

Pravila su preuzeta od Međunarodne stonoteniske federacije (ITTF).

Više informacija na www.ittf.com.

PRAVILA STONOG TENISA

2.1 STO

- 2.1.1 Gornja površina stola, poznata kao površina za igru, je pravougaonog oblika, 2.74m duga i 1525m široka, i leži u horizontalnoj ravni 76cm iznad poda.
- 2.1.2 Površina za igru ne uključuje bočne (vertikalne) ivice stola.
- 2.1.3 Površina za igranje može da bude od bilo kakvog materijala zadovoljavajući pri tome uslov da loptica bačena sa 30cm visine treba da odskoči cca 23cm.
- 2.1.4 Površina za igru treba da je tamna i matirana (bez ili sa vrlo malo odsjaja), sa bijelim bočnim linijama debljine 2cm duž bočnih ivica stola dugih 2.74m i sa *krajnjim* bijelim *linijama* širokim 2cm duž poprečnih ivica stola dugih 1.525m.
- 2.1.5 Površina za igru je podijeljena na dva jednaka polja vertikalnom mrežom paralelnom s poprečnim ivicama, a koja je neprekidna duž čitave površine polja.
- 2.1.6 Za parove, oba polja su presječena na dva jednaka dijela (lijevi i desni) centralnom bijelom linijom širokom 3mm a koja se prostire paralelno uzdužnim ivicama stola. Centralna linije se posmatra kao dio desne polovine polja.

2.2 SASTAV MREŽE

- 2.2.1 Mrežu čine njen viseći dio pričvršćen na krajevima za dva vertikalna stubića koja su postavljena na držače fiksirane za sto.
- 2.2.2 Mreža je obješena o uže koje je na oba kraja pričvršćeno za krajnje vertikalne stubiće visoke 15.25cm pri čemu se najizbočenije ivice stubića nalaze takođe 15.25cm van bočnih ivica stola.
- 2.2.3 Vrh mreže treba da je čitavom dužinom 15.25cm iznad površine za igru.
- 2.2.4 Dno mreže treba da je čitavom svojom dužinom što je moguće bliže površini stola, a njeni krajevi treba da su što je moguće bliže potpornim stubićima.

2.3 LOPTICA

- 2.3.1 Loptica treba da je sfernog oblika, prečnika 40mm.
- 2.3.2 Loptica treba da teži 2.7 grama.
- 2.3.3 Loptica treba da je napravljena od celuloidne ili slične plastične mase, bijele ili narandžaste boje i matirana.

2.4 REKET

- 2.4.1 Reket može da bude bilo kojeg oblika i težine, dok glava za udaranje treba da je ravna i čvrsta.
- 2.4.2 Najmanje 85% debljine glave reketa treba da je od prirodnog drveta; vezivni sloj unutar glave može da bude ojačan vlaknastim materijalom kao što su karbonska vlakna, staklena vlakna ili kompresovani papir, ali ne smije biti deblji od 7.5% ukupne debljine ili od 0.35mm, koje god je manje.
- 2.4.3 Strana glave reketa korištena za udaranje loptice može da bude prekrivena ili

gumom sa tačkastim izbočinama čija debljina zajedno sa vezivnim slojem nije veća od 2mm, ili od sendvič gume, sa tačkastim izbočinama ili udubljenjima, čija ukupna debljina zajedno sa vezivnim slojem nije veća od 4mm.

- 2.4.3.1 *Obična tačkasta guma* je jednostruki sloj neorganske gume, prirodna ili sintetička, sa ravnomjerno raspoređenim izbočinama preko njene površine gustine ne manje od 10 po cm² a ne veće od 30 po cm².
- 2.4.3.2 *Sendvič guma* je jednostruki sloj organske gume prekrivene jednostrukim vanjskim slojem obične tačkaste gume, debljina tačkaste gume ne smije da bude veća od 2mm.
- 2.4.4 Materijal za pokrivanje treba da se širi do ali ne i preko granica glave reketa, osim dijela koji je najbliže ručki i koji se hvata prstima-on može ostati nepokriven ili biti pokriven bilo kojim materijalom.
- 2.4.5 Glava reketa, bilo koji sloj unutar nje i bilo koji sloj materijala za pokrivanje ili vezivo na strani kojom se udara loptica treba da je homogen i jednake debljine.
- 2.4.6 Površina materijala za pokrivanje reketa ili golog reketa treba da je bez odsjaja, s jedne strane crvena, a s druge crna.
- 2.4.7 Manja odstupanja od homogenosti površine ili nijansi boja usljed slučajnih oštećenja ili istrošenosti se mogu tolerisati pod uslovom da bitno ne mijenjaju karakteristike površine.
- 2.4.8 Na početku meča i pri svakoj promjeni reketa u toku meča, igrač je dužan da pokaže protivniku i sudiji reket koji planira da koristi i da im ga ustupi na pregled.

