

Pravila stonog tenisa



dr Jovan Gardašević

- Površina za igru od bilo kog materijala
- uslov - da lopta **odskoči** oko **23cm** ako je **puštena sa** visine od **30cm**

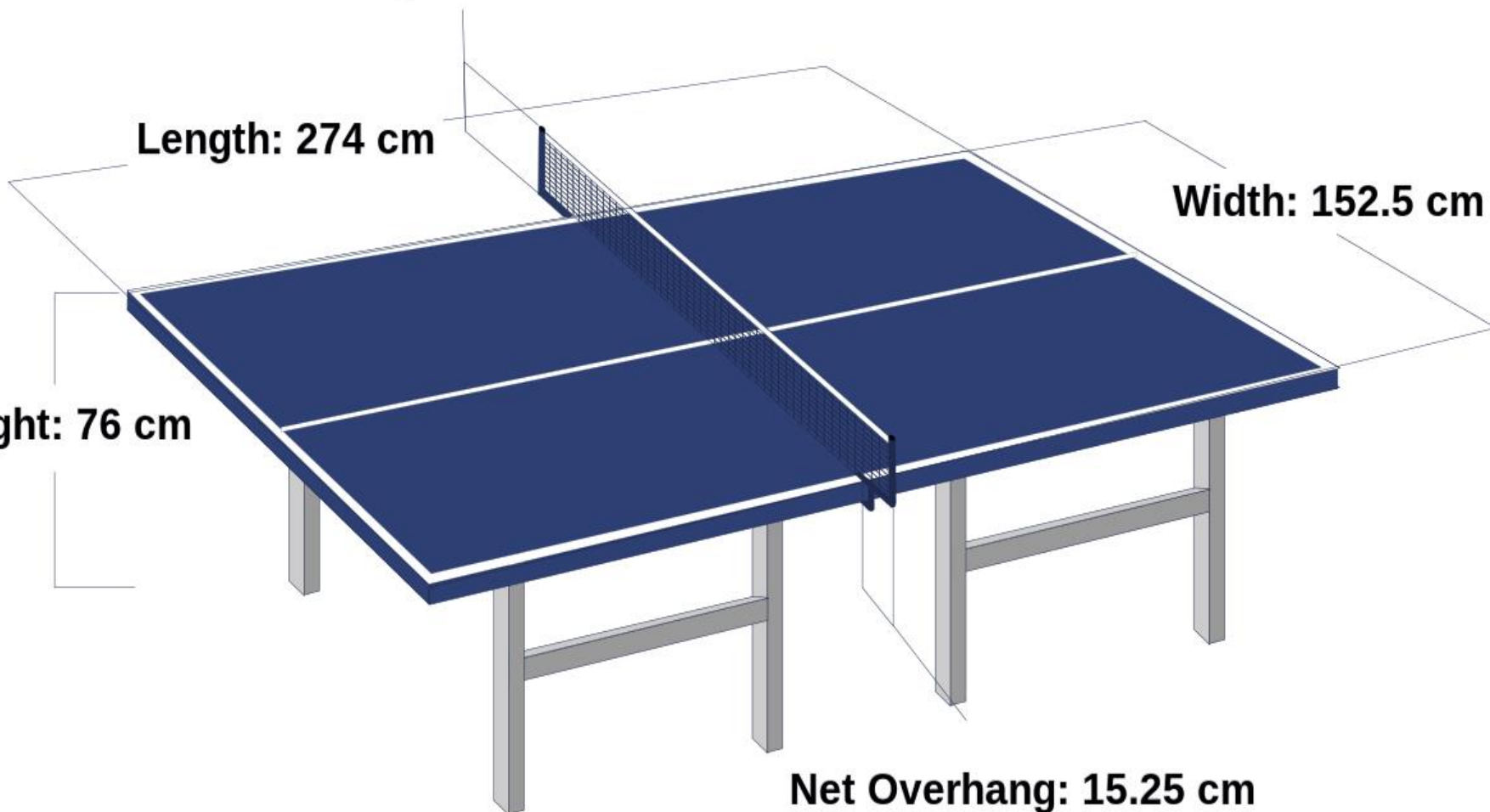
Net Height: 15.25 cm

Length: 274 cm

Width: 152.5 cm

Height: 76 cm

Net Overhang: 15.25 cm

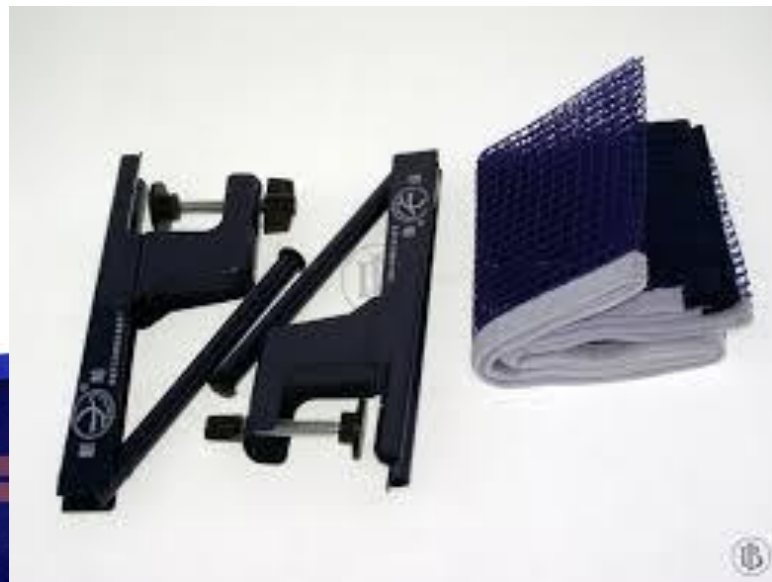


- Površina stola mora da bude **tamne mat boje**,
 - sa **bijelom uzdužnom linijom** širine **2cm duž ivica stola**
 - i **bijelom krajnjom linijom** širine **2cm duž krajnjih linija**
- Površina za igru - **podijeljena** na dva jednaka polja vertikalnom **mrežom**
- **Za igru parova** - polja su **podijeljena na dva jednaka polu-polja**
 - središnom **linijom** širine **3mm**



➤ Mreža

- Pod mrežom se podrazumijeva mreža, djelovi za zatezanje, držači
- **Visina 15,25cm** - cijelom svojom dužinom **iznad površine za igru.**
- Pričvršćena - vertikalnim **držačima** visine **15,25cm**, udaljeni **od** bočnih **ivica 15,25cm.**



Lopta

- Lopta je sfernog oblika **prečnika 40mm**.
- **Težina** lopte je **2,7 grama**.
- **od celuloida** ili sličnog plastičnog materijala
- mora da bude **bijele ili narandžaste mat boje**.



Reket

Reket - ploča reketa mora da bude ravna i kruta

- **Strana** koja se koristi za udaranje mora da bude pokrivena:
- **nazubljenom gumom** - zupci okrenuti napolje ukupne **debljine** zajedno sa lijepkom do **2mm**,
- **sendvič guma** - zupci okrenuti napolje ili unutra ukupne debljine do **4mm** uključujući i ljepilo.



Reket

- Materijal koji pokriva ploču (**guma**) mora da **pokriva cijelu površinu** ali **ne** i **preko ivica**,
- Površina materijala za pokrivanje **mora da bude bez sjaja**,
 - **svijetlo crvena sa jedne strane** i **crna sa druge**



- Materijal za pokrivanje može da se upotrebljava jedino ako je **odobren od strane ITTF-a**
 - bez fizičkog, hemijskog ili drugog tretmana koji bi mijenjao svojstva gume (brzina, trenje),
- **Na početku meča i kada god promijeni reket igrač je obavezan da ga pokaže:**
 - protivniku
 - sudiji



