

PRAVIDLA STOLNÍHO TENISU

Platná od 1.1.2006, včetně změn platných od 1.7.2007, od 26.11.2009 a 1.9.2010

PRAVIDLA STOLNÍHO TENISU

Platná od 1.1.2006, včetně změn platných od 1.7.2007, od 26.11.2009 a 1.9.2010.

Výkonný výbor ČAST schválil povolené výjimky pro domácí soutěže.

Zpracovali : Jiří Olbricht, Feodor Donát, Petr Bohumsky, František Herot

2. PRAVIDLA STOLNÍHO TENISU

Stůl	2.1.
Síťka	2.2.
Míček	2.3.
Pálka	2.4.
Definice některých pojmů	2.5.
Správné podání	2.6.
Správné vrácení míčku	2.7.
Postup hry	2.8.
Nový míč	2.9.
Bod	2.10.
Sada	2.11.
Zápas	2.12.
Volba podání, příjmu a stran	2.13.
Nesprávná změna podání, příjmu a stran	2.14.
Časový limit	2.15.

3. PŘEDPISY PRO MEZINÁRODNÍ SOUTĚŽE

Závaznost pravidel a předpisů	3.1.
Druhy soutěží	3.1.1.
Platnost	3.1.2.
Hrací vybavení a podmínky	3.2.
Schválené hrací vybavení	3.2.1.
Oblečení hráčů	3.2.2.
Hrací podmínky	3.2.3.
Lepení	3.2.4.
Reklamy	3.2.5.
Pravomoc rozhodčích	3.3.
Vrchní rozhodčí	3.3.1.
Rozhodčí, asistent rozhodčího a rozhodčí pro počítání úderů	3.3.2.
Námítky	3.3.3.
Řízení zápasu	3.4.
Hlášení stavu	3.4.1.
Hrací vybavení	3.4.2.
Rozehrávání	3.4.3.
Přestávky ve hře	3.4.4.
Disciplinární předpisy	3.5.
Rady hráčům	3.5.1.
Nesprávné chování	3.5.2.
Správné vystupování	3.5.3.

ÚVOD

"Pravidla stolního tenisu" platná od 1. 1. 2006, jsou rozdělena do dvou částí:

1. PRAVIDLA STOLNÍHO TENISU (THE LAWS OF TABLE TENNIS) převzatá z kapitoly 2 souboru řádů ITTF (Handbook ITTF).
2. PŘEDPISY PRO MEZINÁRODNÍ SOUTĚŽE (REGULATIONS FOR INTERNATIONAL COMPETITIONS) převzatá z kapitoly 3.1. až 3.5. souboru řádů ITTF (Handbook ITTF).

Pravidla a předpisy pro mezinárodní soutěže platí i pro soutěže domácí, s výjimkou případů, kdy bylo nutno přijmout pro domácí soutěže ustanovení odlišná a jsou psána *kurzivou* a označena indexem "a".

PRAVIDLA STOLNÍHO TENISU

2.1. STŮL

2.1.1. Povrch stolu se nazývá hrací plocha. Hrací plocha má tvar obdélníku dlouhého 274 cm, širokého 152,5 cm a musí být vodorovná ve výši 76 cm nad podlahou.

2.1.2. K hrací ploše patří i horní hrany stolu, nikoliv však boční stěny pod těmito hranami.

2.1.3. Hrací plocha může být z jakéhokoliv materiálu a musí být celá rovnoměrně pružná tak, aby se standardní míček volně puštěný z výše 30 cm odrazil do výše asi 23 cm.

2.1.4. Hrací plocha musí mít jednotnou tmavou barvu a nesmí být lesklá; je ohraničena bílými postranními čarami širokými 2 cm a dlouhými 274 cm a bílými koncovými čarami širokými 2 cm a dlouhými 152,5 cm.

2.1.5. Hrací plocha je rozdělena na dvě poloviny svislou sítkou, napnutou rovnoběžně s koncovými čarami. Síťka nepřerušovaně předěluje plochu stolu.

2.1.6. Pro čtyřhry je každá z obou polovin rozdělena čarou rovnoběžnou s postranními čarami na dvě čtvrtiny. Tato čára je bílá, 3 mm široká a nazývá se středová čára. Tato středová čára se považuje za součást pravé čtvrtiny hrací plochy podávajícího hráče a pravé čtvrtiny hrací plochy přijímajícího hráče.

2.2. SÍŤKA

2.2.1. "Síťka" se skládá z vlastní sítky, motouzu, na němž je síťka zavěšena, stojánku včetně svěráčků, které přidržují síťku ke stolu.

2.2.2. Síťka je vypnuta motouzem a upevněna na svislých stojáncích vysokých 15,25 cm; vnější strany sloupků stojánků jsou vzdáleny 15,25 cm od postranních čar stolu.

2.2.3. Horní okraj sítky je po celé délce 15,25 cm vysoko nad hrací plochou.

2.2.4. Spodní okraj sítky je po celé délce co nejtěsněji u hrací plochy, konce sítky jsou co nejtěsněji připojeny ke stojánkům.

2.3. MÍČEK

2.3.1. Míček je kulatý a má průměr 40 mm.

2.3.2. Předepsaná hmotnost míčku je 2,7 g.

2.3.3. Míček je zhotoven z celulóidu nebo z podobné plastické hmoty; je bílý nebo oranžový a matný.

2.4. PÁLKA

2.4.1. Pálka může mít jakoukoliv velikost, tvar i hmotnost; podklad pátky musí být plochý a neohebný.

2.4.2. Nejméně 85% tloušťky podkladu pátky musí být z přírodního dřeva; vrstva vlepená uvnitř podkladu pátky může být zpevněna různým vláknitým materiálem, např. uhlíkovými vlákny (carbon fibre) nebo skelnými vlákny (glass fibre) nebo lisovaným papírem (compressed paper), nesmí však být silnější než 7,5% celkové tloušťky podkladu pátky ani silnější než 0,35 mm; určující je nižší hodnota.

2.4.3. Strana pátky, která se užívá ke hře, musí být pokryta buď obyčejnou vroubkovanou gumou s vroubkou navrch a s celkovou tloušťkou potahu včetně lepidla nebo lepicí fólie maximálně 2 mm nebo sendvičem s vroubkou dovnitř nebo navrch a s celkovou tloušťkou potahu včetně lepidla nebo lepicí fólie maximálně 4 mm.

2.4.3.1 "Obyčejná vroubkovaná guma" je jedna vrstva nehoubovité gumy, přírodní nebo syntetické, na níž jsou vroubky rovnoměrně rozděleny po celé ploše tak, aby na 1 cm² bylo nejméně 10 a nejvýše 30 vroubků.

