

STONOTENISKI
SAVEZ
SRBIJE

PRIRUČNIK ZA SUDIJE
SEZONA 2014/2015

Novembar, 2014.

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 na nosačima celom visinom od podnožja do vrha.

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; unutarjni 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 isključivo bez ikakvog fizičkog,hemijskog ili bilo kakvog drugog tretmana.
- 2.4.7.1 Neznatna odstupanja, uzrokovani slučajnim oštećenjem ili istrošenošću, 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 smera.

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 budu uvereni da je servis u potpunosti ispravan i bilo ko od njih dvoje može odlučiti da je servis nepravilan.
- 2.6.6.1 Ukoliko sudija sumnja u ispravnost servisa on može, kod prvog takvog slučaja, da dosudi ponavljanje i opomene servera; ali bilo koji naredni servis od strane istog igrača, ili njegovog partnera ako se igraju parovi, koji nije očigledno ispravan će se smatrati neispravnim servisom.
- 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 ~~pređe 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, izuzev definisanog u 2.8.3, server servira, primalac vraća, onda serverov partner vraća pa primaočev partner vraća pa se nastavlja ovako uspostavljen redosled.
- 2.8.3 Ukoliko je najmanje jedan igrač, usled fizičkog nedostatka, u invalidskim kolicima onda server servira, primalac vraća ali nakon toga bilo koji igrač može vraćati loptu uz uslov da nijedan deo kolica, niti stopalo stajaćeg 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 lopta, posle udarca protivnika, prođe kroz mrežu, prođe između mreže i držača, prođe između mreže i površine za igru (stola).
 - 2.10.1.6 ako protivnik ometa put lopte.
 - 2.10.1.7 ako protivnik udari loptu namerno dva puta uzastopno.
 - 2.10.1.8 ako protivnik udari loptu stranom reketa koja ne zadovoljava uslove 2.4.3, 2.4.4 i 2.4.5;
 - 2.10.1.9 ako protivnik, ili bilo šta što ima ili nosi pomeri površinu za igru.
 - 2.10.1.10 ako protivnik, ili bilo šta što ima ili nosi dodirne mrežu ili njene nosače.
 - 2.10.1.11 ako protivnikova slobodna šaka dodirne površinu za igru.
 - 2.10.1.12 ako u igri parova loptu udari igrač mimo utvrđenog redosleda.
 - 2.10.1.13 kako je određeno ekspeditivnim sistemom (2.15.2)
 - 2.10.1.14 ako su oba igrača ili para u invalidskim kolicima, usled fizičkog nedostatka, i
 - 2.10.1.14.1 protivnik ne održi minimum kontakta sedišta ili jastuka sa zadnjicom , u trenutku kada je lopta udarena.
 - 2.10.1.14.2 protivnik dodirne sto bilo kojom šakom pre nego što udari loptu.

- 2.10.1.14.3 protivnikovo odmorište za stopala ili stopalo dodirne pod za vreme igre.
- 2.10.1.15 kako je definisano redosledom igranja (2.8.3).

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 neparnom broja setova,,

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, 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 je obezbeđen uslov iz 2.15.2, ekspeditivni sistem se uvodi ako se set ne završi nakon 10 minuta igre ili ranije na zahtev oba igrača ili para.

2.15.2 Ekspeditivni sistem se ne uvodi u setu u kome je odigrano najmanje 18 poena.

2.15.3 Ukoliko je lopta u igri kada istekne vreme i uvodi se ekspeditivni sistem, igra se prekida od strane sudije, a naredni servis pripada igraču koji je servirao u prekinutom poenu. Ukoliko lopta nije u igri kada se uvodi ekspeditivni sistem, naredni servis pripada igraču koji je bio primalac u prethodnom poenu.

2.15.4 Nakon uvođenja ekspeditivnog sistema, servira se naizmenično posle svakog odigranog poena, i ako igrač ili par koji prima servis 13 puta ispravno vrati lopticu dobija poen.

2.15.5 Uvođenjem ekspeditivnog sistema se ne menja redosled serviranja i prijema servisa kako je određeno u 2.13.6.

2.15.6 Jednom uveden ekspeditivni sistem se primenjuje do kraja meča u kom je uveden.

3.2 **Oprema i uslovi za igru**

3.2.1 **Odobrena oprema**

- 3.2.1.1 Odobrenje opreme za igru donosi, u ime borda direktora, komisija za opremu; odobrenje može biti suspendovano od strane Izvršnog odbora u bilo kom trenutku i nakon toga povučeno od strane borda direktora.
- 3.2.1.2 Obrazac prijave ili prospekt takmičenja mora sadržati vrstu i boju stolova, mrežica i loptica koje će se koristiti na takmičenju; izbor opreme je pravo saveza na čijoj teritoriji će se takmičenje održati, isključivo u okviru opreme koja je odobrena od strane ITTF-a u vreme održavanja takmičenja.
- 3.2.1.3 Materijal koji se koristi na strani reketa kojom se udara loptica mora biti odobren od strane ITTF-a u tom periodu, i mora biti jasno vidljivo ime proizvođača, vrsta gume, logo ITTF kao i broj ITTF-a (ukoliko ga guma ima) duž ivice gume do drške reketa. Lista odobrene opreme i materijala se obnavlja od strane ITTF-a i raspoloživa je na web strani ITTF-a.
- 3.2.1.4 Noge stolova moraju biti udaljene najmanje 40cm. od krajnje linije stola kada igraju igrači u kolicima.

3.2.2 **Odeća**

- 3.2.2.1 Uobičajena odeća za igru se sastoji od majice sa kratkim rukavima (ili bez rukava), kratkih pantalona ili suknje, ili jednodelne sportske odeće, kratkih čarapa i patika; ostala odeća kao deo ili komplet trenerka se može nositi za vreme igre isključivo uz dozvolu vrhovnog sudije.
- 3.2.2.2 Osnovna boja majice, suknje i kratkih pantalona, sa izuzetkom rukava i kragne se mora jasno razlikovati od boje loptice koja se koristi.
- 3.2.2.3 Na leđnom delu majice mogu biti brojevi ili slova radi identifikacije igrača, saveza, kluba i reklamne poruke u saglasnosti sa 3.2.5.10; ukoliko je na leđnom delu majice ispisano ime igrača ono mora biti odmah ispod kragne.
- 3.2.2.4 Brojevi određeno od strane organizatora radi identifikacije igrača imaju apsolutan prioritet na centralnom delu leđnog dela majice; ovi brojevi mogu biti na nosaču (papir, platno,...) koji ne sme biti veći od 600 cm².
- 3.2.2.5 Oznake ili ukrasi na prednjoj strani odeće ili nakit koji igrač nosi ne sme biti upadljiv ili da odbija svetlost tako da ometa protivnika na bilo koji način.
- 3.2.2.6 Odeća ne sme biti takvog dizajna ili da ima natpise koji bi mogli biti uvredljivi ili izražavati nepoštovanje bilo čega ili koga.
- 3.2.2.7 Po bilo kom pitanju ispravnosti ili prihvatljivosti odeće za igru konačnu odluku donosi vrhovni sudija.
- 3.2.2.8 Igrači istog tima u ekipnom meču, kao i igrači iz istog saveza koji čine par na svetskom prvenstvu ili Olimpijskim igrama moraju biti jednoobrazno obučeni, sa izuzetkom čarapa, patika, brojem i veličinom reklama na odeći. Igrači istog saveza koji čine par na ostalim međunarodnim takmičenjima mogu nositi odeću različitih proizvođača ukoliko je osnovna boja ista i njihov savez to odobrava.

- 3.2.2.9 Protivnički igrač ili par mora nositi majice koje su jasno drugačije boje tako da bi gledaoci mogli da ih razlikuju.
- 3.2.2.10 Ako oba igrača, para ili ekipa imaju majice slične boje i ne mogu se dogovoriti ko da promeni majice odluka se donosi kockom od strane sudije.
- 3.2.2.11 Igrači koji se takmiče na svetskim prvenstvima, Olimpijskim igrama, ili otvorenim međunarodnim prvenstvima nose odeću koja je odobrena od njihovog saveza.