- **Server izbacuje loptu skoro vertikalno, bez dodavanja rotacije, najmanje 16cm iznad stola**
- po napuštanju dlana slobodne šake i da zatim pada a da ne dodirne ništa **dok se ne udari.**
- server udara da **prvo dodirne njegovu polovinu stola a zatim polje primaoca**
- **Ukoliko loptica dodirne mrežu, servis se ponavlja, pod uslovom da je osim dodirivanja mrežice servis bio ispravan.**



- koliko puta može da bude nec? **Odgovor je:** neograničeno.
- Odgovornost je igrača da **servira tako da sudije mogu da vide da je servis ispravan.**
- **Ukoliko sudija sumnja u ispravnost servisa on može,** kod prvog takvog slučaja, **da dosudi ponavljanje i opomene servera.**



➤ Servis



- **Ukoliko server pri servisu** ne pogodi već bačenu lopticu, to se računa kao greška i protivnik osvaja poen.
- Svaki igrač **servira dva puta, nakon čega** protivnik dobija servis. Izuzetak je ako se igra produžetak seta, **npr. pri rezultatu 10:10**, tada svaki igrač servira naizmjenično.
- U igri dublova, server mora servirati dijagonalno iz svoje desne polovine u protivničku. **Kod pojedinačne igre, nema ograničenja.**



►► Izmjena udaraca

- Za razliku od **servisa**, **loptica se udara direktno** u protivničku polovinu stola.
- Prije udarca, loptica smije samo jednom odskočiti na **igračevoj sopstvenoj polovini stola**.
- Nije dozvoljeno, kao u tenisu, lopticu udariti iz voleja (**prije nego što odskoči**).



» Izmjena udaraca

- Prije nego što loptica padne na protivničku polovinu stola, **smije dodirnuti jedino mrežu i njene držače**. Ukoliko loptica dodirne bilo koji drugi predmet (plafon ili zid), **poen se dodjeljuje protivniku**.
- Loptica je ispravna ukoliko pogodi isključivo gornju površinu ili ivice, **ali ne i bočne ivice stola**.



Redosled igranja

- **server servira,**
- **primalac vraća** loptu
- **nakon toga naizmjenično udaraju** loptu.





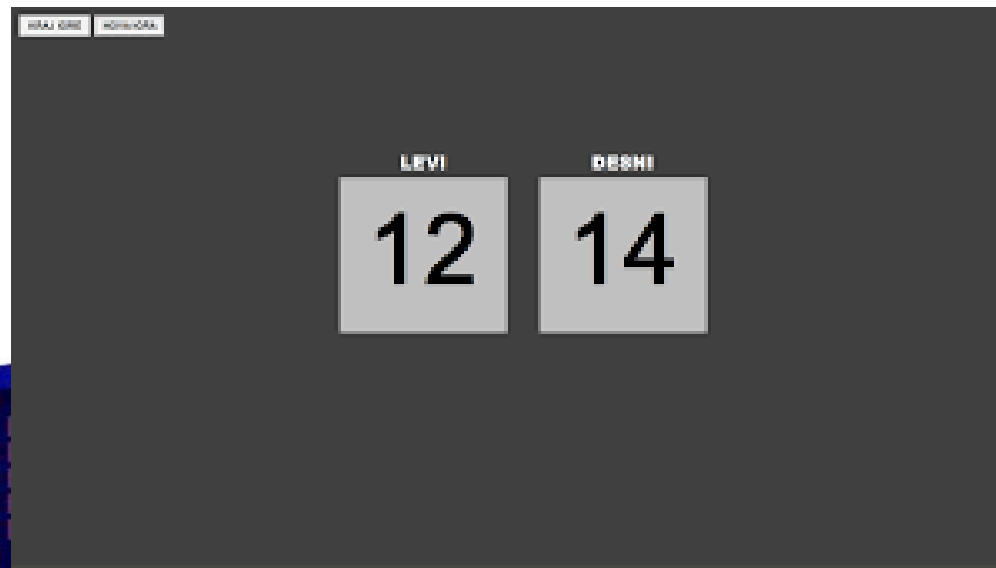
Redosled igranja

- U igri parova **server servira**,
- **primalac vraća**,
- onda **serverov partner vraća**
- pa **primaočev partner vraća**
- pa se **nastavlja ovako uspostavljen redosled**