2.4.3.2. "Sendvič" je jedna vrstva houbovité gumy pokrytá jednou vnější vrstvou obyčejné vroubkované gumy; vrstva vroubkované gumy nesmí být silnější než 2 mm.

2.4.4. Potahový materiál musí pokrývat celý podklad pátky až po okraje, ale nesmí tyto okraje přesahovat; jedinou výjimkou je část pátky u držátka, na níž při hře spočívají prsty, ta může zůstat nekrytá nebo může být pokryta jakýmkoliv materiálem.

2.4.5. List pátky, jakákoliv vrstva vlepená uvnitř podkladu listu a jakákoliv vrstva potahového materiálu nebo lepidla na straně pátky, která se používá ke hře musí být souvislá a musí mít stejnou tloušťku.

2.4.6. Povrch potahu na pátkce nebo povrch strany pátky, která je bez potahu, musí být matný, jasně červený na jedné straně pátky a černý na druhé straně pátky.

2.4.7. Malé odchylky od jednodlosti povrchu nebo jednotnosti barvy způsobené náhodným poškozením nebo opotřebením mohou být povoleny za předpokladu, že podstatně nemění povahu povrchu.

2.4.8. Hráč je povinen poskytnout pátku, s níž chce hrát, soupeři a rozhodčímu k přezkoumání, a to na začátku zápasu a v průběhu zápasu, kdykoliv pátku mění.

2.5. DEFINICE NĚKTERÝCH POJMŮ

2.5.1. Doba, po kterou je míček ve hře, se nazývá "míč".

2.5.2. Míč je "ve hře" od posledního okamžiku, kdy spočívá nehnutě na dlani volné ruky, dříve než jej podávající úmyslně vyhodí k provedení podání, až do okamžiku, kdy se dotkne čehokoliv jiného než hrací plochy, "sítě", pátky držené v hrající ruce nebo hrající ruky po zápěstí nebo když byl míč jinak ukončen nařízením nového míče nebo započítáním bodu.

2.5.3. Míč, jehož výsledek se nezapočítává, se nazývá "nový míč".

2.5.4. Míč, jehož výsledek se započítává, se nazývá "bod".

2.5.5. "Hrající ruka" je ruka (po zápěstí), ve které hráč drží pátku.

2.5.6. "Volná ruka" je ruka , ve které hráč nedrží pátku; "volná paže" je paže "volné ruky".

2.5.7. Hráč "udeří" (zahráje) míček, dotkne-li se ho ve hře buď pátkou drženou v hrající ruce nebo hrající rukou až po zápěstí.

2.5.8. Hráč míčku "brání v dopadu", dotkne-li se tělem nebo kteroukoliv částí svého oděvu nebo vybavení, míčku ve hře v okamžiku, kdy míček je nad hrací plochou nebo se pohybuje směrem k hrací ploše aniž se dotkne jeho poloviny stolu od okamžiku, kdy byl naposled zahrán soupeřem.

2.5.9. "Podávající" je hráč, který má udeřit míček v určitém "míči" jako první.

2.5.10. "Přijímající" je hráč, který má udeřit míček v "míči" jako druhý.

2.5.11. "Rozhodčí" je osoba, pověřená řízením průběhu zápasu.

2.5.12. "Asistent rozhodčího" je osoba pověřená pomáhat rozhodčímu při určitých rozhodnutích.

2.5.13. "Kterákoliv část hráčova oděvu nebo vybavení" zahrnuje vše, co měl hráč na sobě nebo při sobě při začátku míče včetně pátky (ale s výjimkou míčku).

2.5.14. Za míček letící "přes sítku" nebo "kolem ní" se považuje míček, který přeletí kdekoliv, jen ne mezi sítkou a stojánkem nebo sítkou a hrací plochou.

2.5.15. Za "koncovou čáru" se považuje čára, prodloužená do nekonečna, na obou stranách stolu.

2.6. PODÁNÍ

2.6.1. Při začátku podání musí míček ležet volně na otevřené dlani nehybné volné ruky podávajícího.

2.6.2. Podávající hráč pak nadhodí míček z dlaně volné ruky vzhůru, přibližně svislým směrem, aniž mu udělí rotaci, a to tak, aby míček byl nadhozen nejméně 16 cm vysoko a pak padal, aniž by se čehokoli dotkl dřívě, než jej podávající hráč udeří.

2.6.3. Když míček padá, udeří jej podávající hráč tak, aby se nejdříve dotkl vlastní poloviny hrací plochy a po dopadu přeskočil "přes sítku" nebo "kolem ní" na polovinu přijímajícího hráče. Při čtyřhře se míč musí nejprve dotknout pravé čtvrtiny hrací plochy na straně podávajícího a pak pravé čtvrtiny hrací plochy na straně přijímajícího.

2.6.4. Od začátku podání až do okamžiku, kdy je míček udeřen, musí být míček za koncovou čarou podávajícího a nad úrovní hrací plochy a nesmí být zakryt (schován) před přijímajícím jakoukoliv částí těla, oblečení nebo vybavení podávajícího nebo jeho partnera (při čtyřhře).

2.6.5. V okamžiku, kdy je míček nadhozen, "volná" paže a ruka podávajícího musí opustit prostor mezi míčkem a sítkou. Prostor, mezi míčkem a sítkou je určen míčkem, sítkou a jeho neomezeném prodloužení nahoru.

2.6.6. Hráč je povinen provádět podání tak, aby rozhodčí nebo asistent rozhodčího mohl posoudit jeho správnost, a kterýkoli z nich mohl rozhodnout, že podání je nesprávné.

2.6.6.1. Jestliže má rozhodčí nebo asistent rozhodčího pochybnosti o správnosti podání, mohou, stane-li se tak poprvé v zápase, přerušit hru a upozornit podávajícího hráče, avšak jakékoli další podání tohoto hráče nebo jeho spoluhráče ve čtyřhře, které není bezesporu správné, bude posouzeno jako nesprávné.

2.6.6.2. Jakákoliv další pochybnosti o správnosti podání tohoto hráče nebo jeho partnera při čtyřhře, bude mít za následek přidělení "bodu" přijímajícímu hráči (dvojici).

2.6.6.3. Jestliže podávající hráč jasně nevyhoví požadavkům správného podání, rozhodčí hráče nebude napomínat a přijímající získá "bod".

2.6.7. Rozhodčí může výjimečně upustit od přísného dodržení předepsaného způsobu podání, jestliže je před začátkem hry upozorněn, že v tom hráči brání tělesná vada.