2.5 DEFINICIJE

- 2.5.1 *Reli* je period za vrijeme kojeg je loptica u igri.
- 2.5.2 Loptica je u *igri* od posljednjeg trenutka mirovanja na dlanu slobodne ruke prije namjernog izbacivanja u servisu do momenta presuđivanja relija kao poena ili kao ponavljanje.
- 2.5.3 *Ponavljanje* je reli čiji se ishod ne bilježi.
- 2.5.4 *Poen* je reli čiji se ishod bilježi.
- 2.5.5 *Ruka reketa (igračka ruka)* je ruka koja drži reket. *Slobodna ruka* je ruka koja ne drži reket.
- 2.5.6
- 2.5.7 Igrač *udara* lopticu ako je u igri dodirne reketom držanim u ruci, ili dijelom igračke ruke ispod zgloba.
- 2.5.8 Igrač *omet*a lopticu ako je on, ili bilo šta što nosi ili drži, dodirne u igri dok je loptica iznad ili se kreće prema površini njegovog polja pri čemu nije dodirnula polje od posljednjeg protivnikovog udarca.
- 2.5.9 *Server* je igrač koji treba da prvi udari lopticu za vrijeme relija.
- 2.5.10 *Primaoc* je igrač koji treba da drugi po redu udari lopticu za vrijeme relija.
- 2.5.11 *Sudija* je osoba zadužena za kontrolu meča.
- 2.5.12 *Pomoćni sudija* je osoba zadužena da asistira (glavnom) sudiji u donošenju određenih odluka.

2.5.13 Bilo šta što igrač *nosi ili drži*, uključuje sve ono što je nosio ili držao, sem loptice, na početku relija.

2.5.14 Smatra se da loptica prelazi *preko ili oko* mreže ako prolazi bilo kuda sem između mreže i njenih držača ili između mreže i površine za igru.

2.5.15 Smatra se da se krajnja *linija* prostire u beskonačnost u oba smjera.

2.6 SERVIS

2.6.1 Servis počinje slobodnim ležanjem loptice na dlanu serverove slobodne ruke u položaju mirovanja.

2.6.2 Server tada baca lopticu vertikalno uvis, bez izazivanja spina (obrtanja loptice oko bilo koje svoje ose), tako da se popne najmanje 16cm nakon napuštanja dlana slobodne ruke. Nakon toga, loptica pada ne dodirujući ništa prije nego što je udarena reketom.

2.6.3 Dok je loptica u silaznoj putanji, server je udara tako da se prvo odbija o njegovo polje, a nakon prelaska preko ili oko mreže, pada u primaočevu polje; U igri parova, loptica treba da dodirne desnu polovinu i serverovog i primaočevog polja sukcesivno.

2.6.4 Od početka servisa pa do trenutka kada je udarena, loptica treba da je iznad nivoa površine za igru (iznad površine stola) a iza *krajnje linije* (zadnja poprečna linija stola) servera. Server, njegov partner kao i bilo šta što *nose ili drže* ne smije zaklanjati lopticu i tako je skrivati od primaoca.

2.6.5 Istog trena kada baci lopticu, server treba da skloni svoju slobodnu ruku iz prostora između loptice i mreže. Prostor između loptice i mreže je definisan lopticom, mrežom i njenim (mrežičinim) beskonačnim produžetkom.

2.6.6 Igrač je dužan da servira tako da sudija i pomoćni sudija mogu da vide da servis zadovoljava sve uslove ispravnog servisa.