3.2.3 Uslovi za igru

- 3.2.3.1 Prostor za igru je pravougaonog oblika, dug ne manje od 14 m., širok ne manje od 7 m. i visok ne manje od 5 m., uglovi mogu biti zatvoreni ringovima ne dužim od 1,5 m.; za igru u kolicima dimenzije mogu biti redukovane ali ne na manje od 8m. dužine i 6m. širine.
- 3.2.3.2 Sledeća oprema i pribor se smatraju sastavnim delom prostora za igru: 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.
- 3.2.3.3 Prostor za igru je ograničen ogradom visokom oko 75 cm., jednolično tamne boje koja ga odvaja od gledalaca i drugih prostora za igru.
- 3.2.3.4 Na svetskim prvenstvima i Olimpijskim igrama, intenzitet svetla, mereno na visini površine za igru, mora biti ne manje od 1000 lux-a ravnomerno preko cele površine za igru i ne manje od 500 lux-a u bilo kom delu prostora za igru, a na ostalim takmičenjima ne manje od 600 lux-a ravnomerno iznad površine za igru i ne manje od 400 lux-a u bilo kom delu prostora za igru.
- 3.2.3.5 Kada se koristi više stolova intenzitet svetla mora biti isti na svim stolovima a nivo intenziteta pozadinskog osvetljenja u hali ne sme biti viši od najnižeg nivoa u prostoru za igru.
- 3.2.3.6 Izvor svetlosti ne sme biti niži od 5 m. iznad poda.
- 3.2.3.7 Pozadina mora biti tamna, bez blještećih izvora svetlosti, i bez dnevne svetlosti koja prodire kroz nepokrivene prozore ili druge otvore.
- 3.2.3.8 Pod ne sme biti svetle boje, da odbija svetlost, da je klizav a njegova površina ne sme biti od cigala, keramike, betona ili kamena; ali za igru u kolicima može biti od betona.
- 3.2.3.8.1 Na takmičenjima za svetsku, olimpijsku i paraolimpijsku titulu pod mora biti od drveta ili od sintetičkog materijala vrste i tipa odobrenog od strane ITTF-a.

3.2.4 Kontrola reketa

- 3.2.4.1 Odgovornost je svakog igrača da koristi lepak koji ne sadrži štetne isparljive rastvore.
- 3.2.4.2 Kontrola u odnosu na štetne isparljive rastvore će se sprovoditi na svetskim prvenstvima, Olimpijskim igrama, Paraolimpijskim igrama kao i na određenom broju World tour i Junior circuit turnirima a može biti sprovedeno i na kontinentalnim kao i regionalnim takmičenjima.
- 3.2.4.2.1 Kontrola reketa se sprovodi prema proceduri ustanovljenoj od strane Izvršnog odbora na predlog Odbora za opremu, Sudijskog odbora, tako da reket udovoljava svim propisima ITTF-a, uključujući, ali ne isključivo samo, kao što je debljina obloge (gume), ravnoća obloge, i isparljive štetne sastojke.

Izvod iz glave 3 ITTF Handbook-a 2014/2015
Propisi za međunarodna takmičenja

- 3.2.4.2.2 Kontrola reketa se obavlja posle meča, slučajnim izborom, jedino ukoliko pre meča nije već obavljena kontrola, ali od četvrtfinala pa na dalje kontrola se obavlja za sve mečeve pre početka meča u pojedinačnim disciplinama i određenim pojedinačnim mečevima u susretu timova.
- 3.2.4.2.3 Reket koji ne prođe kontrolu (ustanovi se da je neispravan) se ne može koristiti, ali se može koristiti rezervni reket koji obavezno ide na kontrolu posle meča; ukoliko reket ne prođe kontrolu posle meča igrač snosi odgovarajuće posledice.
- 3.2.4.2.4 Svi igrači imaju pravo na dobrovoljnu kontrolu reketa pre meča bez posledica u odnosu na rezultat kontrole.
- 3.2.4.3 Ako u periodu od 4 godine reket istog igrač 4 puta (zbirno) je proglašen neispravnim, igrač može završiti tekuću disciplinu, ali će ga Izvršni odbor suspendovati za period od 12 meseci.
- 3.2.4.3.1 ITTF će pismenim putem obavestiti igrača o suspenziji.
- 3.2.4.3.2 Suspendovani igrač se može žaliti Arbitražnom sudu za sport u roku od 21 dana od dana prijema obaveštenja. Suspenzija ostaje na snazi do konačne odluke.
- 3.2.4.4 ITTF čuva spisak svih podataka o reketima koji nisu prošli na kontroli od 1. Septembra 2010.
- 3.2.4.5 Dobro provetran prostor mora biti obezbeđen za lepljenje guma, i tečan lepak se ne sme koristiti, bilo gde drugde u hali.
Pod „halom“ se podrazumeva zgrada gde se igra stoni tenis i sve prateće aktivnosti, objekti i javni prostor.

3.2.5 Reklame i Oznake

- 3.2.5.1 Unutar prostora za igru reklame mogu biti samo na opremi i priboru koji su nabrojani u 3.2.3.2; ne može biti nikakvih dodatnih reklamnih panoa i sl.
- 3.2.5.1.1 Reklame ili Oznake u ili pored prostora za igru ne smeju biti za duvanske proizvode, alkoholna pića, štetne ili nezakonite proizvode, i moraju biti bez negativne konotacije zasnovane na rasi, ksenofobiji, polu, religiji, nedostacima ili bilo kakve druge vrste diskriminacije.
- 3.2.5.2 Na Olimpijskim i Paraolimpijskim igrama reklame na opremi i odeći igrača i sudija moraju biti u saglasnosti sa IOC i IPC propisima.
- 3.2.5.3 Sa izuzetkom LED reklama na ogradi prostora za igru, ne smeju se koristiti fluorescentne ili luminescentne boje i pozadinska boja na ogradi mora biti tamna.
- 3.2.5.3.1 Za vreme meča, reklame na ogradi se ne smeju menjati od tamnog ka svetlom i obrnuto.
- 3.2.5.3.2 LED na ogradi ne sme biti toliko svetao da ometa igrače i ne sme se menjati dok je lopta u igri.
- 3.2.5.3.3 LED reklame se ne smeju upotrebljavati bez prethodnog odobrenja ITTF-a.
- 3.2.5.4 Slova ili simboli na unutrašnjosti ograde moraju biti boje koja je jasno različita od boje lopte koja se koristi, ne više od dve boje i visine ne veće od 40 cm.
- 3.2.5.5 Oznake na podu moraju biti boje koja je jasno različita od boje lopte koja se koristi
- 3.2.5.6 Može biti do 4 reklame na podu prostora za igru, po jedna na svakom kraju ne veća od 5 m², po jedna sa svake strane stola i ne veća od 2,5 m²; bočne moraju biti udaljene od ograde najmanje 1 m. a krajnje najmanje 2 m. od ograde.

Izvod iz glave 3 ITTF Handbook-a 2014/2015
Propisi za međunarodna takmičenja

- 3.2.5.7 Može biti 1 stalna reklama proizvođača ili dobavljača (ime ili logo) i 1 privremena reklama na obe polovine obe strane stola i 1 na oba kraja stola i svaka ne duža od 60 cm. Privremene moraju biti jasno odvojene od stalnih; ne mogu biti od drugih proizvođača stonoteniske opreme a na podnožju stola može biti samo reklama proizvođača ili dobavljača koji je glavni sponzor takmičenja.
- 3.2.5.8 Reklame na mrežici moraju biti boje koja se jasno razlikuje od boje lopte koja se koristi, ne sme biti bliže od 3 cm. do gornje ivice mreže i ne sme ometati vidljivost kroz mrežu.
- 3.2.5.9 Reklame na sudijskim stolovima i drugoj opremi unutar prostora za igru ne smeju biti veće od 750 cm².
- 3.2.5.10 Reklame na odeći igrača su ograničene na:
 - 3.2.5.10.1 Zaštitni znak, simbol ili ime proizvođača odeće na površini ne većoj od 24 cm².
 - 3.2.5.10.2 Ne više od 6 jasno razdvojenih reklama, ukupne površine ne veće od 600 cm², na prednjoj strani, sa strane i na ramenima majice i ne više od 4 reklame na prednjoj strani majice.
 - 3.2.5.10.3 Ne više od dve reklame ukupne površine ne veće od 400 cm² na leđnoj strani majice.
 - 3.2.5.10.4 Ne više od dve reklame ukupne površine ne veće 120 cm² napred ili sa strane kratkih pantalona ili suknje.
- 3.2.5.11 Reklame na identifikacionom broju igrača ukupne površine ne veće od 100 cm²
- 3.2.5.12 Reklame na odeći sudija ukupne površine ne veće od 40 cm²
- 3.2.5.13 Na odeći igrača se ne smeju reklamirati proizvodi od duvana, alkoholna pića i sl.