2.7. VRÁCENÍ MÍČKU

2.7.1. Míček musí být po podání nebo po vrácení podání udeřen tak, aby letěl "přes sítku" nebo "kolem ní" a dotkl se soupeřovy poloviny hrací plochy buď přímo nebo po doteku "sítky".

2.8. POSTUP HRÝ

2.8.1. Při dvouhře provede podávající hráč podání, přijímající hráč je vrátí a pak se podávající a přijímající střídavě míček vracejí.

2.8.2. Při čtyřhře provede podávající hráč podání, přijímající je vrátí, pak vrátí míček spoluhráč podávajícího, po něm spoluhráč přijímajícího, pak hráč, který podával, a potom střídavě každý z hráčů v uvedeném pořadí.

2.8.3. Pokud dva tělesně postižení hráči "vozičkáři" hrají spolu čtyřhru, provede podávající hráč podání, přijímající je vrátí, po té kterýkoliv z tělesně postižených spoluhráčů může míček vrátit, žádná část vozíku se však nesmí vysunout přes pomyslnou prodlouženou středovou čáru stolu. Stane-li se tak, přidělí rozhodčí bod soupeři.

2.9. NOVÝ MÍČ

2.9.1. Rozhodčí nařídí "nový míč" v těchto případech:

2.9.1.1. letí-li míček při podání "přes sítku" nebo "kolem ní" a dotkne-li se "sítky", pokud bylo podání jinak správné, nebo zabránil-li přijímající hráč nebo jeho spoluhráč (při čtyřhře) míčku v dopadu;

2.9.1.2. bylo-li podání provedeno, když přijímající hráč nebo dvojice (při čtyřhře) nebyl(i) připraven(i), avšak jen neučiní-li přijímající hráč nebo spoluhráč (při čtyřhře) pokus podání vrátit;

2.9.1.3. jestliže nezaviněné okolnosti zabránily některému z hráčů provést podání nebo míček vrátit, popř. dožít ustanovení některého jiného pravidla;

2.9.1.4. je-li hra přerušena rozhodčím nebo asistentem rozhodčího;
2.9.1.5. jestliže přijímající, vzhledem k fyzické nezpůsobilosti je vozíčkář a při podání, za předpokladu, že podání je jinak správně provedeno, míček:

2.9.1.5.1. po odskoku od hrací plochy přijímajícího hráče se vrací směrem k síťce;
2.9.1.5.2. zastaví se (zůstane v klidu) na polovině přijímajícího;
2.9.1.5.3. při dvouhře opustí polovinu stolu přes kteroukoliv postranní čáru, po jednom nebo více odskocích od hrací plochy přijímajícího hráče.

2.9.2. Hra může být přerušena v těchto případech:

2.9.2.1. aby byl napraven omyl v pořadí podání, příjmu podání nebo ve střídání stran;
2.9.2.2. aby byla zahájena hra podle pravidla o časovém limitu;
2.9.2.3. aby byl hráč nebo osoba udělující rady napomenut(a) nebo potrestán(a);
2.9.2.4. protože došlo k takovému porušení podmínek pro hru, že by to mohlo ovlivnit výsledek míče.

2.10. BOD

2.10.1. Mimo případy, kdy rozhodčí nařídí nový míč, získá hráč "bod" v těchto případech:

2.10.1.1. neprovede-li jeho soupeř správně podání;
2.10.1.2. nevrátí-li jeho soupeř správně míček;
2.10.1.3. jestliže provede podání nebo míček vrátí a míček se dotkne čehokoli jiného než "síťky" dříve, než jej zahraje soupeř;
2.10.1.4. jestliže míček přeletí přes jeho polovinu hrací plochy nebo přes jeho koncovou čáru, aniž se dotkne jeho poloviny hrací plochy poté, co byl zahrán soupeřem;
2.10.1.5. zabráni-li jeho soupeř míčku v dopadu;
2.10.1.6. udeří-li jeho soupeř úmyslně míček dvakrát za sebou;
2.10.1.7. zahraje-li jeho soupeř míček tou stranou pátky, jejíž povrch neodpovídá ustanovením pravidel 2.4.3., 2.4.4., 2.4.5.;
2.10.1.8. pohne-li jeho soupeř tělem nebo "kteroukoli částí svého oděvu nebo vybavení" hrací plochou;
2.10.1.9. dotkne-li se jeho soupeř tělem nebo "kteroukoli částí svého oděvu nebo vybavení" "síťky";
2.10.1.10. dotkne-li se jeho soupeř volnou rukou hrací plochy;
2.10.1.11. zahraje-li ve čtyřhře dvojice soupeřů míček mimo správné pořadí, jež je dáno tím, kdo první podával a kdo první přijímal;
2.10.1.12. podle ustanovení pravidla o hře v časovém limitu (2.15.2).

2.10.1.13. jestliže jsou oba hráči vzhledem k fyzické nezpůsobilosti na vozíčku a

2.10.1.13.1. soupeř nedodržel minimální kontakt mezi sedátkem a zadní stranou stehů při udeření míčku;

2.10.1.13.2. soupeř se dotkne hrací plochy kteroukoli rukou před udeřením míčku;

2.10.1.13.3. soupeř se během hry dotkne nohou podlahy.

2.10.1.14. podle ustanovení o postupu hry (2.8.3).

2.11. SADA

2.11.1. Sadu vyhraje hráč, nebo dvojice (při čtyřhře), který(á) jako první získá 11 bodů, vyjma případ, kdy oba hráči, nebo obě dvojice (při čtyřhře) získají 10 bodů, potom vyhraje sadu ten hráč, nebo dvojice (při čtyřhře), který(á) jako první získá vedení o 2 body.

2.12. ZÁPAS

2.12.1. Zápas se hraje vždy na jakýkoli lichý počet sad; vítězí hráč, který získá většinu z určeného počtu sad. Pozn.: nejčastěji na 3 vítězné sady z 5.

2.12.2. Hra v průběhu celého zápasu musí být nepřetržitá (plynulá), s výjimkou pravidly povolených přestávek.

2.13. VOLBA PODÁNÍ, PŘÍJMU A STRAN

2.13.1. O právo zvolit počáteční pořadí podání a příjmu podání, jakož i zvolit na počátku zápasu stranu, se losuje a vítěz losu může buď zvolit, že bude první podávat nebo první přijímat nebo na které straně začne hrát.

2.13.2. Jestliže jeden z hráčů (jedna z dvojic) zvolil(a), že začne podávat nebo přijímat nebo že začne hrát na určité straně, druhý hráč (druhá dvojice) má právo volby toho, co nerozhodl soupeř.