2.6.6.1 Ako sudija sumnja u ispravnost servisa, može prvom prilikom u meču dosuditi *ponavljanje* i upozoriti servera.

2.6.6.2 Svaki sledeći servis sumnjive ispravnosti od strane istog igrača ili njegovog para, rezultovaće dosuđivanjem poena primaocu.

2.6.6.3 Svaki put kada dođe do jasne greške u servisu, bez upozorenja poen će biti dodijeljen primaocu.

2.6.7 U izuzetnom slučaju, sudija ima pravo da olakša pravila za ispravan servis kada je ispunjavanje istih onemogućeno fizičkim invaliditetom.

2.7 VRAĆANJE

2.7.1 Loptica, nakon što je servirana ili vraćena, treba da je udarena tako da prelazi preko ili oko mreže i dodiruje protivničko polje, direktno ili nakon dodirivanja mreže.

2.8 RED IGRANJA

2.8.1 U pojedinačnoj igri, server prvi udara lopticu, nakon čega primaoc vraća lopticu i u daljem toku igre server i primaoc naizmjenično vraćaju lopticu.

2.8.2 U igri parova, seviser prvi udara lopticu nakon čega je primaoc vraća. Nakon toga, partner servera mora vratiti lopticu, a nakon toga, partner primaoca mora vratiti lopticu i tako svaki igrač udara lopticu prethodno definisanim redoslijedom.

2.8.3 Kada dva igrača koja su u kolicima zbog fizičkog invaliditeta čine par u igri dublova, server prvi udara lopticu, primaoc je vraća, a nakon toga bilo koji od igrača sa invaliditetom može igrati. Ipak, ni jedan dio igračevih kolica ne smije prodirati kroz zamišljenu vertikalnu ravan koja prolazi kroz centralnu liniju stola. U suprotnom, sudija će dodijeliti poen protivničkom paru.

2.9 PONAVLJANJE

2.9.1 Reli se ponavlja:

2.9.1.1 ako pri serviranju loptica dodirne mrežu, s tim da bi servis inače bio ispravan ili je loptica ometena od strane primaoca ili njegovog partnera;

2.9.1.2 ako je servis izveden kada sam primaoc ili njegov partner nije spreman, s tim da ni primaoc ni njegov partner ne namjerava da udari lopticu.

2.9.1.3 ako je neuspjeh servisa ili vraćanja, ili kršenje pravila na bilo koji drugi način, izazvano ometanjima van uticaja igrača.

2.9.1.4 ako je igra prekinuta od strane sudije ili pomoćnika sudije

2.9.1.5 ako je primaoc u kolicima zbog fizičkog invaliditeta i loptica:

2.9.1.5.1 odbija se o primaocetu polovinu u pravcu mreže a od primaoca;

2.9.1.5.2 dođe u stanje mirovanja na primaočevoj polovini;

2.9.1.5.3 u pojedninačnoj igri napusti primaocetu polovinu odbivši se o bilo koju od bočnih linija (ivica).

2.9.2 Igra može biti prekinuta:

2.9.2.1 da bi se ispravila greška oko redoslijeda servisa, primanja ili redoslijeda strana;

2.9.2.2 da se pusti na snagu ekspeditivni sistem;

2.9.2.3 da se upozori ili kazni igrač ili savjetnik;

2.9.2.4 jer su uslovi igre poremećeni na način da mogu da utiču na ishod relija.

2.10 POEN

2.10.1 Osim ako se ne dosudi ponavljanje u toku relija, igrač osvaja poen

2.10.1.1 ako njegov protivnik napravi grešku u servisu;

2.10.1.2 ako njegov protivnik ne uspije ispravno vratiti lopticu;

2.10.1.3 ako loptica, nakon servisa ili vraćanja, udari bilo šta osim mreže prije nego što je protivnik udari;

2.10.1.4 ako loptica pređe preko njegovog polja ili iza njegove krajnje linije ne dodirujući pri tome njegovo polje, a nakon što je udarena od strane protivnika;

2.10.1.5 ako njegov protivnik ometa lopticu;

2.10.1.6 ako njegov protivnik udari lopticu dva puta sukcesivno;

2.10.1.7 ako njegov protivnik udari lopticu stranom reketa čija površina ne zadovoljava uslove iz tačaka 2.4.3, 2.4.4 i 2.4.5;

2.10.1.8 ako njegov protivnik, ili bilo šta što njegov protivnik nosi ili drži, pomjeri površinu za igranje (sto);

2.10.1.9 ako njegov protivnik, ili bilo šta što njegov protivnik nosi ili drži, dodirne mrežu;

2.10.1.10 ako protivnikova slobodna ruka dodirne površinu za igranje;

2.10.1.11 ako u igri parova protivnik udari lopticu van reda utvrđenog udarcima servera i primaoca;

2.10.1.12 kao što je navedeno u ekspeditivnom sistemu (2.15.2).