3.2.6 Doping

- 3.2.6.1 Svi igrači koji učestvuju na međunarodnim takmičenjima, uključujući i takmičenja mlađih kategorija, podležu testiranju od strane ITTF-a, nacionalnog saveza i bilo koje druge anti doping organizacije odgovorne za sprovođenje testiranja na takmičenju na kome učestvuju.

3.3 Službene osobe

3.3.1 Vrhovni sudija

- 3.3.1.1 Za svako takmičenje se određuje vrhovni sudija a njegov identitet i mesto gde se nalazi mora biti poznato učesnicima i, kad god je pogodno, kapitenima ekipa.
- 3.3.1.2 Vrhovni sudija je odgovoran za:
 - 3.3.1.2.1 Sprovođenje žreba
 - 3.3.1.2.2 Izrade rasporeda mečeva po vremenu i stolovima (satnica)
 - 3.3.1.2.3 Određivanje službenih osoba
 - 3.3.1.2.4 Sprovođenje sastanka sa službenim osobama pre turnira
 - 3.3.1.2.5 Proveru podobnosti igrača
 - 3.3.1.2.6 Privremeni prekid igre
 - 3.3.1.2.7 Odlučuje da li igrač može privremeno napustiti prostor za igru za vreme meča
 - 3.3.1.2.8 Odlučuje da li se vreme zagrevanja može produžiti
 - 3.3.1.2.9 Odlučuje da li igrač može nositi trenerke za vreme meča
 - 3.3.1.2.10 Odlučuje po bilo kom pitanju tumačenja Pravila i Propisa, uključujući prihvatljivost odeće, opreme i uslova za igru

Izvod iz glave 3 ITTF Handbook-a 2014/2015
Propisi za međunarodna takmičenja

- 3.3.1.2.11 Odlučuje da li i gde igrači mogu trenirati za vreme privremenog prekida igre
- 3.3.1.2.12 Preduzima disciplinske mere zbog neprihvatljivog ponašanja ili drugog nepoštovanja propisa
- 3.3.1.3 Gde su, uz saglasnost rukovodstva turnira, neke od nadležnosti vrhovnog sudije prenešene na druge osobe, ove nadležnosti i lokacija svih ovih osoba moraju biti poznate učesnicima i, kad god je to pogodno, kapitenima ekipa
- 3.3.1.4 Vrhovni sudija ili zamenik vrhovnog sudije mora biti prisutan na takmičenju svo vreme trajanja takmičenja
- 3.3.1.5 Kad god vrhovni sudija smatra da je to neophodno on može zameniti jednu službenu osobu drugom, ali ne može izmeniti odluku donešenu od strane zamenjene osobe ako je odluka u okviru nadležnosti zamenjene osobe
- 3.3.1.6 Igrači su pod jurisdikcijom vrhovnog sudije od trenutka ulaska u halu pa dok ne napuste halu

3.3.2 Sudija, pomoćni sudija i brojač udaraca

- 3.3.2.1 Za svaki meč se određuje sudija i pomoćni sudija
- 3.3.2.2 Sudija sedi ili stoji u liniji sa mrežicom dok pomoćni sudija sedi sa druge strane stola u liniji sa mrežicom naspram sudije
- 3.3.2.3 Sudija je odgovoran za:
 - 3.3.2.3.1 Proveru prihvatljivosti opreme i uslova za igre i eventualne nedostatke prijavljuje vrhovnom sudiji
 - 3.3.2.3.2 Bira lopticu nasumice kao što je određeno 3.4.2.1.1-2
 - 3.3.2.3.3 Sprovodi žreb po pitanju prvog servisa, primaoca i strana stola na kom se počinje igra
 - 3.3.2.3.4 Odlučuje o doslednosti primene pravila za servis zbog fizičkog nedostatka kod igrača
 - 3.3.2.3.5 Kontrola redosleda serviranja, primanja servisa, strana na kojoj su igrači i ispravljanje grešaka u odnosu na to.
 - 3.3.2.3.6 Odlučuje o svakom reliju kao poen ili ponavljanje
 - 3.3.2.3.7 Objavljuje rezultat u skladu sa određenom procedurom
 - 3.3.2.3.8 Uvođenje ekspeditivnog sistema kada istekne određeno vreme
 - 3.3.2.3.9 Održava kontinuitet igre
 - 3.3.2.3.10 Preduzima mere po pitanju povrede propisa po pitanju davanja saveta ili ponašanja
 - 3.3.2.3.11 Sprovodi žreb koji će igrač, par ili tim menjati majice, ukoliko su majice skoro iste boje a ne mogu se dogovoriti oko toga
 - 3.3.2.3.12 Obezbeđuje da su samo ovlaštene osobe kod prostora za igru
- 3.3.2.4 Pomoćni sudija:
 - 3.3.2.4.1 Odlučuje da li je lopta dobra ili ne na strani stola koja bliža njemu
 - 3.3.2.4.2 Obaveštava sudiju po pitanju povrede propisa o ponašanju i davanju saveta
- 3.3.2.5 Bilo sudija ili pomoćni sudija mogu da:
 - 3.3.2.5.1 Odluče da je servis nepravilan
 - 3.3.2.5.2 Odluče da li je loptica, kod inače pravilnog servisa, dodirnula mrežicu ili držače
 - 3.3.2.5.3 Odluče da li je bilo opstrukcije
 - 3.3.2.5.4 Odluče da li su uslovi za igru toliko poremećeni da to utiče na ishod relija
 - 3.3.2.5.5 Odluče o isteku vremena predviđenog za zagrevanje, trajanje seta i dozvoljenih prekida

- 3.3.2.6 Bilo pomoćni sudija ili druga osoba određena za to može delovati kao brojač udaraca, da broji udarce primaoca servisa ako je uveden ekspeditivni sistem
- 3.3.2.7 Odluka pomoćnog sudije u skladu sa 3.3.2.5 ne može biti preinačena od strane sudije
- 3.3.2.8 Igrači su pod jurisdikcijom sudije od trenutka kada dođu do prostora za igru pa sve dok ga ne napuste

3.4 Vodenje meča

3.4.1 Rezultat

- 3.4.1.1 Sudija objavljuje rezultat čim je loptica van igre na kraju odigranog poena ili što je moguće ranije nakon odigranog poena
 - 3.4.1.1.1 Kada objavljuje rezultat sudija uvek prvo govori broj poena narednog servera i nakon toga broj poena protivničkog igrača ili para
 - 3.4.1.1.2 Na početku seta i kod promene servera sudija pokazuje rukom na narednog servera i takođe, nakon objavljivanja rezultata, može da imenuje servera
 - 3.4.1.1.3 Na kraju seta sudija objavljuje broj osvojenih poena pobjedničkog igrača ili para i nakon toga broj osvojenih poena igrača ili para koji je izgubio set i može imenovati pobjednika
- 3.4.1.2 Kao dodatak objavljivanju rezultata sudija može koristiti znakove rukama da bi i pokazao koji igrač je dobio poen
 - 3.4.1.2.1 Kada je poen dodeljen sudija može podići ruku koja je bliža igraču koji je dobio poen i to tako da je nadlaktica horizontalna a podlaktica vertikalna sa stisnutom šakom
 - 3.4.1.2.2 Ako se, iz bilo kog razloga poen ponavlja (let), sudija može vertikalno podići ruku da bi i pokazao da se igra prekida i poen ponavlja
- 3.4.1.3 Rezultat, i kod ekspeditivnog sistema broj udaraca, se objavljuje na engleskom jeziku ili na bilo kom drugom jeziku koji je prihvatljiv za oba igrača ili para i sudiju
- 3.4.1.4 Rezultat mora biti prikazan brojaču, mehaničkom ili elektronskom, tako da je jasno vidljiv igračima i gledaocima
- 3.4.1.5 Kada je igrač zvanično opomenut (žuti karton), žuti karton se postavlja na brojaču na strani igrača koji je opomenut

3.4.2 Oprema

- 3.4.2.1 Igrači ne mogu birati lopticu u prostoru za igru
 - 3.4.2.1.1 Gde god je moguće igračima se mora omogućiti izbor loptice pre početka meča i meč će se igrati sa lopticom izabranom od strane igrača ~~nasumice odabranom od strane sudije ali samo od loptica koje su igrači izabrali~~
 - 3.4.2.1.2 Ukoliko igrači nisu odabrali loptice pre meča, ili se ne mogu dogovoriti oko izbora lopte, meč se igra lopticom koja je nasumice odabrana od strane sudije, od loptica koje su određene za to takmičenje
 - 3.4.2.1.3 Ukoliko se loptica ošteti za vreme meča igra se nastavlja jednom od loptica koje su igrači izabrali, a ako nisu izvršili izbor sudija uzima lopticu nasumice iz kutije loptica koje su određene za to takmičenje

- 3.4.2.2 Obloga reketa koji se koristi mora biti onakva kakva je odobrena od strane ITTF-a, bez bilo kakvog fizičkog, hemijskog ili drugog tretmana koji menja svojstva trenje, izgled, boja, struktura, površina itd. Tj. Nikakvi dodaci se ne smeju koristiti.
- 3.4.2.3 Reket mora uspešno proći po svim parametrima reket kontrole.
- 3.4.2.4 Reket se ne može menjati tokom meča ukoliko nije toliko oštećen da se ne može koristiti, a tada se mora odmah zameniti drugim reketom koji igrač ima ili mu je dodat.
- 3.4.2.5 Ukoliko nije odobreno drugačije od strane sudije, igrači moraju ostaviti rekete na stolu za vreme dovođenih prekida, ali ukoliko je reket pričvršćen trakom za šaku igrača sudija će dozvoliti da tako ostane i za vreme dozvođenih prekida.

