENISOWA

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 całych 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 – półfinałiści	3-4 m – półfinałiści	3 m	15 pkt.
5-8 m – ćwierćfinałiści	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 – półfinałiści	3-4 m – półfinałiści	3 m	15 pkt.
5-8 m – ćwierćfinałiści	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

1. O ilości punktów przyznanych drużynie miejsce zajęte przez nią w turnieju tenisa
2. Maksymalną liczbę 30 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.

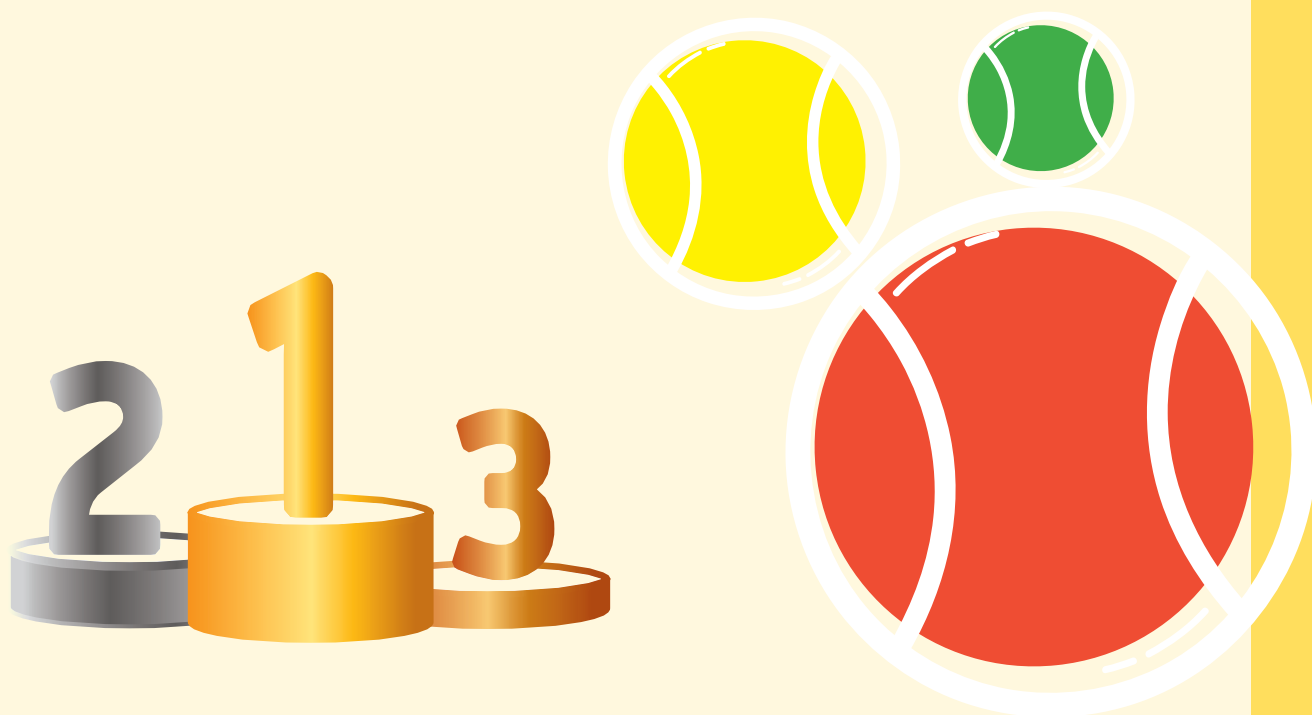
Tabela: Punktacja turnieju gier paratenisowych