2.13.3. Vždy po 2 bodech se mění podání tj. přijímající hráč, nebo dvojice se stane podávajícím (podávající dvojicí) a to až do konce sady, popř. do stavu 10:10, nebo do začátku hry podle pravidla o časovém limitu, kdy pořadí podávání a příjmu podání zůstává stejné, ale podávající se střídají po každém dosaženém bodu.

2.13.4. V každé sadě čtyřhry rozhodne dvojice, která má právo provádět první dvě podání v této sadě, který hráč z dvojice bude první podávat a v první sadě zápasu přijímající dvojice rozhodne, který hráč z dvojice bude první přijímat; v dalších sadách po určení hráče, který bude podávat jako první, je vždy prvním přijímajícím ten hráč, který na něho v předchozí sadě podával.

2.13.5. Ve čtyřhře se při každé změně podání stává předchozí přijímající podávajícím a spoluhráč předchozího podávajícího přijímajícím hráčem.

2.13.6. Hráč nebo dvojice, který(á) podával(a) v sadě jako první, bude v příští sadě jako první přijímat; v poslední možné (rozhodující) sadě musí přijímající dvojice změnit postavení, jakmile první z nich dosáhne 5 bodů.

2.13.7. Hráč (dvojice), který(á) začal(a) hrát na jedné straně stolu, hraje v následující sadě na opačné straně stolu; v poslední možné (rozhodující) sadě musí hráči (dvojice) změnit strany, jakmile první z nich dosáhne 5 bodů.

2.14. NESPRÁVNÁ ZMĚNA PODÁNÍ, PŘÍJMU A STRAN

2.14.1. Jestliže hráč podává nebo přijímá mimo správné pořadí, musí rozhodčí přerušit hru ihned po zjištění tohoto omylu. Podává nebo přijímá pak vždy ten hráč, který má podle dosaženého stavu bodů podávat podle pořadí určeného na začátku zápasu, ve čtyřhře podle pořadí zvoleného dvojicí, která začala podávat v sadě, v níž byl omyl zjištěn.

2.14.2. Jestliže hráči nevystřídali strany, ačkoliv tak měli učinit, musí být hra přerušena ihned po zjištění omylu. Postavení hráčů se pak opraví tak, aby při dosaženém stavu odpovídalo postavení určenému na začátku zápasu.

2.14.3. Body dosažené před zjištěním omylu se vždy započítávají.

2.15. ČASOVÝ LIMIT

2.15.1. Kromě případu stanoveného článkem 2.15.2 se pravidlo o časovém limitu použije, jestliže sada není dohrána do 10 minut od zahájení sady nebo kdykoliv před uplynutím této doby, jestliže o to požádají oba hráči, nebo obě dvojice.

2.15.2. Pravidlo o časovém limitu se nepoužije, pokud již v sadě bylo dosaženo nejméně 18 bodů.

2.15.3. Je-li při dosažení časového limitu "míček ve hře", rozhodčí hru přeruší a hru znovu zahajuje podáním hráč, který podával při "míči", který byl přerušen; není-li při dosažení časového limitu "míček ve hře", zahajuje další hru podáním hráč, který v bezprostředně předchozím "míči" přijímal.

2.15.4. Každý z hráčů se pak vždy po bodu střídá v podání až do konce sady. Jestliže přijímající hráč nebo dvojice míček třináctkrát vrátí, přijímající hráč nebo dvojice získá bod.

2.15.5. Použití pravidla o časovém limitu nemění pořadí podávajícího a přijímajícího hráče (dvojice) v zápase, jak je stanoveno v článku 2.13.6.

2.15.6. Je-li v zápase zavedeno pravidlo o časovém limitu, dohrává se celý zbytek zápasu podle pravidla o časovém limitu.

PŘEDPISY PRO MEZINÁRODNÍ SOUTĚŽE

3.1. ZÁVAZNOST PRAVIDEL A PŘEDPISŮ

3.1.1. DRUHY SOUTĚŽÍ

3.1.1.1. "Mezinárodní soutěž" je soutěž, které se mohou zúčastnit hráči z více než jednoho národního svazu.

3.1.1.2. "Mezinárodní utkání" je utkání družstev, reprezentujících určité národní svazy.

3.1.1.3. "Otevřený turnaj" (open tournament) je turnaj, k němuž se mohou přihlásit hráči všech národních svazů.

3.1.1.4. "Turnaj s omezenou účastí" (restricted tournament) je turnaj, k němuž se mohou přihlásit jen vymezené (nikoliv věkem) skupiny hráčů.

3.1.1.5. "Turnaj na pozvání" (invitation tournament) je turnaj, k němuž se mohou přihlásit jen určené asociace, nebo hráči jednotlivě pozvaní.

3.1.2. PLATNOST

3.1.2.1. S výjimkou uvedenou v předpise 3.1.2.2. platí "Pravidla" (kapitola 2) pro soutěže o světové, kontinentální a olympijské tituly, otevřené turnaje a pokud se zúčastněné národní svazy nedohodnou jinak, pro mezinárodní utkání.

3.1.2.2. Rada ITTF má právo pověřit pořadatele otevřeného turnaje uplatnit v průběhu tohoto turnaje experimentální (zkušební) změny pravidel, které budou blíže specifikovány Výkonným výborem ITTF.

3.1.2.3. Předpisy pro mezinárodní soutěže platí pro tyto soutěže:

3.1.2.3.1. soutěže o světové a olympijské tituly, pokud nějaké odchylky neschválila Rada ITTF a předem to nebylo oznámeno zúčastněným národním svazům;

3.1.2.3.2. soutěže o kontinentální tituly, pokud nějaké odchylky neschválila příslušná kontinentální federace a předem to nebylo oznámeno zúčastněným národním svazům;

3.1.2.3.3. mezinárodní mistrovství, pokud nějaké odchylky neschválil Výkonný výbor ITTF a pokud tyto odchylky nebyly odsouhlaseny účastníky v souladu s předpisem 3.1.2.4;

3.1.2.3.4. ostatní otevřené turnaje s výjimkou uvedenou v předpise 3.1.2.4.

3.1.2.4. Jestliže se v otevřeném turnaji má uplatnit odchylka od předpisů pro mezinárodní soutěže, musí být podstata a rozsah této odchylky uvedeny v přihlášce k soutěži; vyplnění a potvrzení přihlášky se považuje za projev souhlasu přihlášeného s podmínkami soutěže a tedy i s uvedenými odchylkami.