3.4.3 Zagrevanje

- 3.4.3.1 Igrači imaju pravo na zagrevanje na stolu na kom će se igrati meč u trajanju do 2 minuta pre početka samog meča ali ne i za vreme dozvođenih prekida; dozvoljeno vreme za zagrevanje može biti produženo jedino odlukom vrhovnog sudije
- 3.4.3.2 Za vreme interventnog prekida igre, vrhovni sudija može dozvoliti zagrevanje na bilo kom stolu uključujući i sto na kom će se igrati meč
- 3.4.3.3 Igračima se mora omogućiti da se upoznaju sa opremom koja će se koristiti, ali ovo ne znači da im se odobrava više od nekoliko razmenjenih udaraca kada se igra nastavlja zbog zamenjenog reketa ili loptice

3.4.4 Prekidi

- 3.4.4.1 Igra mora biti neprekidna osim što igrači imaju pravo na:
 - 3.4.4.1.1 Odmor od 1 minuta između dva uzastopna seta u pojedinačnom susretu
 - 3.4.4.1.2 Kratke prekide za brisanje peškirom nakon svakih 6 odigranih poena od početka seta i kod promene strana u odlučujućem setu
- 3.4.4.2 Igrač ima prava na jedan „time out” u trajanju do jednog minuta u toku pojedinačnog susreta
 - 3.4.4.2.1 U pojedinačnim disciplinama zahtev za „time out” može biti od strane igrača, para ili unapred određenog savetodavca, dok u ekipnom od strane igrača, para ili kapitena ekipe
 - 3.4.4.2.2 Ukoliko igrač ili par i savetodavac ili kapiten, se ne mogu dogovoriti oko zahteva za „time out” konačna odluka je na igraču, paru u pojedinačnim disciplinama a na kapitenu u ekipnim
 - 3.4.4.2.3 Zahtev za „time out”, koji se može uputiti samo između poena, se iskazuje pravljem slova „T” sa šakama
 - 3.4.4.2.4 Po prijemu važećeg zahteva za „time out” sudija prekida igru, podiže beli karton rukom koja je bliže igraču, paru koji je tražio „time out”; beli karton ili drugi odgovarajući znak se stavlja na polovinu stola igrača ili para koji koristi „time out”
 - 3.4.4.2.5 Beli karton ili odgovarajući znak se uklanja sa stola i igra nastavlja čim igrač, par koje je koristio „time out” prekine da ga koristi ili nakon isteka 1 minuta šta god je ranije
 - 3.4.4.2.6 Ako je važeći zahtev za „time out” učinjen istovremeno od obe strane igra se nastavlja kada su obe strane spremne ili nakon isteka 1 minuta, šta god je ranije; i obe strane su iskoristile svoje pravo

- 3.4.4.3 Nema dozvoljenih prekida između uzastopnih pojedinačnih susreta u ekipnom susretu, osim ako isti igrač treba da nastupi odmah nakon odigranog susreta u kom slučaju ima pravo na pauzu od 5 minuta
- 3.4.4.4 Vrhovni sudija može dozvoliti prekid igre, najkraće moguće a ni u kom slučaju duže od 10 minuta, ako je igrač privremeno nesposoban, ako po mišljenju vrhovnog sudije prekid igre ne šteti protivničkom igraču ili paru
- 3.4.4.5 Prekid igre neće biti odobren zbog nesposobnosti koja je postojala pre početka ili se mogla pretpostaviti ili je posledica uobičajene napetosti ili stresa od igre; nesposobnost usled grča ili iscrpljenosti, trenutne fizičke pripremljenosti igrača ili načina na koji igra, ne opravdavaju prekid igre; koji može biti odobren samo zbog nesposobnosti koja je uzrokovana slučajno, kao recimo povreda nakon pada
- 3.4.4.6 Ako bilo ko u prostoru za igru krvavi, igra se odmah prekida, i ne nastavlja se dok ta osoba ne primi medicinsku negu i ne uklone svi tragovi krvi iz prostora za igru
- 3.4.4.7 Igrači moraju ostati u ili blizu prostora za igru za vreme celog toka pojedinačnog susreta, izuzev uz odobrenje vrhovnog sudije; za vreme dozvoljenih prekida moraju biti u prostoru za igru ili do 3 metra udaljeni od prostora za igru da bi bili pod nadzorom sudije

3.5 **Disciplina**

3.5.1 **Saveti**

- 3.5.1.1 U ekipnom susretu igrači mogu primiti savete od bilo koga ko je ovlašten da bude pored prostora za igru.
- 3.5.1.2 U pojedinačnim disciplinama igrač ili par mogu primiti savete samo od jedne osobe unapred najavljene sudiji osim kada su, u igri parova, igrači iz različitih saveza, svaki igrač može odrediti svog savetodavca, ali u saglasnosti sa 3.5.1 i 3.5.2 ova dva savetodavca se posmatraju kao jedna osoba; ukoliko neovlaštena osoba daje savete, sudija će joj pokazati crveni karton i odstraniti od prostora za igru
- 3.5.1.3 Igrači mogu primiti savete samo u toku dozvoljenih prekida a nikako po završetku zagrevanja pre početka meča; ukoliko ovlaštena osoba daje savete u bilo kom drugom trenutku sudija će joj pokazati žuti karton kao opomenu da bilo koji naredni prekršaj će biti kažnjen odstranjivanjem od prostora za igru
- 3.5.1.4 Ako je opomena (žuti karton) već data, u istom ekipnom susretu ili u istom meču pojedinačne discipline, i ponovi se nelegalno davanje saveta, sudija će pokazati crveni karton i udaljiti osobu od prostora za igru, bez obzira da li je baš ta osoba bila opomenuta kada je u pitanju ekipni susret
- 3.5.1.5 U ekipnom susretu odstranjeni savetodavac se ne može vraćati osim kada treba da igra i ne može se zameniti drugim savetodavcem do kraja tog ekipnog susreta; u pojedinačnim disciplinama se ne može vraćati do kraja tog pojedinačnog susreta
- 3.5.1.6 Ukoliko odstranjeni savetodavac odbija da se udalji od prostora za igru, ili se vrati pre kraja susreta, sudija prekida igru i izveštava vrhovnog sudiju
- 3.5.1.7 Ovi propisi se primenjuju samo u odnosu na savete koji se tiču igre i ni u kom slučaju ne sprečavaju igrača ili kapitena da ulože opravdanu žalbu ili sprečiti konsultaciju sa prevodiocem ili predstavnikom saveza po pitanju tumačenja određene odluke