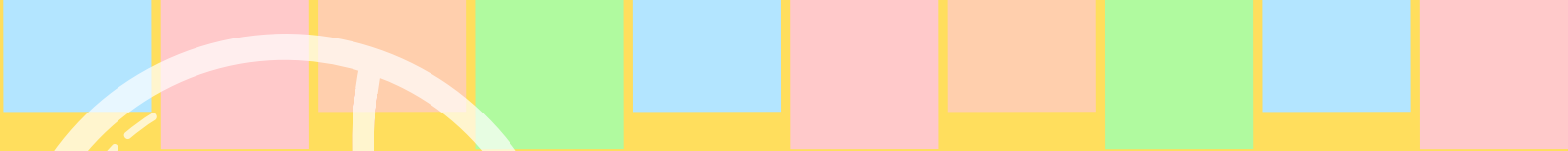
MIEJSCE DRUŻYNY W TURNIEJU GIER PARATENISOWYCH			LICZBA PUNKTÓW DO KLASYFIKACJI KOŃCOWEJ
16 DRUŻYN	8 DRUŻYN	4 DRUŻYNY	
1 m – zwycięzca	1 m – zwycięzca	1 m	25 pkt.
2 m – finalista	2 m – finalista	2 m	20 pkt.
3-4 m – półfinałiści	3-4 m – półfinałiści	3 m	15 pkt.
5-8 m – ćwierćfinałiści	5-6 m	4 m	10 pkt.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

5. KLASYFIKACJA KOŃCOWA

1. O miejscu drużyny w całych zawodach decyduje suma punktów zdobytych w poszczególnych konkurencjach **TALENTIADY**.
2. Zawody wygrywa drużyna, która uzyska w sumie największą ilość punktów.
3. 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.





SPRAWOZDAWCZOŚĆ



PROTOKÓŁ

.....

nazwa imprezy

.....

data i miejsce



PROTOKÓŁ KONKURENCJI SPRAWNOŚCIOWYCH

Drużyna nazwa/klub	Zawodnik	Bieg na 20 m z rakietą (s)	Test zbierania piłek (s)	Bieg wahadłowy (s)	Rzut piłką tenisową (m)	Suma miejsc w konkurencjach	Miejsce w zawodach sprawnościowych	Punkty dla klasyfikacji końcowej
1	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			
2	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			
3	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			

PROTOKÓŁ KONKURENCJI SPRAWNOŚCIOWYCH

Drużyna nazwa/klub	Zawodnik	Bieg na 20 m z rakietą (s)	Test zbierania piłek (s)	Bieg wahadłowy (s)	Rzut piłką tenisową (m)	Suma miejsc w konkurencjach	Miejsce w zawodach sprawnościowych	Punkty dla klasyfikacji końcowej
3	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			
4	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			
5	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			

PROTOKÓŁ KONKURENCJI SPRAWNOŚCIOWYCH

Drużyna nazwa/klub	Zawodnik	Bieg na 20 m z rakietą (s)	Test zbierania piłek (s)	Bieg wahadłowy (s)	Rzut piłką tenisową (m)	Suma miejsc w konkurencjach	Miejsce w zawodach sprawnościowych	Punkty dla klasyfikacji końcowej
6	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			
7	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			
8	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			

PROTOKÓŁ KONKURENCJI SPRAWNOŚCIOWYCH

Drużyna nazwa/klub	Zawodnik	Bieg na 20 m z rakietą (s)	Test zbierania piłek (s)	Bieg wahadłowy (s)	Rzut piłką tenisową (m)	Suma miejsc w konkurencjach	Miejsce w zawodach sprawnościowych	Punkty dla klasyfikacji końcowej
9	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			
10	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			
11	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			

