

2 PRAVILA STONOG TENISA

2.1 Sto

- 2.1.1 Gornja površina stola, površina za igru, je pravougaonik dužine 2,74m i širine 1,525m mora biti horizontalna i na visini od 76 cm od poda.
- 2.1.2 Površina za igru ne uključuje vertikalne,bočne i čeone, strane stola.
- 2.1.3 Površina za igru može biti od bilo kog materijala uz uslov da na bilo kom delu površine standardna lopta odskoči oko 23cm ako je puštena sa visine od 30cm.
- 2.1.4 Površina za igru mora da bude jednolično tamne mat boje,sa belom uzdužnom linijom širine 2cm duž ivica stola od 2,74m i belom krajnjom linijom širine 2cm duž krajnjih linija od 1,525m.
- 2.1.5 Površina za igru je podeljena na dva jednaka polja vertikalnom mrežom koja je paralelna krajnjim linijama stola i mora biti neprekidna celom svojom dužinom.
- 2.1.6 Za igru parova oba polja su podeljena na dva jednaka polu-polja središnom linijom širine 3mm, koja je paralelna uzdužnim linijama. Središna linija se smatra delom desnog polu-polja.

2.2 Mreža

- 2.2.1 Pod mrežom se podrazumeva mreža,delovi za njeno zatezanje,držači i delovi za njihovo pričvršćivanje za sto.
- 2.2.2 Mreža mora biti zategnuta kanapom čiji su krajevi pričvršćeni za vertikalne držače visoke 15,25cm, koji su udaljeni od bočnih ivica 15,25cm.
- 2.2.3 Visina mrežice mora biti celom svojom dužinom 15,25cm iznad površine za igru.
- 2.2.4 Deo mreže do površine za igru mora biti što je moguće bliže površini za igru celom dužinom i što je moguće bliže nosačima mreže.

2.3 Lopta

- 2.3.1 Lopta je sfernog oblika prečnika 40mm.
- 2.3.2 Težina lopte je 2,7 grama.
- 2.3.3 Lopta mora biti napravljena od celuloida ili sličnog plastičnog materijala i mora biti bele ili narandžaste mat boje.

2.4 Reket

- 2.4.1 Reket može biti bilo koje veličine, oblika i težine ali ploča reketa mora ravna i kruta.
- 2.4.2 Najmanje 85% debljine mora biti od prirodnog drva; unutarnji vezivni slojevi mogu biti ojačani vlaknastim materijalom kao karbonska vlakna, staklena vlakna ili presovan papir, ali ne sme biti deblji od 7,5% ukupne debljine ili od 0,35mm šta god je manje od ova dva.
- 2.4.3 Strana koja se koristi za udaranje mora biti pokrivena običnom nazubljenom gumom sa zupcima okrenutim spolja ukupne debljine zajedno sa lepkom ne više od 2mm, ili sendvič gumom sa zupcima okrenutim prema spolja ili unutra ukupne debljine ne više od 4mm uključujući i lepilo.

- 2.4.3.1 Obična nazubljena guma je jedan sloj ne suđeraste prirodne ili sintetičke gume sa zupcima ravnomerna raspoređeni po površini i gustom ne manjom od 10/cm² i ne većom od 30/cm².
- 2.4.3.2 Sendvič guma je jedan sloj suđeraste gume prekrivene spoljnim slojem obične nazubljene gume, debljina nazubljene gume ne sme biti veća od 2mm.
- 2.4.4 Materijal koji pokriva ploču (guma) mora pokrivati celu površinu ali ne i preko ivica, izuzev dela blizu same drške koji je obuhvaćen prstima.
- 2.4.5 Ploča reketa,svaki sloj unutar ploče i svaki sloj obloge mora biti ravnomeran, neprekidan i svuda jednake debljine.
- 2.4.6 Površina materijala za pokrivanje (guma) ili sama ploča reketa ako nije pokrivena mora biti bez sjaja, svetlo crvena sa jedne strane i crna sa druge strane.
- 2.4.7 Materijal za pokrivanje (guma) se može upotrebljavati za igru jedino i samo ako u potpunosti udovoljava uslovima u kojima je odobren od strane ITTF-a bez ikakvog fizičkog,hemijskog ili bilo kakvog drugog tretmana, koji bi menjao svojstva gume kao što su brzina, hvatljivost (trenje), izgled, boja,struktura, površina itd.
- 2.4.7.1 Neznatna odstupanja se mogu dozvoliti ukoliko značajno ne menjaju osobine površine.
- 2.4.8 Na početku meča i kada god promeni reket igrač je obavezan da pokaže reket, koji će koristiti, protivniku i sudiji da ga pregledaju.