3.5.2 Loše ponašanje

- 3.5.2.1 Igrači, treneri, savetodavci se moraju uzdržavati od ponašanje koje vređa, podcenjuje protivnika ili gledaoce, ili iskazuje nepoštovanje prema sportu, kao što je nekorektno izražavanje, namerno lomljenje loptice ili šutiranje iste van prostora za igru, udaranje stola ili ograde i izražavanje nepoštovanja prema službenim licima
- 3.5.2.2 Ako igrač, trener ili savetodavac učine ozbiljan prekršaj, sudija odmah prekida igru i obaveštava vrhovnog sudiju; za manje prekršaje, kada se to desi prvi put, sudija će opomenuti prekršioca žutim kartonom i samim tim staviti do znanja da svaki naredni prekršaj za posledicu ima narednu kaznu
- 3.5.2.3 Izuzev kao što je u 3.5.2.2 i 3.5.2.5, ako igrač koji je bio opomenut ponovi prekršaj u istom pojedinačnom ili ekipnom meču, sudije će dodeliti 1 poen protivničkom igraču, za opet ponovljen prekršaj 2 poena protivničkom igraču svaki put pokazujući prekršiocu žuti i crveni karton zajedno
- 3.5.2.4 Ako igrač koji već ima 3 kaznena poena nastavi da se isto ponaša sudija prekida igru i obaveštava vrhovnog sudiju
- 3.5.2.5 Ako igrač zameni reket , koji nije oštećen, u toku meča, sudija prekida igru i obaveštava vrhovnog sudiju
- 3.5.2.6 Ukoliko bilo koji igrač, u igri parova, ima kaznu iz prethodnog susreta, kazna se odnosi na par, ali ne i na igrača koji nije imao kaznu ako igra naredne mečeve u istom ekipnom susretu; na početku igre parova par ima kaznu koja je jednaka većoj kazni jednog od igrača
- 3.5.2.7 Osim kao u 3.5.2.2, ako trener ili savetodavac koji već ima opomenu ponovi prekršaj sudija će mu pokazati crveni karton i odstraniti ga od prostora za igru do kraja ekipnog susreta ili, u pojedinačnim disciplinama, do kraja pojedinačnog susreta
- 3.5.2.8 Vrhovni sudija može diskvalifikovati igrača iz tog susreta, iz te discipline ili sa celog takmičenja za zaista ozbiljan prekršaj bez obzira da li ga je sudija obavestio, i kada to čini pokazuje igraču crveni karton
- 3.5.2.9 Ako je igrač diskvalifikovan u 2 meča, u ekipnoj ili pojedinačnoj disciplini, na istom takmičenju, automatski je diskvalifikovan u toj disciplini na tom takmičenju
- 3.5.2.10 Vrhovni sudija može diskvalifikovati, za ostatak takmičenja, bilo koga ko je 2 puta bio odstranjen od prostora za igru na tom takmičenju
- 3.5.2.11 Ako je igrač diskvalifikovan sa takmičenja ili discipline oduzima mu se stečena titula, medalja, nagrada i osvojeni bodovi za rang listu.
- 3.5.2.12 Slučajevi ozbiljnog lošeg ponašanja se prijavljuju savezu počinitelja.

17 PONAŠANJE

17.1 Odgovornost sudije

- 17.1.1 Namerno nepošteno i uvredljivo ponašanje u stonom tenisu nije uobičajeno i obično je ograničeno na manjinu igrača ili trenera ali posledice mogu biti vrlo štetne i tu pojavu je često teško kontrolisati. Pošto nedolično ponašanje može da uzme razne oblike, neizvodljivo je doneti tačna pravila pa je postavljanje i primena prihvatljivih merila više stvar procene i osećaja nego činjeničnih odluka
- 17.1.2 Sudija treba da bude spreman da odmah odgovori na bilo koji znak da će vladanje igrača ili trenera verovatno postati nepošteno prema protivniku, vređati gledaoce ili narušiti ugled sporta. Ako dopusti rana odstupanja od pristojnog ponašanja, kolikogod neznatna bila, bez čak i pogleda neodobravanja, otkriće da je mnogo teže da nametne odgovarajuću disciplinu ako ti propusti kasnije postanu učestaliji ili ozbiljniji.
- 17.1.3 Sudija međutim treba da izbegava prestroge mere u verovatno nehotičnim slučajevima neprimerenog ponašanja jer to može da dovede do uvređenosti i neprijateljstva koje može da podrije autoritet. Kada preduzima mere uvek treba da nastoji da postupa na način koji stanje neće pogoršati bilo privlačenjem nepotrebne pažnje na incident koji možda uopšte ne bi bio primećen ili prikazivanjem igrača žrtvom.
- 17.1.4 Primer ponašanja koje bi moglo opravdati akciju sudije je vikanje u toku igre zbog nervoze ili oduševljenja, ali u odlučivanju o tome kako da reaguje sudija treba da vodi računa o okolini u kojoj se to dogodilo. Ako je opšti nivo buke tako velik da je vikanje igrača teško primetljivo, razboritije je ne zaustavljati igru nego sačekati kraj relija pre obraćanja prekršiocu.
- 17.1.5 Drugi primer ružnog ponašanja je znatno nepoštovanje službenih osoba od strane igrača ili trenera obično sa namerom da se izrazi neslaganje sa odlukom. To može da uzme oblik neprestanih prigovora, menjanja stanja na pokazivaču rezultata ili čak pretnji službenim osobama. Takvo ponašanje umanjuje vrednost predstavljanja sporta i autoritet službenih osoba i tome se mora snažno suprotstaviti.
- 17.1.6 Kada se dogodi neprimereno ponašanje sudija mora da odluči da li je prekršaj toliko ozbiljan da mora da prekine igru i odmah izvesti vrhovnog sudiju. Mada je ta mogućnost uvek na raspolaganju i treba je primeniti kada je takav postupak odgovarajući, retko je to neophodno za prvi slučaj i u većini slučajeva početna mera sudije treba da bude opominjanje prekršioca.
- 17.1.7 Pomoćni sudija često može da bude u boljoj poziciji da vidi rđavo ponašanje. Ako se to desi, pomoćni sudija treba smesta da privuče pažnju sudije na to, prekidajući igru ako je to neophodno objavljivanjem "stop" i dizanjem ruke. Sudija tada treba da preduzme odgovarajuću akciju.

17.2 Opominjanje

- 17.2.1 Osim kada je ispad toliko znatno nekorektan i neprijatan da zvanična mera ne može da se izbegne, tiha reč opomene ili čak znak opomene treba da bude dovoljan da igrač postane svestan da je takvo ponašanje neprihvatljivo. Kad god je to moguće to treba učiniti bez prekidanja igre, koristeći sledeći prirodan prekid kao što je kraj relija ili kraj seta.
- 17.2.2 Međutim kada sudija veruje da je ružno ponašanje možda nepovoljno uticalo na protivnika ili da će takvo ponašanje verovatno vređati gledaoce ili na drugi način biti štetno za sport, treba odmah da objavi "let" i zvanično opomene prekršioca dizanjem žutog kartona da će dalje nepristojno ponašanje prouzrokovati kazne.
- 17.2.3 Kada je upućena zvanična opomena žuta oznaka treba da se postavi pored pokazivača rezultata, do rezultata igrača koji je opomenut. Slično, ako je dodeljen kazneni poen protiv igrača, i žuta i crvena oznaka treba da se smeste pored pokazivača rezultata, ako

Izvod iz ITTF HMO 15th edition February 2014

to prostor dozvoljava. Ta opomena važi za ostatak pojedinačnog meča ili u ekipnom meču za ostatak ekipnog meča i naredni prekršaji će prouzrokovati kaznene poene.

- 17.2.4 Treba zapamtiti da kada je jednom već upućena zvanična opomena sledeći prekršaji moraju automatski biti kažnjeni dodeljivanjem poena. Sudija ne treba da se pribojava da primeni ovaj postupak kada je to opravdano, ali ako je zvanična opomena olako upućena, on može da se suoči s tim da treba da kazni igrača u odsudnom momentu meča za prekršaj koji se mnogima može učiniti bezazlenim.