➤ Set

- Set pobjeđuje **igrač** onaj ko prvi osvoji **11 poena**
- **Ako** oba igrača ili para **osvoje po 10 poena** pobjednik onaj ko postigne razliku od dva poena.
- Poslije svakog seta, **mijenjaju se strane.**



➤ Meč (susret)

- Meč se po pravilu igra na 3 dobijena seta.
- može se odigrati maksimalno 5 setova.
- U slučaju da dođe do izjednačenja u osvojenim setovima 2:2, igra se i peti odlučujući set.

andro® RASANTER FAIRPLAY
MATCH COUNTER





Redosljed serviranja i izbor strane

- **Pravo** izbora serviranja, prijema servis ili strane stola **se određuju žrijebom**
 - pobjednik može da bira da servira, prima ili bira stranu
- **Poslije svaka 2 odigrana poena primalac postaje server** i tako do kraja seta
- **ako svi osvoje po 10 poena ekspeditivni sistem - redosled ostaje isti** ali se **izmjena** vrši **nakon svakog odigranog poena.**



Redosljed serviranja i izbor strane

- U igri parova kod svake promjene servisa:
 - prethodni primalac postaje server
 - a partner prethodnog servera postaje primalac.
- Igrač ili par koji prvi servira u prvom setu postaje prvi primalac u narednom setu.
- U odlučujućem setu mijenja se primalac nakon što bilo koji par prvi osvoji 5 poena.
- Igrač ili par koji počne set sa jedne strane stola naredni set počinje sa druge strane stola



» Poremećen redosljed

- Igrač **servira** ili prima servis **mimo** pravog **redosleda**,
 - igra se prekida čim je greška uočena
 - i **nastavlja po prethodno utvrđenom redosledu**.
 - **rezultat ostaje kakav je bez obzira** na trenutak **kada je greška uočena**.
- Ukoliko igrači nijesu promijenili strane kada je trebalo
 - igra se prekida čim je greška uočena
 - i **nastavlja sa igračima na ispravnim stranama**.
 - **rezultat ostaje kakav je bez obzira** na trenutak kada je greška uočena.



» Odobrena oprema

- **Materijal** koji se koristi na strani reketa kojom se udara - mora da bude **odobren od strane ITTF-a**
- **mora da bude jasno vidljivo:**
 - ime proizvođača,
 - vrsta gume,
 - logo ITTF i broj ITTF-a (ukoliko ga guma ima)
- **Lista odobrene opreme i materijala** se obnavlja od strane ITTF-a i **raspoloživa je na web strani ITTF-a.**



- Uobičajena **odjeća** za igru **se sastoji** od:
 - majice sa kratkim rukavima (ili bez rukava),
 - kratkih pantalona ili suknje,
 - ili jednodjelne sportske odjeće,
 - kratkih čarapa
 - i patika;



- **ostala odjeća** (trenerka) **može da se nosi** isključivo **uz dozvolu vrhovnog sudije.**



» Odjeća

- **boja** majice, suknje i kratkih pantalona, **mora da se jasno razlikuje od boje loptice**
- **nakit** koji igrač nosi **ne smije da bude upadljiv ili da odbija svjetlost**, tako da **ometta protivnika**
- **Odjeća ne smije imati natpise koji su uvredljivi ili izražavaju nepoštovanje** bilo čega ili koga.



- **Igrači istog tima** na svjetskom prvenstvu ili Olimpijskim igrama **moraju da budu jednoobrazno obučeni**,
- Na ostalim međunarodnim takmičenjima **mogu da nose odjeću različitih proizvođača** ukoliko je **osnovna boja ista i njihov savez to odobrava**.
- **Igrači protivničke ekipe** moraju da **nose majice** koje su **jasno drugačije** boje tako
 - da bi gledaoci mogli da ih razlikuju.