3.1.2.5. Doporučuje se dodržet pravidla a předpisy ve všech mezinárodních soutěžích; jestliže se však dodržují předpisy o ústavě ITTF, mohou se mezinárodní turnaje s omezenou účastí a turnaje na pozvání a uznané mezinárodní soutěže pořádané organizacemi, které nejsou členy ITTF, uskutečnit podle ustanovení přijatých příslušnou pořádací organizací.

3.1.2.6. Všeobecně se předpokládá, že pravidla a předpisy pro mezinárodní soutěže platí, pokud odchylky nebyly předem dohodnuty nebo uvedeny v rozpisu dané soutěže.

3.1.2.7. Podrobné vysvětlení předpisů, včetně upřesnění o hracím vybavení, bude zveřejněno v technických příručkách schválených Radou ITTF a v příručkách ITTF pro rozhodčí a pro vrchní rozhodčí.

3.1.2.7a. Pro domácí soutěže jsou upřesňující předpisy uvedeny v Soutěžním řádu, popř. v rozpisu příslušné soutěže.

3.2. HRACÍ VYBAVENÍ A PODMÍNKY

3.2.1. SCHVÁLENÉ HRACÍ VYBAVENÍ

3.2.1.1. Schvalování hracího vybavení pro mezinárodní soutěže, provádí komise ITTF pro hrací vybavení, z pověření Rady ITTF; schválení může Rada kdykoliv zrušit při zjištění, že by jeho pokračující platnost poškodila sport. Od 1. ledna 2006 schválí ITTF pouze ta nová lepidla, která neobsahují těkavá organická rozpouštědla.

3.2.1.2. Formulář přihlášky nebo rozpis otevřeného turnaje musí obsahovat určení značky a barvy stolů, sítěk a míčků, jež mají být použity; volbu hracího vybavení má národní svaz, na jehož území se soutěž koná, přičemž značky a druhy hracího vybavení musí být vybrány z těch, které jsou schváleny ITTF.

3.2.1.3. Strana pátky, která se používá ke hře, musí být pokryta jen těmi značkami a druhy potahů, které pro příslušné období schválila ITTF. Potah musí být připevněn na pátku takovým způsobem, aby obchodní značka potahů a schvalovací znak ITTF byly jasně viditelné u hrany (okraje) pátky na potahu užívaném ke hře.

3.2.1.4. Pro hráče na vozíčku jsou nohy stolu nejméně 40cm od koncové čáry stolu.

Seznamy všech schválených a přípustných materiálů a vybavení jsou k dispozici na sekretariátu ITTF a jsou dostupné i na webových stránkách ITTF.

3.2.2. OBLEČENÍ HRÁČŮ

3.2.2.1. Hráčské oblečení sestává zpravidla z košile s krátkým rukávem a krátkých kalhot (šortek) nebo sukénky, ponožek a hrací obuvi; ostatní součásti oblečení, jako např. teplákovou soupravu nebo její části, nesmí mít hráč při hře na sobě, vyjma případy, kdy to povolí vrchní rozhodčí.

3.2.2.2. Hlavní barva dresu, sukénky nebo šortek musí být, vyjma rukávů a límečku dresu, jasně odlišná od barvy míčku, jímž se hraje.

- 3.2.2.3. Na hráčském oblečení mohou být čísla nebo písmena na zadní straně dresu označující hráče, jeho asociaci nebo při klubových utkáních jeho klub a reklamy v souladu s předpisem 3.2.4.9. Jestliže je jméno hráče uvedeno na zadní straně dresu, musí být umístěno těsně pod límečkem.
- 3.2.2.4. Jakákoliv čísla, používaná na přání organizátorů k identifikaci hráčů, mají přednost před reklamou, umístěnou ve středu zadní části dresu. Toto číslo musí být na ploše do 600 cm²
- 3.2.2.5. Jakékoliv znaky nebo ozdoby na přední straně hracího oblečení a jakékoliv předměty, které má hráč (hráčka) na sobě, např. šperky, nesmějí být tak nápadné nebo lesklé, aby soupeři ztěžovaly sledování hry.
- 3.2.2.6. Na oblečení nesmějí být znaky nebo nápisy, které by mohly být urážlivé nebo škodit dobré pověsti hry.
- 3.2.2.7. Jakýkoliv spor o tom, zda hrací oblečení odpovídá předpisu a je přípustné, rozhoduje vrchní rozhodčí.
- 3.2.2.8. Všichni hráči z jednoho družstva, a oba spoluhráči z téhož národního svazu při čtyřhře v soutěžích o světový nebo olympijský titul, musí být jednotně oblečení; výjimky je možné připustit u ponožek, obuvi (velikost, barva) a provedení reklam na oblečení. V ostatních mezinárodních soutěžích, oba spoluhráči z téhož národního svazu při čtyřhře, mohou mít oblečení od různých výrobců, jestliže základní barvy jsou stejné a jejich národní svaz toto povolí.
- 3.2.2.8a. *Otázku jednotného oblečení hráčů v domácích soutěžích družstev i hráčů jednoho oddílu (klubu) v soutěžích čtyřher řeší rozpis příslušné soutěže.*
- 3.2.2.9. Soupeři (jednotlivci či dvojice) musí hrát v dresech natolik rozdílných barev, aby je diváci snadno mohli rozlišit.
- 3.2.2.9a. *Pro domácí soutěže může být upraveno rozpisem soutěže.*
- 3.2.2.10. Jestliže soupeřící hráči nebo soupeřící družstva mají podobné oblečení a nemohou se dohodnout, které družstvo se převlékne, rozhodne o tom rozhodčí losem.
- 3.2.2.11. Při soutěžích o světové nebo olympijské tituly nebo při mezinárodních mistrovstvích musí hráči hrát v dresech a šortkách nebo sukénkách schválených jejich národním svazem.

3.2.3. HRACÍ PODMÍNKY

3.2.3.1. Hrací prostor je obdélníkového tvaru a ne méně než 14 m dlouhý, 7 m široký a 5 m vysoký. Ve čtyřech rozích mohou být umístěny ohrádky maximální délky 1,5 m. Pro soutěže vozíčkářů může být hrací prostor zmenšen, avšak nesmí být menší než 8 m dlouhý a 6 m široký. (obr.)



3.2.3.1a. *Pro domácí soutěže jsou předepsány minimální rozměry hracího prostoru pro jeden stůl takto :*

Superliga: 12x7 m výška 4 m

Extraliga mužů: 12x6 m výška 3,5 m

Ostatní ligové soutěže: min. 10x5 m výška 3,5 m

Ostatní domácí soutěže: min. 10x5m (odchyly může povolit příslušný svaz).