17.3 Kazne

- 17.3.1 Ako igrač koji je u istom meču zvanično opomenut počini sledeći prekršaj sudija treba za kaznu da dodeli poen protivniku a za treći prekršaj treba da dodeli 2 poena svaki put podižući zajedno žuti i crveni karton pokazujući na taj način meru koju je preduzeo. Ako se nepristojno ponašanje nastavi i nakon što je sudija primenio pomenute kazne on treba odmah da prekine igru i da izvesti vrhovnog sudiju.
- 17.3.2 Kada sudija dodeli kazneni poen, vrhovni sudija treba da se obavesti što je pre moguće, ali bez odugovlačenja meča, i tako mu se omogući da ako to želi, može da dođe do prostora za igru da bi bio na raspolaganju u slučaju nekih daljih nevolja. Ako vrhovni sudija ili njegov zamenik nije u stanju da vidi pokazivanje kartona možda je moguće koristiti neke druge prethodno dogovorene znake ili poslati kurira.
- 17.3.3 Kazneni poeni mogu ponekada se dodele posle završetka seta ili 2 kaznena poena mogu da se dodele protiv igrača kada je njegovom protivniku potreban samo 1 poen da dobije set . Ako meč nije završen svi "neiskorišteni" poeni se prenose u sledeći set tog pojedinačnog meča tako da on počne od rezultata 0-1 ili 0-2 u korist protivnika prekršioca ali ako je meč završen, te poene treba zanemariti.
- 17.3.4 U ekipnom meču opomene i kazne se prenose u naredne pojedinačne mečeve. Smatra se da je par stekao višu od opomena ili kaznu od onih koje je stekao neki od saigrača; tako da ako je jedan od njih opomenut u prethodnom meču a drugi je bio kažnjen 1 poenom, prvi naredni prekršaj bilo kog od njih u igri parova će prouzrokovati 2 kaznena poena. Opomena ili kazna u toku igre parova se primenjuje na par u toku tog meča ali samo prekršioc će ih preneti u naredni pojedinačni meč. Sledeći primer ilustruje ovu tačku: U ekipnom meču sa 4 pojedinačne partije i 1 igre parova, igrači A & B su par za igru parova. U svojim prvim pojedinačnim mečevima u tom ekipnom meču, A je bio opomenut a B je kažnjen kaznenim poenom. U drugom setu igre parova A namerno slomi lopticu gaženjem. Sudija dodeljuje 2 kaznena poena protiv A/B. U svoje naredne pojedinačne mečeve svaki od njih prenosi kaznu od jednog kaznenog poena.
- 17.3.5 U ekipnom meču neophodno je zabeležiti opomene i kazne tako da mogu da se prenesu u naknadne mečeve ali preporučljivo je postupiti tako i u disciplini pojedinaca. To će omogućiti vrhovnom sudiji da uzme u obzir neprestano ružno ponašanje igrača prilikom odlučivanja o tome da li da diskvalifikuje igrača. Zabeleška može pogodno da se unese u zapisnik navodeći ko je opomenut ili kažnjen i u kojem delu meča, sa kratkim opisom prekršaja. Ovo se takođe odnosi na trenere-savetodavce iz istih razloga.
- 17.3.6 Sasvim je jasno da je neizvodljivo dodeliti kaznene poene protiv trenera i bilo bi nepošteno dodeliti ih protiv igrača za kojeg je on zadužen. Ako nakon zvaničnog upozorenja trener nastavi ružno da se ponaša, treba mu pokazati crveni karton i udaljiti ga od prostora za igru do kraja meča ili u ekipnom susretu do kraja ekipnog susreta. Kada se preduzme takva mera incident treba prijaviti vrhovnom sudiji meča.

18.4 Objašnjenja

- 18.4.1 Obično nije neophodno objasniti sudijske odluke i treba izbegavati bezrazložna objašnjavanja. Na primer ako igrač odservira lopticu u mrežu on sasvim jasno nije izveo dobar servis i nema potrebe objaviti "fault" ("folt"=greška). Međutim ako je reli odlučan na način koji automatski ne okončava igru ili koji možda nije očigledan, može da se da kratko objašnjenje koristeći niže navedene izraze.

18.4.2 Preporučeni objašnjavajući izrazi su:

nepropisan servis	"greška"- "fault" (folt)
mreža dotaknuta od strane igrača, odeće ili reketa	"taknuta mreža"- "touched net" ("tačd net"),
pomerena površina za igru	"pomeren sto"- "moved table" ("muvd tejbI"),
slobodna ruka dotakla površinu za igru	"ruka na stolu"- "hand on table" ("hend on tejbI"),
ometana loptica od strane igrača	"ometanje"- "obstruction" ("obstrakšn"),
loptica dvaput odskočila	"dvostruki odskok"- "double bounce" ("dabl bauns"),
loptica dva puta udarena od strane istog igrača	"dvostruki udarac"- "double hit" ("dabl hit"),
loptica udarena od strane pogrešnog igrača u dublu	"pogrešan igrač"- "wrong player" ("rong plejer"),
pri servisu u dublu loptica je dotakla pogrešno polu-polje	"pogrešna strana"- "wrong side" ("rong sajd")

18.4.3 Potpunije objašnjenje treba dati ako je to neophodno, na primer, kada je servis procenjen nepropisnim a igrač nije siguran koje zahteve je propustio da poštuje. Poteškoće sa jezikom često mogu da se prevaziđu upotrebom znakova kao što su pokazivanje na ivicu površine za igru ako igrač nije primetio da ju je loptica dotakla ili prikazivanje oblika (aspekta) servisa koji je kažnjen.

19 POKAZIVAČI REZULTATA

- 19.1 Rezultat se obično pokazuje na jednom ili više pokazivača rezultata. Pravilna upotreba pokazivača rezultata je važan deo predstavljanja meča i sudija treba da obezbedi da službene osobe koje rukuju njima znaju svoje dužnosti. Rukovaoci moraju da sačekaju objavu sudije ili znak pre promene rezultata i ne smeju nikad da predviđaju odluke za koje nemaju ovlašćenja da ih donesu.
- 19.2 Većina pokazivača rezultata imaju dva seta velikih brojeva za pokazivanje poena i dva manja seta brojeva za rezultat u setovima. Ovi pokazivači mogu da daju vrlo mnogo korisnih obaveštenja ako se dosledno upotrebljavaju. Pre meča pokazivači rezultata setova treba da su ostavljeni prazni a ne postavljeni na "0" dok igrači ne stignu u prostor za igru, kao pokazatelj bilo kome ko proverava program igre (satnicu).
- 19.3 Pre početka seta pokazivač rezultata poena treba da bude prazan i ne treba da pokazuje "0-0"; taj rezultat treba pokazati tek kada ga sudija saopšti da bi objavio početak seta. Kao pomoć gledaocima, na kraju seta pokazivač treba ostaviti da pokazuje konačan ishod u poenima neposredno do početka sledećeg seta.
- 19.4 Ni u kom slučaju ne treba rezultat seta prikazati istovremeno na pokazivačima poena i setova. Rezultat u setovima ne treba menjati dok nije izbrisan konačan rezultat u poenima u tom setu tako da na primer kratko pre početka četvrtog seta u meču pokazivači mogu da pokazuju rezultat u setovima 1 za svakog igrača i rezultat u poenima 11-7 ali ne 2-1 i 11-7.

Izvod iz ITTF HMO 15th edition February 2014

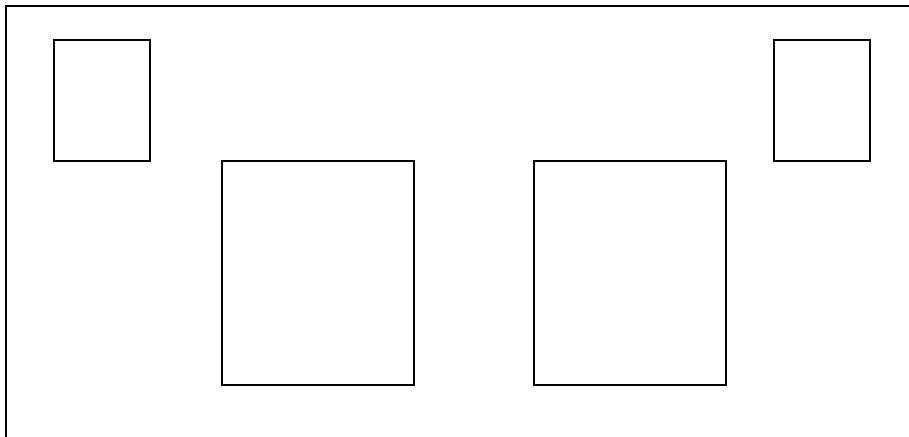
- 19.5 Pokazivači rezultata su normalno smešteni ispred sudije ili pomoćnog sudije ili obojice, okrenuti ka igračima i iz tog položaja često je teško za gledaoce koji sede kod krajeva prostora za igru da ih vide. S obzirom da su pokazivači rezultata prihvatljivo laki, rukovaoc može da ga podigne iznad glave i pokaže na obe strane u pogodnim prekidima u toku igre, kao što je to prekid za brisanje ili kada se vraća loptica sa krajeva prostora za igru, ili prilikom promene servisa.
- 19.6 Većina mehaničkih pokazivača rezultata mogu da prikažu rezultat u poenima do otprilike 30 i retko će rezultat u setu prelaziti taj broj. Ako je to stanje dostignuto jedna mogućnost je vratiti pokazivač na 0-0 ali to može da bude zbunjujuće za gledaoce kada vide da se server menja nakon svakog poena i uopšteno je bolje vratiti pokazivač na rezultat 10-10 kada se naizmenično serviranje očekuje.
- 19.7 Vidi Prilog A za primere pravilne upotrebe pokazivača rezultata.