2.11 SET

2.11.1 Set dobija igrač ili par koji prvi osvoji 11 poena osim ako oba igrača/para osvoje po 10 poena, kada set dobija prvi igrač ili par koji ostvari 2 poena prednosti.

2.12 MEČ

2.12.1 Meč dobija onaj igrač/par koji osvoji veći broj od dogovorenog neparnog broja setova.

2.13 RED SERVIRANJA, PRIMANJA I STRANA

2.13.1 Pravo odabira reda serviranja, primanja i strana biće dodijeljeno izvlačenjem a izvučeni igrač/par može birati da li će prvi servirati ili primati ili stranu na kojoj će započeti meč.

2.13.2 Kada igrač ili par odluči da li će prvi servirati, primati, i na kojoj će strani igrati, protivničkom igraču ili paru preostaje druga opcija.

2.13.3 Nakon svaka 2 zabilježena poena igrač ili par koji prima postaje par koji servira i tako naizmjenično sve do kraja seta, osim ako oba igrača ili para ne ostvare po 10 poena, ili je ekspeditivni sistem na snazi, gdje redosljed serviranja ostaje isti, samo što svaki igrač servira za samo 1 poen.

2.13.4 U svakom setu dubla, parovi određuju koji će igrači prvi servirati, odnosno primati servis; u narednim setovima, nakon što je prvi server odabran, prvi primalac će biti onaj igrač koji mi je servirao u prethodnom setu.

2.13.5 U dublovima kod promjene servisa igrač koji je primao postaje server, a partner prethodnog servera postaje primalac.

2.13.6 Igrač ili par koji je prvi servirao primaće servis u narednom setu. U posljednjem mogućem setu u igri parova mijenja 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 posljednjem mogućem setu igrači ili parovi mijenjaju strane nakon što bilo koji igrač ili par prvi osvoji 5 poena.

2.14 NEPRAVILNOSTI U REDOSLIJEDU SERVIRANJA, PRIMANJA I PROMJENE STRANA

2.14.1 Ako igrač servira ili prima servis mimo utvrđenog redosljeda, igra se prekida od strane sudije čim je greška uočena i nastavlja se po prethodno utvrđenom redosljedu. Postignut rezultat ostaje kakav jeste bez obzira na trenutak kada je greška uočena.

2.14.2 Ukoliko parovi na vrijeme ne promijene strane, igra će biti zaustavljena od strane sudije ili njegovog pomoćnika čim se greška otkrije i nastavlja se kad igrači promjene strane kod postignutog rezultata, u skladu sa redosljedom utvrđenim na početku meča.

2.14.3 U bilo kojim okolnostima, poeni postignuti prije otkrića greške se uvažavaju.

2.15 EKSPEDITIVNI SISTEM

2.15.1 Izuzev kada oba igrača ili para postignu najmanje 9 poena, ekspeditivni sistem stupa na snagu ako se set ne završi nakon 10-minutne igre, ili ranije, na zahtjev oba igrača ili para.

2.15.1.1 Ukoliko je loptica u igri nakon što se prekorači vremensko ograničenje, sudija prekida igru, a u nastavku servira igrač koji je servirao kada je reli prekinut.

2.15.1.2 Ako loptica nije bila u igri nakon prekoračenog vremenskog ograničenja, u nastavku servira igrač koji je primao u prethodno prekinutom reliju.

2.15.2 U skladu s tim, svaki igrač ili par servira za 1 poen do kraja seta i ukoliko igrač ili par koji prima ostvari 13 vraćanja, primalac ostvaruje poen.

2.15.3 Kada se jednom uvede, ekspeditivni sistem ostaje na snazi sve do kraja meča.