3.2.3.2. Za součást vybavení každého hracího prostoru se považují: stůl včetně sítě, stůl a židle pro rozhodčí, počítač stavu, koše na osušky, tištěná čísla na označení stolu, ohrádky, podlahová krytina, tabulky na ohrádkách se jmény hráčů nebo asociací.

3.2.3.3. Hrací prostor je ohraničen ohrádkami, vysokými asi 75 cm, stejné tmavé základní barvy, které oddělují hrací prostory jednotlivých stolů od sebe a také od obecního prostoru.

3.2.3.4. Při soutěžích o světové a olympijské tituly musí být intenzita osvětlení, měřená ve výšce hrací plochy stolu, nejméně 1000 luxů jednotně nad celou hrací plochou a nejméně 500 luxů v kterékoli jiné části hracího prostoru; při ostatních soutěžích musí být intenzita nejméně 600 luxů jednotně nad hrací plochou a nejméně 400 luxů v kterékoli jiné části hracího prostoru.

3.2.3.4a. *Protože měření hodnot intenzity osvětlení podle mezinárodních pravidel je obtížné, připouští se pro domácí soutěže osvětlení podle těchto předpisů:*

hrací prostor musí být osvětlen světelnými zdroji:

- pro celostátní mistrovské soutěže nejméně třemi, z nichž jeden je nad středem stolu, další dva ve vzdálenosti 1,5 m od středu stolu; je předepsáno osvětlení minimálně 900 W (střední zdroj 500 W a krajní po 200 W, nebo tři zdroje po 300 W);

- pro ostatní soutěže nejméně jeden zdroj nad středem stolu o výkonu min. 500 W (nebo střední zdroj 300 W a krajní po 100 W).

3.2.3.5. Hraje-li se na více stolech, musí být úroveň osvětlení na všech stejná a úroveň osvětlení v pozadí hrací místnosti nesmí být vyšší než nejnižší úroveň v hracím prostoru.

3.2.3.6. Světelné zdroje musí být nejméně 5 metrů nad podlahou.

3.2.3.6.a. *Pro domácí soutěže musí být světelné zdroje umístěny nejméně 3 m vysoko nad podlahou.*

3.2.3.7. Pozadí stolu musí být celkově tmavé; nesmějí tam být ani silné světelné zdroje ani nezakrytá okna nebo jiné otvory, jimiž proniká denní světlo.

3.2.3.8. Podlaha nesmí být světlá, lesklá nebo kluzká a její povrch nesmí být cihlový, betonový, keramický ani kamenný. Betonový povrch podlahy je přípustný pro soutěže vozíčkářů.

3.2.4. LEPENÍ

3.2.4.1. Každý jednotlivý hráč zodpovídá za to, že potah na jeho pále je přilepený lepidlem, které neobsahuje škodlivá těkavá rozpouštědla.

3.2.4.1.1. Lepidla obsahující těkavá organická rozpouštědla se v soutěžích nesmí používat od 1. září 2008.

3.2.4.2. „Centrum kontroly pálek“ se ustanoví na všech mistrovstvích světa, olympijských soutěžích a vybraných turnajích ITTF a může být ustanoveno na ostatních soutěžích.

3.2.4.2.1. Centrum provádí testování pálek v souladu se způsobem stanoveným exekutivou ITTF na základě doporučení Komise pro hrací vybavení. Účelem testování pálek je ověření souladu se všemi předpisy ITTF zejména o tloušťce potahů, rovinně povrchu potahů a nepoužívání zakázaných těkavých rozpouštědel.

3.2.4.2.2. Kontrola raket se obvykle provádí po zápase na základě náhodného výběru. Ve čtvrtfinále a následujících kolech by však měla kontrola raket proběhnout před každým zápasem soutěží jednotlivců a před vybranými zápasy všech utkání družstev.

3.2.4.2.3. Pálky shledané jako nevyhovující při kontrole před zápasem nemohou být použity v soutěži. V případě, že pále nevyhovuje kontrole po zápase, hráč s nevyhovující pálkou bude vystaven postihu podle pravidel zavedených při Mistrovství světa 2010.

3.2.4.2.3. Všichni hráči mají právo nechat si zkontrolovat své pálky před zápasem bez jakýchkoli postihů.

3.2.4.3. Musí být zajištěn dobře větraný prostor pro lepení potahů na pálky. V žádném jiném prostoru hracích i přilehlých místností („Playing venue“) není povoleno používat tekutá lepidla. „Playing venue“ znamená celý komplex místností a prostory v budově, ve které se hraje a prostory, kde budova stojí, včetně vchodu a parkující prostory.

3.2.5. REKLAMY

3.2.5.1. V hracím prostoru smějí být reklamy umístěny pouze na vybavení uvedené v předpisu 3.2.3.2. a k reklamním účelům nesmí být použito zvláštních přídavných panelů.

3.2.5.2. Na olympijských hrách podléhá použití reklam na hracím vybavení, na ošacení hráčů a na ošacení rozhodčích směrnicím MOV.

3.2.5.3. S výjimkou reklam na ohrádkách s technologií LED se nesmí svítivých nebo světélkujících barev používat nikde uvnitř hracího prostoru.

3.2.5.3.1. Reklamy na ohrádkách s technologií LED se nesmí pohybovat nikdy jindy než před začátkem a po konci zápasu a během přestávek ve hře (3.4.4).

3.2.5.4. Písmena nebo znaky na vnitřních stranách ohrádek nesmějí být bílé nebo oranžové, mohou být pouze jednobarevné nebo dvoubarevné a nesmějí být vyšší než 40 cm; doporučuje se, aby byly též barvy jako ohrádky, ale trochu světlejšího nebo trochu tmavšího odstínu.

3.2.5.5. Označení na podlaze nesmí být bílé nebo oranžové; doporučuje se mírně tmavší nebo mírně světlejší odstín než je základní barevný odstín pozadí.

3.2.5.6. Na podlaze hrací plochy mohou být nejvýše 4 reklamy, jedna na každém konci a jedna na každé straně stolu. Každá reklama může být na celkové ploše nejvýše 2,5 m²; nesmí být méně než 1 m od ohrádek a reklamy, které jsou na koncích stolu nesmí být více než 2 m od ohrádek.

3.2.5.7. Na každé polovině boční části desky stolu a na koncových částí stolu může být vždy jedna dočasná reklama. Tyto dočasné reklamy musí být jasně odděleny od všech trvalých reklam a nesmí to být reklamy dodavatelů vybavení pro stolní tenis. Každá taková reklama může být nejvýše 60 cm dlouhá.