20 ZAKLJUČAK

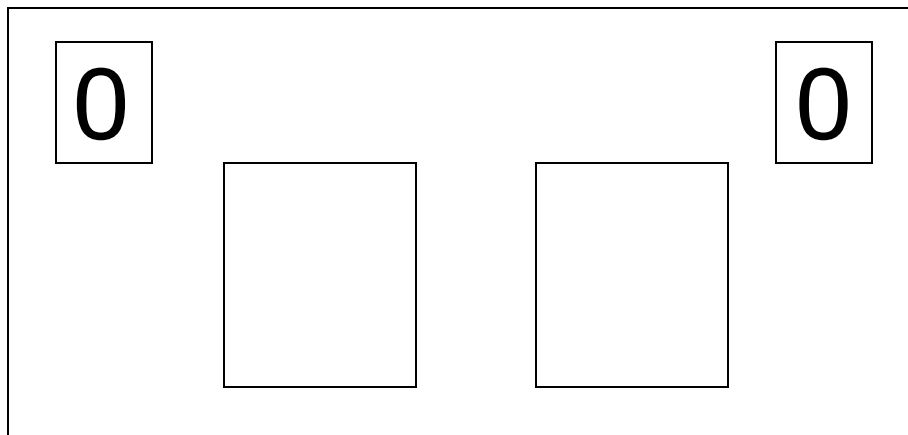
- 20.1 Bilo da rade sami ili kao deo tima, posao službenih osoba može da bude težak i zahtevan. Oni moraju da budu pošteni ali ne i popustljivi, odlučni ali ne i kruti, pouzdani ali bez nametljivosti. Većina ljudi te osobine stiče kroz iskustvo ali postoji nada da će upustva data u ovoj knjižici biti od pomoći za sve koji žele da unaprede svoje sposobnosti kao službene osobe.

Prilog A- Preporučeni postupak za službene osobe.

1. Pre dolaska u prostor za igru proverite da li imate svu neophodnu opremu kao što su merač visine mrežice, disk ili novčić za žrebanje, loptice, zapisnik, štoperica i kartoni u boji. Uverite se da razumete kako se popunjava zapisnik.
2. Ako je moguće proverite, pre ulaska u prostor za igru, da li igrači ekipe ili para iz istog saveza imaju jednoobrazne dresove a da protivnički igrači ili par imaju dresove boje koja je jasno različita. Bilo kakvu sumnju po pitanju odeće ili reketa, a da je ne možete sami razrešiti, prijaviti vrhovnom sudiji.
3. Po stizanju u prostor za igru proverite da li su sto i ograde ispravno postavljeni i da li je mrežica ispravno podešena po visini i proverite zategnutost mrežice. Ako se koristi mikrofonski sistem proverite da li ispravno radi i da li znate korektnu jačinu zvuka.
4. Postavite pokazivače u prazan položaj tako da oni pokazuju da nije osvojen ni poen niti set. (Slika 1). U ekipnom meču proverite da li je pokazivač rezultata meča pravilno postavljen. Kada igrači stignu postavite oba pokazivača setova na "0". (Slika 2).

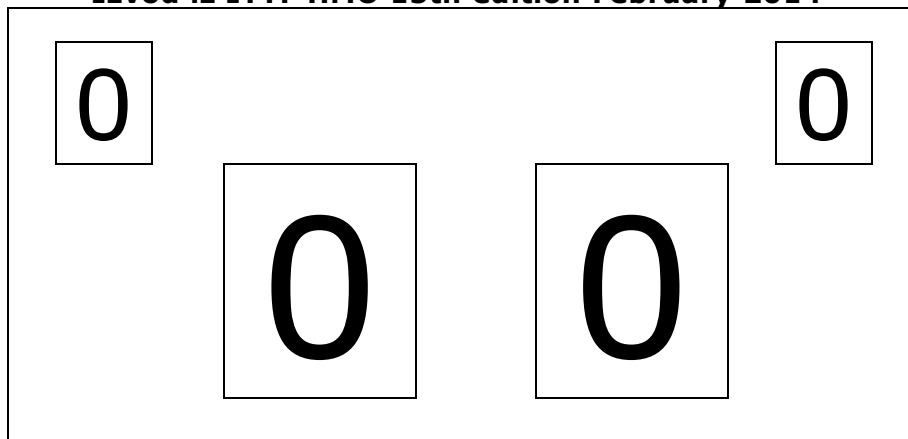


Slika 1. Pre nego što igrači stignu



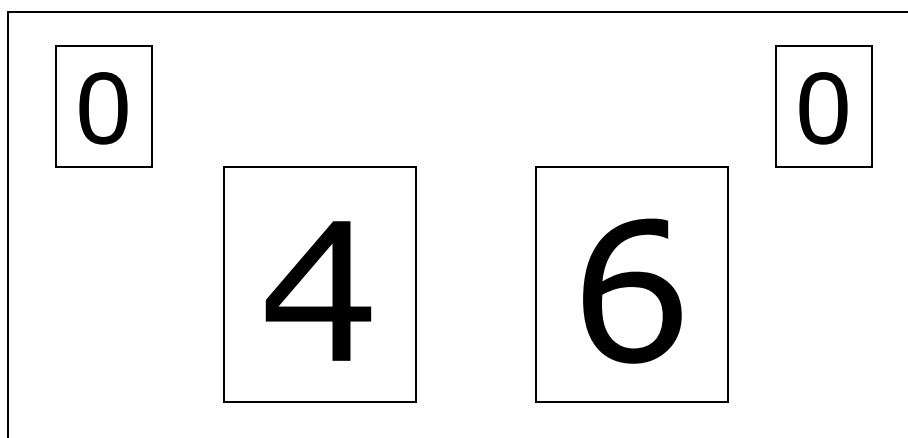
Slika 2. Kada igrači stignu

5. Pre početka zagrevanja proverite da li igrači nose ispravne brojeve i da li su im reketi prihvatljivi. Ako to ostavite za kasnije a u pitanju je pogrešan igrač ili nepropisan reket, svo vreme potrošeno na zagrevanje biće izgubljeno.
6. Odlučite ko će imati pravo izbora servisa i strane stola okretanjem dvobojnog diska ili novčića ispred oba igrača ili para uverivši se prethodno da znaju kako se vrši izbor. Ne dozvolite da disk ili novčić padne na površinu stola za igranje i ne na pod.
7. Kada su oba igrača ili para načinili svoj izbor zabeležite u zapisnik ko treba prvi da servira i u igri parova ko je prvi primalac. Osim ako ste sigurni kako se pravilno izgovaraju imena igrača, pitajte ih kako žele da im se izgovaraju imena.
8. U disciplini pojedinaca utvrdite ko je određeni savetnik za svakog igrača ili par. U ekipnom meču proverite da li broj osoba na klupi, uključujući igrače, trenere i ostale predstavnike ekipe prelazi dozvoljeni broj.
9. Dajte igračima nasumice uzetu lopticu, bilo od onih koje su odabrali pre meča ili iz kutije loptica one vrste koja je određena za takmičenje ako igrači nisu odabrali ni jednu.
10. Merite vreme zagrevanja i pozovite igrače **neposredno pre isteka dozvoljenog vremena**. Obezbedite da igrači ne primaju savete ili čine bilo šta drugo da bi odložili početak igre nakon završetka zagrevanja.
11. Pre početka igre obezbedite da svi peškiri budu smešteni u korpe postavljene pored sudije i da nisu ostavljeni prebačeni preko ograde. Sve ostale stvari, kao što su trenerke i torbe treba smestiti van prostora za igru.
12. Kada su igrači spremni, objavite "love-all" ili "zero-zero", pokažite na prvog servera i imenujte ga. U ekipnom meču možete koristiti ime igrača, naziv tima ili oba imena. Postavite pokazivač rezultata u poenima na "0-0". (Slika 3).