2.5 Definicije

- 2.5.1 Reli (rally) je vremenski period kada je lopta u igri.
- 2.5.2 Lopta je u igri od poslednjeg trenutka mirovanja na dlanu serverove slobodne šake pre nego se namerno izbacila u vis radi servisa pa dok se reli ne dosudi kao poen ili ponavljanje.
- 2.5.3 Ponavljanje (let) je reli čiji rezultat se ne broji.
- 2.5.4 Poen je reli čiji rezultat se broji.
- 2.5.5 Šaka sa reketom je šaka koja drži reket.
- 2.5.6 Slobodna šaka je šaka koja ne drži reket.Slobodna ruka je ruka slobodne šake.
- 2.5.7 Igrač udara loptu ako je dodirne reketom koji drži u ruci ili delom šake sa reketom do ručnog zgloba u toku igre.
- 2.5.8 Igrač ometa loptu ako on ili bilo šta što ima ili nosi dodirne loptu iznad površine za igru ili dok ona ide ka njegovoj polovini stola a da je nije dodirnula od momenta kada je protivnik udario.
- 2.5.9 Server je igrač koji treba prvi da udari loptu u reliju.
- 2.5.10 Primalac je igrač koji treba drugi da udari loptu u reliju.
- 2.5.11 Sudija je osoba određena da nadzire meč.
- 2.5.12 Pomoćni sudija je osoba određena da pomaže sudiji u donošenju određenih odluka.
- 2.5.13 Sve što igrač ima ili nosi obuhvata sve što je imao ili nosio na početku relija, izuzev loptice.
- 2.5.14 Smatra se da je lopta prešla iznad ili oko mreže ako prođe bilo kuda izuzev između mreže i njenih držača ili između mreže i površine za igru.
- 2.5.15 Krajnjom linijom se smatra i njen neograničen produžetak u oba smeru.

2.6 Servis

- 2.6.1 Servis počinje tako da lopta miruje na otvorenom dlanu serverove nepokretne slobodne šake.
- 2.6.2 Server izbacuje loptu skoro vertikalno, bez dodavanja rotacije lopti, tako da se ona uzdigne najmanje 16cm po napuštanju dlana serverove slobodne šake i da zatim pada a da ne dodirne ništa dok se ne udari.
- 2.6.3 Dok je lopta u padu server je mora tako udariti da prvo dodirne u njegovu polovinu stola a zatim da ide preko ili oko mreže i da dodirne polje primaoca; u igri parova lopta mora prvo da dodirne desno polu-polje servera a zatim desno polu-polje primaoca.
- 2.6.4 Od početka servisa, pa sve dok se ne udari, lopta mora bit iznad nivoa površine za igru i iza krajnje linije servera i ni u jednom trenutku ne sme biti sakrivena od pogleda primaoca.
- 2.6.5 Nakon izbačaja lopte serverova slobodna ruka se mora skloniti iz prostora između loptice i mreže. Ovaj prostor je definisan kao prostor između lopte, mreže i njenog neograničenog vertikalnog produžetka.
- 2.6.6 Odgovornost je igrača da servira tako da sudija ili pomoćni sudija mogu videti da je servis u potpunosti ispravan.
- 2.6.6.1 Ukoliko sudija sumnja u ispravnost servisa on može, kod prvog takvog slučaja, da dosudi ponavljanje i opomene servera.
- 2.6.6.2 Bilo koji naredni „sumnjiv“ servis ima za posledicu dodeljivanje poena primaocu.
- 2.6.6.3 Kada je potpuno jasno da je servis neispravan poen se dodeljuje primaocu.
- 2.6.7 Izuzetno sudija ne mora da u potpunosti primeni pravila ispravnog servisa ako se radi o fizičkom nedostatku koji sprečava igrača da poštuje pravilo.