3.2.5.8. Reklamy na síťce budou o něco tmavší nebo o něco světlejší než je barva pozadí. Reklamy musí být více než 3 cm od horní pásky sítě a nesmí zabránit viditelnosti skrze síťovinu.

3.2.5.9. Na stolcích rozhodčích a na ostatním vybavení uvnitř hracího prostoru smějí být reklamy na jakémkoliv místě na celkové ploše do 750 cm².

3.2.5.10. Reklamy na oblečení hráčů mohou být pouze:

3.2.5.10.1. běžná značka výrobce, jeho znak nebo název na ploše nejvýše 24 cm²;

3.2.5.10.2. nejvýše 6 reklam, zřetelně od sebe oddělených, na celkové ploše do 600 cm², umístěných na přední nebo boční straně nebo na rameni dresu, přičemž mohou být maximálně na přední straně 4 reklamy;

3.2.5.10.3. nejvýše 2 reklamy na ploše nejvýše 400 cm² na zadní straně dresu;

3.2.5.10.4. nejvýše dvě reklamy na celkové ploše do 120 cm² jen na přední a boční straně na šortkách nebo sukénce.

3.2.5.11. reklamy na startovních číslech hráčů mohou být na celkové ploše nejvýše 100 cm².

3.2.5.12. reklamy na úbořích rozhodčích mohou být na ploše nejvýše 40 cm².

3.2.5.13. na hracím oblečení nebo startovních číslech hráčů nesmějí být reklamy tabákových výrobků, alkoholických nápojů nebo škodlivých drog.

3.3.PRAVOMOC ROZHODČÍCH

3.3.1.VRCHNÍ ROZHODČÍ

3.3.1.1. Pro každou soutěž jako celek je nutno jmenovat vrchního rozhodčího a je třeba ho představit účastníkům, popř. kapitánům družstev a sdělit jim, kde je jeho stanoviště po dobu soutěže.

3.3.1.2. Vrchní rozhodčí zodpovídá za:

3.3.1.2.1. vylosování soutěže;

3.3.1.2.2. zpracování časového plánu soutěže;

3.3.1.2.3. jmenování rozhodčích, asistentů rozhodčích a rozhodčích pro počítání úderů (při hře podle pravidla o časovém limitu);

3.3.1.2.4. vedení instruktážní schůzky rozhodčích před zahájením turnaje;

3.3.1.2.5. kontrolu oprávnění startu hráčů v příslušné soutěži;

3.3.1.2.6. rozhodování, zda má být hra přerušena v případě nepředvídaných okolností;

3.3.1.2.7. rozhodování, zda hráči smějí opustit hrací prostor v průběhu zápasu;

3.3.1.2.8. rozhodování, zda může být prodloužena doba stanovená pro rozehrávání;

3.3.1.2.9. rozhodování, zda hráči smějí hrát zápas v teplácích;

3.3.1.2.10. rozhodování ve všech otázkách týkajících se výkladu pravidel a předpisů včetně přípustnosti oblečení a ostatního vybavení a hracích podmínek;

3.3.1.2.11. rozhodování, zda a kde mohou hráči trénovat při nepředvídaném přerušeni hry;

3.3.1.2.12. výkon disciplinární pravomoci při špatném chování hráčů nebo při jiných porušeních předpisů.

3.3.1.2.12a. Dojde-li v domácích soutěžích k porušení pravidla 3.5.2., přísluší pravomoc udělit napomenutí a následně přiznat bod soupeři provinivšího se hráče, popř. dva body soupeři provinivšího se hráče (za další přestupek) vrchnímu rozhodčímu soutěže, a to za předpokladu, že jde o vrchního rozhodčího delegovaného příslušným svazem.

3.3.1.3. Jsou-li se souhlasem turnajového výboru některé povinnosti vrchního rozhodčího přeneseny na jiné osoby, musí být účastníci, popř. též kapitáni družstev, seznámeni s odpovědností a se stanovištěm těchto osob.

3.3.1.4. Vrchní rozhodčí nebo jeho odpovědný zástupce, určený k vykonávání funkce po dobu nepřítomnosti vrchního rozhodčího, musí být přítomen po celou dobu soutěže.

3.3.1.5. Vrchní rozhodčí může, uzná-li to za potřebné, kdykoliv vyměnit rozhodčího, asistenta rozhodčího nebo rozhodčího pro počítání úderů při hře podle pravidla o časovém limitu; nesmí však změnit rozhodnutí, které tento rozhodčí učinil ve skutkové otázce v mezích své pravomoci.

3.3.1.6. Hráči spadají pod pravomoc vrchního rozhodčího od okamžiku kdy se dostaví do místa konání soutěže (haly), až do okamžiku kdy toto místo opustí.

3.3.2.ROZHODČÍ, ASISTENT ROZHODČÍHO, ROZHODČÍ PRO POČÍTÁNÍ ÚDERŮ

3.3.2.1. Pro každý zápas musí být ustanoven rozhodčí a asistent rozhodčího.

3.3.2.1a. Pro domácí soutěže se ustanovení asistenta rozhodčího podle předpisu 3.3.2.1. jen doporučuje; pokud není ustanoven asistent rozhodčího, zajišťuje rozhodčí i všechny jeho úkoly podle předpisů 3.3.2., 3.3.3. a 3.4. Pro počítání úderů při hře podle pravidla o časovém limitu však musí být vždy ustanovena další osoba.

3.3.2.2. Rozhodčí sedí nebo stojí v úrovni sítě a asistent rozhodčího sedí proti němu na druhé straně stolu rovněž v úrovni sítě.

3.3.2.3. Rozhodčí zodpovídá za:

3.3.2.3.1. kontrolu přípustnosti hracího vybavení a hracích podmínek a ohlášení jakékoliv závady vrchnímu rozhodčímu;

3.3.2.3.2. namátkový výběr míčku podle ustanovení předpisů 3.4.2.1.1. a 3.4.2.1.2.;

3.3.2.3.3. losování o právo zvolit pořadí podání, příjmu a stranu;

3.3.2.3.4. rozhodnutí, zda požadavky pravidla o podání mohou být zmírněny pro tělesně postiženého hráče;

3.3.2.3.5. kontrolu dodržování správného pořadí při podání a při příjmu; za správné střídání stran a za opravení případných chyb;

3.3.2.3.6. rozhodnutí o každém míči, zda za něj udělí "bod", či zda nařídí "nový míč";

3.3.2.3.7. hlášení stavu zápasu v souladu se stanoveným postupem;

3.3.2.3.8. přechod na hru podle pravidla o časovém limitu po uplynutí předepsaného času;

3.3.2.3.9. zajištění dodržování plynulosti hry;

3.3.2.3.10. zásahy při porušení předpisů o poskytování rad a o správném chování;

3.3.2.3.10a. Předpis 3.3.2.3.10. platí v domácích soutěžích jen tehdy, řídili zápas rozhodčí, delegovaný příslušným svazem;

3.3.2.3.11. rozhodnout losem, který hráč, dvojice nebo družstvo se musí převléknout, pokud soupeřící hráči nebo družstva mají podobné oblečení a nemohou se dohodnout, kdo se převlékne;

3.3.2.3.12. zajištění, že v hracím prostoru jsou pouze oprávněné osoby.