➤ Uslovi za igru

- **Prostor za igru** mora da bude:
 - **dug** ne manje od **14m**
 - **širok** ne manje od **7m**
 - **visok** ne manje od **5m**
- sastavnim dijelom prostora za igru se smatra, sto uključujući mrežicu sa držačima, sudijski sto i stolica, semafor, kutije za peškire, kutije za loptice, štampani brojevi za stolove, ograda (ringovi), podloga, table na ogradi na kojima se nalazi ime igrača, kluba ili saveza.



» Uslovi za igru

- Prostor za igru je ograničen **ogradom**
 - visokom oko **75 cm** jednolično tamne boje
- Na svjetskim prvenstvima i Olimpijskim igrama, **intenzitet svjetla**, na visini površine za igru, mora da bude najmanje **1000 lux-a**
- **Izvor** svjetlosti - najmanje od **5 m od poda.**



» Uslovi za igru

- **Pozadina** tamna, **bez bliještećih izvora svjetlosti**, i bez dnevne svjetlosti koja prodire
- Pod ne smije da:
 - bude svijetle boje,
 - odbija svetlost,
 - bude klizav
- njegova površina mora da bude **od materijala odobrenog od strane ITTF-a.**



➤ Sudije

- Vrhovni sudija
- Glavni sudija
- Pomoćni sudija



- **Sudija** sjedi ili stoji u liniji sa mrežicom

- **pomoćni** sudija sjedi sa druge strane stola u liniji sa mrežicom naspram sudije



- **Sudija objavljuje rezultat čim je loptica van igre**
 - na kraju odigranog poena (što je moguće ranije nakon odigranog poena)
- Kada objavljuje rezultat sudija uvek **prvo govori broj poena narednog servera**
 - nakon toga broj poena protivničkog igrača ili para



➤ Zagrijavanje

Add your company slogan

- Igrači imaju pravo na **zagrijavanje na stolu** u trajanju do **2 minuta prije početka** samog meča
- Igračima je **dozvoljeno da se upoznaju sa opremom koja će se koristiti**
 - Ne više od **nekoliko razmijenjenih udaraca**



Prekidi

- **1 minut** odmora između dva seta
- **Kratki prekidi** za brisanje peškirom nakon **svakih 6 odigranih poena**
- Igrač ima pravo na **jedan „time out“** u trajanju do **jednog minuta** u toku meča.
- **Zahtjev za „time out“**, može da se uputi **samo između poena**
- ako **isti igrač treba da nastupi odmah** nakon odigranog meča, **ima pravo na pauzu od 5 minuta.**



Prekidi

- **Vrhovni sudija** može da dozvoli **prekid** igre,
 - **ni u kom slučaju duže od 10 minuta**
- Sledeće situacije **ne opravdavaju prekid** igre:
 - napetosti ili stresa
 - nesposobnost usled grča ili iscrpljenosti
- Prekid može da bude odobren **samo zbog nesposobnosti** koja je **uzrokovana povredom**



Savjeti

- Igrači mogu da primaju savjete **samo u toku dozvoljenih prekida**
- u drugom trenutku, sudija će da pokaže **žuti karton** kao opomenu
- Ako se ponovi nelegalno davanje savjeta, sudija će da pokaže **crveni karton** i **udalji osobu od prostora za igru**



Loše ponašanje

- svi **moraju da se uzdržavaju od ponašanja koje:**
 - vrijeđa ili potcjenjuje protivnika ili gledaoce
 - iskazuje nepoštovanje prema sportu
- Sudija **izriče** sledeće **kazne:**
 - za prvi prekršaj opominje **žutim kartonom**
 - Ponovni prekršaj **1 poen protivniku**
 - Opet ponovljeni **2 poena** protivniku pokazujući prekršiocu svaki put žuti i crveni karton zajedno.
 - Poslije **3 kaznena poena** sudija **prekida igru**



Hvala na pažnji!