2.7 Vraćanje

- 2.7.1 Lopta, posle servisa, mora biti udarena tako da prođe preko ili oko mreže i da dodirne polovinu stola protivnika, bilo direktno ili da pre toga dodirne mrežu ili njene držače.

2.8 Redosled igranja

- 2.8.1 U pojedinačnom susretu server servira, primalac vraća loptu i nakon toga naizmenično udaraju loptu.
- 2.8.2 U igri parova, server servira, primalac vraća, onda serverov partner vraća pa primaočev partner vraća pa se nastavlja ovako uspostavljen redosled.
- 2.8.3 Ukoliko par igra, usled fizičkog nedostatka, u invalidskim kolicima onda server servira, primalac vraća ali nakon toga bilo koji igrač u kolicima može vraćati loptu uz uslov da nijedan deo kolica, ni jednog igrača, ne pređe zamišljen produžetak središnje linije. Ako se ovo desi poen se dosuđuje protivničkom paru.

2.9 Ponavljanje

- 2.9.1 Reli mora da se ponovi:
 - 2.9.1.1 Ako lopta prilikom servisa prolazeći preko ili oko mreže, dodirne mrežu ili držače, a servis je inače ispravan ili ako je ometana na putu od strane primaoca ili njegovog partnera u igri parova.
 - 2.9.1.2 Ako nakon servisa primalac ili par nije bio spreman pod uslovom da nijedan ne pokuša da udari loptu.
 - 2.9.1.3 Ako dođe do ometanja igre van kontrole igrača.

- 2.9.1.4 Ako je igra prekinuta od strane sudije ili pomoćnog sudije.
- 2.9.1.5 Ako je primalac u invalidskim kolicima a lopta:
 - 2.9.1.5.1 posle dodira sa poljem primaoca nastavi put u pravcu mreže (vraća se)
 - 2.9.1.5.2 umiri se na polju primaoca.
 - 2.9.1.5.3 u pojedinačnom meču lopta nastavi put, pošto je dodirnula polje primaoca, preko bilo koje bočne linije a da nije prešla krajnju liniju.
- 2.9.2 Igra može da se prekine:
 - 2.9.2.1 da se ispravi greška u redosledu serviranja, primanja servisa ili strana na kojoj igraju igrači.
 - 2.9.2.2 da se uvede ekspeditivni sistem.
 - 2.9.2.3 da se opomene ili kazni igrač ili savetodavac.
 - 2.9.2.4 ako su uslovi za igru toliko poremećeni da mogu uticati na ishod igre.

2.10 Poen

- 2.10.1 Ukoliko se reli ne ponavlja igrač ili par dobija poen:
 - 2.10.1.1 ako protivnik ne izvede ispravan servis.
 - 2.10.1.2 ako protivnik ne vrati loptu ispravno.
 - 2.10.1.3 ako lopta, posle ispravnog udarca, dodirne bilo šta osim mreže i njenih nosača, pre nego što je protivnik udari.
 - 2.10.1.4 ako lopta pređe preko njegove polovine stola ili prođe krajnju liniju a da ne dodirne njegovu polovinu stola pošto je udarena od strane protivnika.
 - 2.10.1.5 ako protivnik ometa put lopte.
 - 2.10.1.6 ako protivnik udari loptu dva puta uzastopno.
 - 2.10.1.7 ako protivnik udari loptu stranom reketa koja ne zadovoljava uslove 2.4.3, 2.4.4 i 2.4.5;
 - 2.10.1.8 ako protivnik, ili bilo šta što ima ili nosi pomeri površinu za igru.
 - 2.10.1.9 ako protivnik, ili bilo šta što ima ili nosi dodirne mrežu ili njene nosače.
 - 2.10.1.10 ako protivnikova slobodna šaka dodirne površinu za igru.
 - 2.10.1.11 ako u igri parova loptu udari igrač mimo utvrđenog redosleda.
 - 2.10.1.12 kako je određeno ekspeditivnim sistemom (2.15.2)

2.11 Set

- 2.11.1 Set pobeđuje igrač ili par koji prvi osvoji 11 poena, osim ako oba igrača ili para osvoje po 10 poena kada je pobednik onaj igrač ili par koji postigne razliku od dva poena.