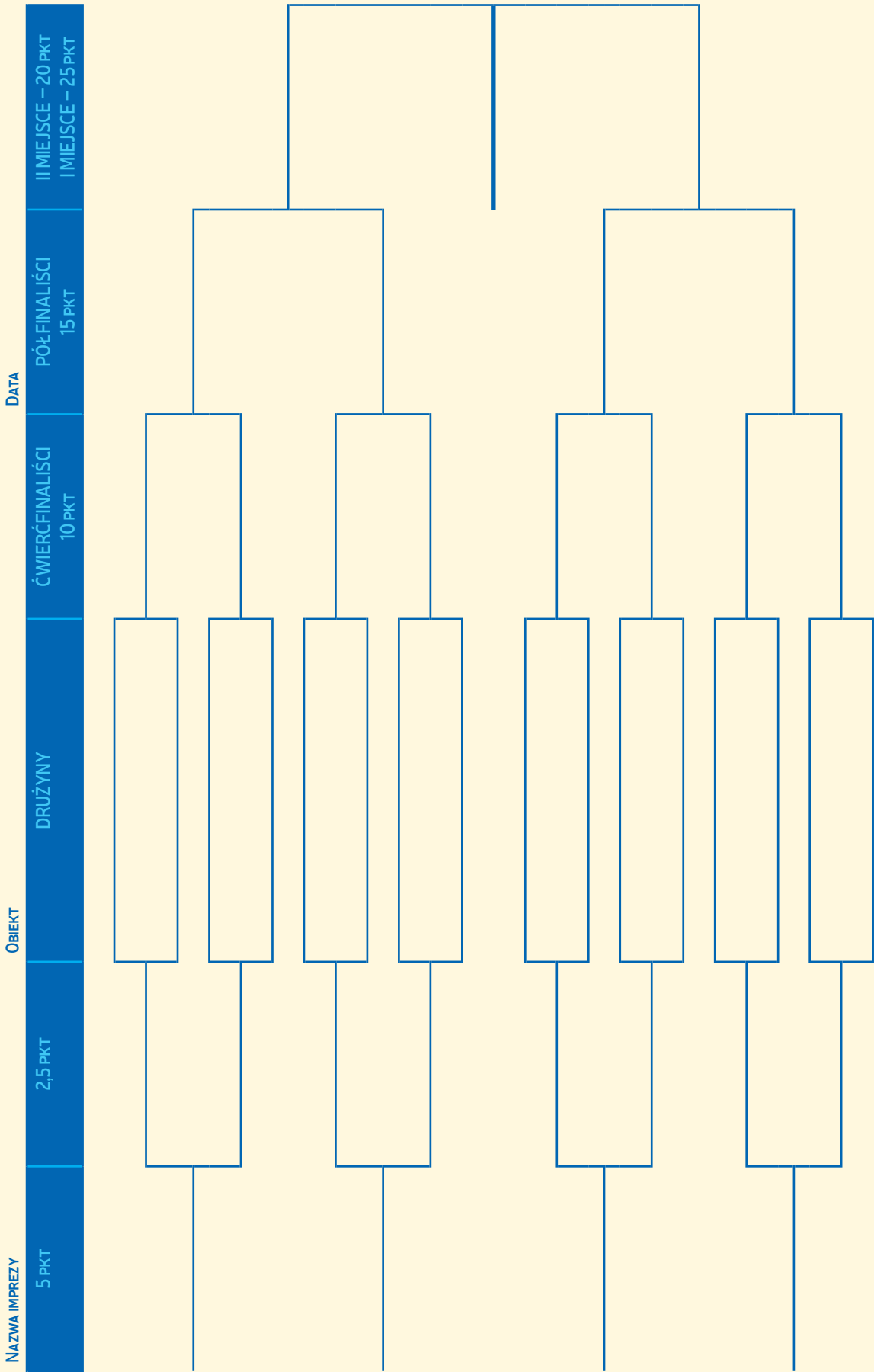
PROTOKÓŁ KONKURENCJI SPRAWNOŚCIOWYCH

Drużyna nazwa/klub	Zawodnik	Bieg na 20 m z rakietą (s)	Test zbierania piłek (s)	Bieg wahadłowy (s)	Rzut piłką tenisową (m)	Suma miejsc w konkurencjach	Miejsce w zawodach sprawnościowych	Punkty dla klasyfikacji końcowej
12	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			
13	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			
14	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			

PROTOKÓŁ KONKURENCJI SPRAWNOŚCIOWYCH

Drużyna nazwa/klub	Zawodnik	Bieg na 20 m z rakietą (s)	Test zbierania piłek (s)	Bieg wahadłowy (s)	Rzut piłką tenisową (m)	Suma miejsc w konkurencjach	Miejsce w zawodach sprawnościowych	Punkty dla klasyfikacji końcowej
15	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			
16	zawodnik 1							
	zawodnik 2							
	zawodnik 3							
	zawodnik 4							
	zawodnik 5							
	zawodnik 6							
	Suma wyników zaw. 1-4							
	Miejsce drużyny w konkurencjach	+	+	+	=			