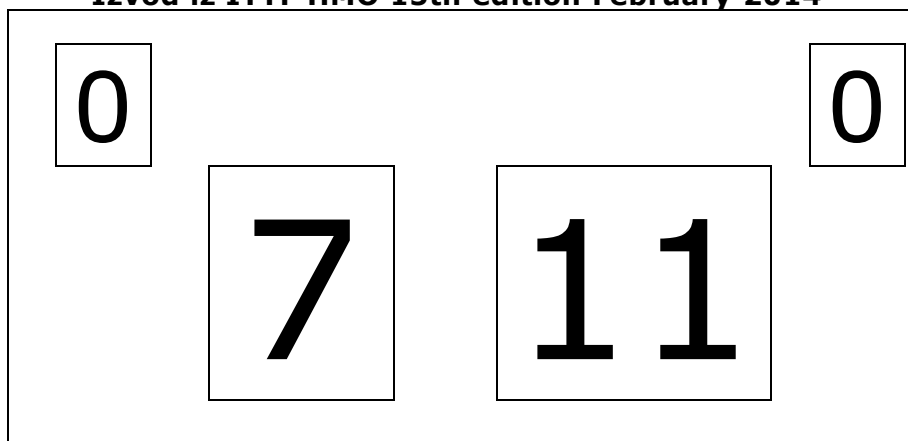
Slika 3. Kod rezultata 0 – 0 u prvom setu

13. Pokrenite sat prilikom prvog servisa i zaustavljajte i ponovo ga pokrećite za prekide u igri kao što su brisanje ili vraćanje loptice spolja u prostor za igru. Objavite "time" ("tajm"=vreme) ako tokom igre u jednom setu istekne 10 minuta, osim ako se već primenjuje ekspeditivni sistem ili su oba igrača ili para postigli ukupno 18 poena.
14. Što je pre izvodljivo nakon svakog relija naznačite ishod znakom ili objavljuvanjem novog rezultata ili na oba načina. Ako je promena servisa, pokažite na sledećeg servera. Možete takođe i da imenujete sledećeg servera. Ne menjajte pokazivače dok sudija nije naznačio ili objavio dodeljivanje poena. (Slika 4).



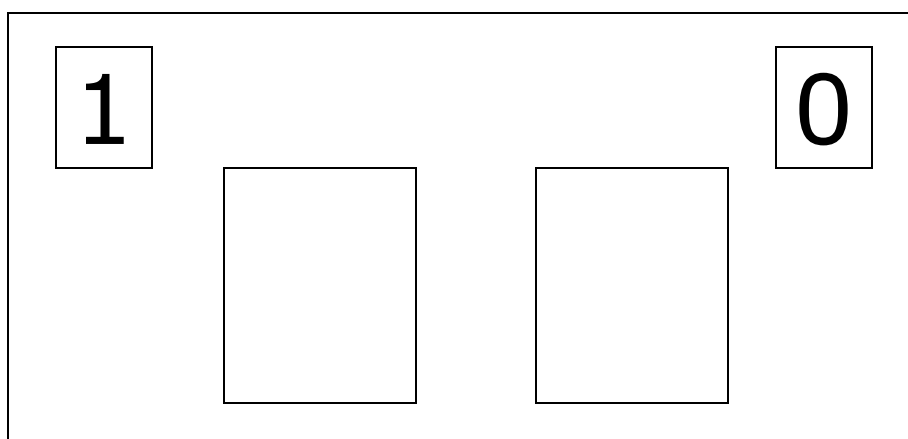
Slika 4. Kod rezultata 4 – 6 u prvom setu

15. Odvratite igrača od gubljenja vremena šetanjem po prostoru za igru između relija, neprestanim poigravanjem s lopticom pre servisa ili otegnutim diskusijama sa saigračem u dublu
16. Obezbedite da u toku igre igrači ne primaju savete ni glasom ni znakovima. Prvom prilikom opomenite bilo koga ko nepropisno savetuje; ako se prekršaj ponovi, udaljite savetodavca od prostora za igru do kraja meča ili u ekipnom meču do kraja ekipnog meča.
17. Na kraju seta, saopštite ime pobednika i postignuti rezultat seta i zabeležite ishod u zapisnik. Ostavite pokazivače rezultata da pokazuju konačan rezultat u poenima ne menjajući rezultat setova. (Slika 5). Budite obazrivi na eventualno loše ponašanje igrača po završetku seta.

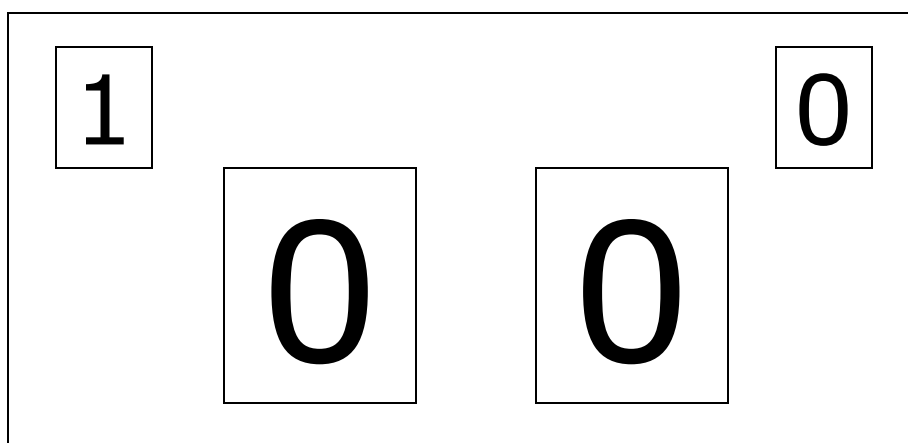


Slika 5. Na kraju prvog seta

18. Neposredno pre no što se igrači vrate za sledeći set, postavite pokazivač rezultata u poenima na prazno i promenite odgovarajući pokazivač rezultata setova tako da odražava ishod prethodnog seta. (Slika 6). Ne zaboravite da premestite žute, crvene ili bele kartone. Postavite pokazivač poena na "0-0" kada sudija objavi taj rezultat. (Slika 7).



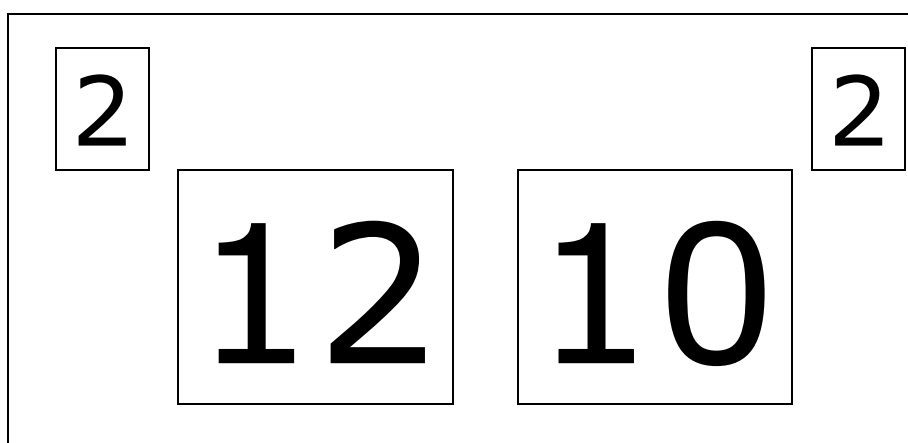
Slika 6. Pred sam početak drugog seta



Slika 7. Kod rezultata 0 – 0 u drugom setu

Izvod iz ITTF HMO 15th edition February 2014

19. Posle svakog seta i tokom dozvoljenih prekida, pokupite lopticu i zadržite je. Proverite da li su ograde u svojim pravilnim položajima. Merite vreme pauze između setova i pozovite igrače što pre po isteku dozvoljenog vremena.
20. Ako je neophodno podsetite igrače da moraju da ostave svoje reketе na stolu između setova osim ako im dozvolite da ih odnesu ili je reket pričvršćen trakom za šaku igračа. Ako su reketi odneti, zapamtite da oni moraju biti ponovo pregledani pre početka sledećeg seta.
21. U toku pauza ne šetajte po prostoru za igru razgovarajući s drugim službenim osobama. Ostanite na svom mestu osim ako treba da pokupite lopticu ili da podesite sto, mrežicu ili ograde.
22. Na kraju meča saopštite ishod i u ekipnom meču postignuti ekipni rezultat. Popunite zapisnik, i ako se to zahteva, zamolite kapitene timova da ga potpišu. Ostavite pokazivače da pokazuju konačan rezultat u poenima i prethodni rezultat setova. (Slika 8).



Slika 8. Na kraju meča

23. Vratite odmah zapisnik nadležnoj službenoj osobi. Pre napuštanja prostora za igru pokupite sve loptice kao i bilo koji odevni predmet, peškir ili drugo nečije vlasništvo koje je ostavljeno. Ako je potrebno preuzmite reketе koji su određeni za kontrolu posle meča. Postavite pokazivače rezultata na prazno. (Slika 1).
24. Konačno, obezbedite da budete spremni da primenite bilo koji dodatni postupak ili poseban način predstavljanja koji je usaglašen za to takmičenje na kojem obavljate dužnost; ako ste u nedoumici, konsultujte vrhovnog sudiju.

Prilog E – Preporučeni znakovi rukama



1. Novi server



2. "Let" - Ponavljanje



3. Poen