2.12 Meč (susret)

- 2.12.1 Meč se igra po sistemu „bolji u neparanom broja setova,, (tri dobijena....)

2.13 Redosled serviranja, primanja servisa i izbora strane stola

- 2.13.1 Pravo izbora ko servira, prima servis ili na kojoj strani stola će započeti meč se određuje kockom i pobednik može birati da servira, da prima servis ili stranu stola na kojoj će početi meč.
- 2.13.2 Kada jedan igrač ili par odabere jednu mogućnost protivnik mora da izabere jednu od preostalih mogućnosti.

- 2.13.3 Posle svaka 2 odigrana poena primalac postaje server i tako do kraja seta ako oba igrača ili para nisu osvojili po 10 poena ili se uvodi ekspeditivni sistem kada redosled ostaje isti ali se izmena vrši nako svakog odigranog poena.
- 2.13.4 U svakom setu u igri parova, par koji ima pravo prvi da servira određuje servera u prvom setu a par koji prima servis određuje primaoca. U svakom narednom setu par koji prvi servira određuje servera a primalac je igrač koji je servirao tom igraču u prethodnom setu.
- 2.13.5 U igri parova kod svake promene servisa prethodni primalac postaje server a partner prethodnog servera postaje primalac.
- 2.13.6 Igrač ili par koji prvi servira u prvom setu postaje prvi primalac u narednom setu. U poslednjem mogućem (odlučujućem) setu u igri parova menja se primalac nakon što bilo koji par prvi osvoji 5 poena.
- 2.13.7 Igrač ili par koji počne set sa jedne strane stola naredni set počinje sa druge strane stola i u poslednjem mogućem (odlučujućem) setu igrači ili parovi menjaju strane nakon što bilo koji igrač ili par prvi osvoji 5 poena.

2.14 Poremećen redosled serviranja, primanja servisa i strana stola na kojima se igra

- 2.14.1 Ako igrač servira ili prima servis mimo utvrđenog redosleda, igra se prekida od strane sudije čim je greška uočena i nastavlja se po prethodno utvrđenom redosledu. Postignut rezultat ostaje kakav je bez obzira na trenutak kada je greška uočena.
- 2.14.2 Ukoliko igrači nisu promenili strane kada je to trebalo igra se prekida od strane sudije čim je greška uočena i nastavlja sa igračima na onim stranama na kojima treba da budu. Postignut rezultat ostaje kakav je bez obzira na trenutak kada je greška uočena.
- 2.14.3 U svakom slučaju svi osvojeni poeni pre uočavanja greške se priznaju.

2.15 Ekspeditivni sistem

- 2.15.1 Osim ako su oba igrača ili para osvojila po najmanje 9 poena, ekspeditivni sistem su uvodi ako se set ne završi nakon 10 minuta igre ili ranije na zahtev oba igrača ili para.
 - 2.15.1.1 Ako je lopta u igri kada vreme istekne, igra se prekida od strane sudije i nastavlja se tako što servira igrač koji je servirao pre prekida.
 - 2.15.1.2 Ako lopta nije u igri kada vreme istekne igra se nastavlja serviranjem igrača koji je primao servis u prethodnom reliju.
 - 2.15.1.3 Nakon uvođenja ekspeditivnog sistema servira se naizmenično nakon svakog osvojenog poena do kraja seta. Ako primalac servisa 13 puta dobro vrati loptu osvaja poen.
 - 2.15.1.4 Jednom uveden ekspeditivni sistem se primenjuje do kraja meča.