GRY DRUŻYNOWE



Nazwa imprezy	Objekt	Drużyny	Czwierćfinaliści 10 pkt	Półfinaliści 15 pkt	I Miejsce – 20 pkt II Miejsce – 25 pkt

[illegible]

PROTOKOŁY SZCZEGÓŁOWE GIER PARATENISOWYCH

Przebieg meczu nr 1 -

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 2 -

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 3 -

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 4 -

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

PROTOKOŁY SZCZEGÓŁOWE GIER PARATENISOWYCH

Przebieg meczu nr 5 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 6 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 7 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 8 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

PROTOKOŁY SZCZEGÓŁOWE GIER PARATENISOWYCH

Przebieg meczu nr 9 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 10 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 11 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 12 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

PROTOKOŁY SZCZEGÓŁOWE GIER PARATENISOWYCH

Przebieg meczu nr 13 (TYŁ) –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 14 (TYŁ) –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 15 (TYŁ) –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 16 (TYŁ) –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

PROTOKOŁY SZCZEGÓŁOWE GIER PARATENISOWYCH

Przebieg meczu PÓŁFINAŁ –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu PÓŁFINAŁ –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu FINAŁ –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

PROTOKOŁY SZCZEGÓŁOWE GIER TENISOWYCH

Przebieg meczu nr 1 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 2 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 3 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 4 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

PROTOKOŁY SZCZEGÓŁOWE GIER TENISOWYCH

Przebieg meczu nr 5 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 6 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 7 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 8 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

PROTOKOŁY SZCZEGÓŁOWE GIER TENISOWYCH

Przebieg meczu nr 9 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 10 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 11 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 12 –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

PROTOKOŁY SZCZEGÓŁOWE GIER TENISOWYCH

Przebieg meczu nr 13 (TYŁ) -

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 14 (TYŁ) -

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 15 (TYŁ) -

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu nr 16 (TYŁ) -

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

PROTOKOŁY SZCZEGÓŁOWE GIER TENISOWYCH

Przebieg meczu PÓŁFINAŁ –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu PÓŁFINAŁ –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

Przebieg meczu FINAŁ –

			WYNIKI GIER W PUNKTACH		ZWYCIĘSTWO (1) PORAŻKA (0)	
	DRUŻYNA I	DRUŻYNA II	I	II	I	II
1						
2						
3						
4						
	ZWYCIĘZCA MECZU					

PROTOKÓŁ KOŃCOWY – KLASYFIKACJA GENERALNA

NAZWA DRUŻYNY	KONKURENCJE SPRAWNOŚCIOWE		GRY DRUŻYNOWE		GRY PARATENISOWE		GRY TENISOWE		SUMA PUNKTÓW	MIEJSCE DRUŻYNY
	MIEJSCE	PUNKTY	MIEJSCE	PUNKTY	MIEJSCE	PUNKTY	MIEJSCE	PUNKTY		
Drużyna nr 1:										
Drużyna nr 2:										
Drużyna nr 3:										
Drużyna nr 4:										
Drużyna nr 5:										
Drużyna nr 6:										
Drużyna nr 7:										
Drużyna nr 8:										

NAZWA DRUŻYNY	KONKURENCJE SPRAWNOŚCIOWE		GRY DRUŻYNOWE		GRY PARATENISOWE		GRY TENISOWE		SUMA PUNKTÓW	MIEJSCE DRUŻYNY
	MIEJSCE	PUNKTY	MIEJSCE	PUNKTY	MIEJSCE	PUNKTY	MIEJSCE	PUNKTY		
Drużyna nr 9:										
Drużyna nr 10:										
Drużyna nr 11:										
Drużyna nr 12:										
Drużyna nr 13:										
Drużyna nr 14:										
Drużyna nr 15:										
Drużyna nr 16:										



WWW.TENIS10.PL

Polski Związek Tenisowy
Warszawa 2020