3.3.2.4. Asistent rozhodčího:

- 3.3.2.4.1. rozhoduje o tom, zda se míček ve hře dotkl hrany stolu, která je k němu nejbližší;
- 3.3.2.4.2. upozorní rozhodčího na porušení předpisů o poskytování rad nebo o nesprávném chování;

3.3.2.5. Buď rozhodčí nebo asistent rozhodčího může:

- 3.3.2.5.1. rozhodnout, že podání hráče je nesprávné;
- 3.3.2.5.2. rozhodnout, že se míček při podání, které bylo jinak správně provedeno, při letu přes "síťku" dotkl "síťky";
- 3.3.2.5.3. rozhodnout, že hráč míčku "brání v dopadu";
- 3.3.2.5.4. rozhodnout, že došlo k takovému porušení podmínek pro hru, že by to mohlo ovlivnit výsledek míče;
- 3.3.2.5.5. měřit čas, určený pro rozehrávání před začátkem zápasu, pro vlastní hru a pro schválené přestávky;

3.3.2.6. buď asistent rozhodčího nebo další povolovaný rozhodčí plní funkci počítače úderů v okamžiku, kdy se hraje podle pravidla o časovém limitu. Tento "počítač úderů" počítá údery přijímajícího hráče nebo hráčů (ve čtyřhře).

3.3.2.7. Rozhodnutí, které učiní asistent rozhodčího nebo "počítač úderů" v souladu s ustanovením předpisu 3.3.2.5-6., nemůže rozhodčí změnit.

3.3.2.8. Hráči spadají pod pravomoc rozhodčího od okamžiku kdy se dostaví do hracího prostoru, až do okamžiku kdy hrací prostor opustí.

3.3.3. NÁMITKY

3.3.3.1. Žádná dohoda hráčů v soutěžích jednotlivců, popř. kapitánů v soutěžích družstev, nemůže změnit rozhodnutí příslušného rozhodčího, asistenta rozhodčího či rozhodčího pro počítání úderů o skutkové otázky, ani rozhodnutí příslušného vrchního rozhodčího ve věci výkladu pravidel a předpisů, ani rozhodnutí příslušného turnajového výboru o otázkách vedení turnaje nebo utkání.

3.3.3.2. Proti rozhodnutí příslušného rozhodčího ve skutkové otázce ani proti rozhodnutí vrchního rozhodčího o výkladu pravidel nebo předpisů nelze podávat námitky.

3.3.3.3. Proti rozhodnutí rozhodčího, asistenta rozhodčího nebo rozhodčího pro počítání úderů (při hře podle pravidla o časovém limitu) o výkladu pravidel lze podat námitky vrchnímu rozhodčímu; rozhodnutí vrchního rozhodčího je konečné.

3.3.3.4. Proti rozhodnutí vrchního rozhodčího o otázkách turnaje nebo utkání, které nejsou upraveny pravidly ani předpisy pro soutěže, lze podat námitky turnajovému výboru; rozhodnutí turnajového výboru je konečné.

3.3.3.5. V soutěži jednotlivců může podat námitky jen hráč zúčastněný v zápase, jehož se námitky týkají; v soutěžích družstev může podat námitky jen kapitán družstva zúčastněného v utkání, jehož se námitky týkají.

3.3.3.5.1. Jméno hrajícího nebo nehrajícího kapitána družstva musí být předem oznámeno rozhodčímu.

3.3.3.6. Problémy, týkající se výkladu pravidel, které vzniknou z rozhodnutí vrchního rozhodčího nebo problémy, týkající se řízení turnaje nebo utkání, které vzniknou z rozhodnutí turnajového výboru, mohou hráč nebo příslušný kapitán družstva postoupit prostřednictvím svého národního svazu k posouzení komisi ITTF pro pravidla.

3.3.3.7. Komise ITTF pro pravidla vydá stanovisko jako vodítko pro budoucí rozhodnutí a proti tomuto stanovisku může národní svaz také podat protest k Radě ITTF nebo ke kongresu ITTF; to však nemůže ovlivnit konečnou platnost rozhodnutí odpovědného vrchního rozhodčího nebo turnajového výboru.

3.4. ŘÍZENÍ ZÁPASU

3.4.1. HLÁŠENÍ STAVU

3.4.1.1. Rozhodčí hlásí stav zápasu při dosažení "bodu" bezprostředně po skončení "míče" nebo jakmile se utíší potlesk nebo jiný hluk natolik, aby bylo hlášení slyšet.

3.4.1.1.1. rozhodčí hlásí stav zápasu v průběhu sady tak, že nejdříve ohlásí počet bodů hráče (nebo dvojice), který(á) má podávat v příštím "míči", a pak počet soupeřových bodů;

3.4.1.1.2. na začátku sady a při každé změně podání, rozhodčí ukáže na příštího podávajícího hráče a po ohlášení stavu, může také oznámit jeho jméno.

3.4.1.1.3. na konci sady ohlásí rozhodčí jméno hráče (nebo dvojice), který(á) sadu vyhrál(a), počet bodů vítěze a počet bodů poraženého.

3.4.1.2. Vedle hlášení stavu může rozhodčí svá rozhodnutí signalizovat i pohyby rukou (viz. příloha "A"):

3.4.1.2.1. Po dosažení "bodu" může zvednout paži, která je blíže hráči nebo dvojici, která získala "bod" tak, že rameno je ve vodorovné poloze a předloktí v poloze svislé, ruka v sevřená v pěst směřující nahoru.

3.4.1.2.2. při ohlášení nového míče může zvednout ruku nad hlavu, aby tím dal najevo, že míč skončil.

- 3.4.1.3. Stav zápasu a při hře podle pravidla o časovém limitu se počet úderů hlásí v jazyce anglickém nebo v jiném jazyce přijatelném pro oba hráče (nebo pro obě dvojice) a pro rozhodčího.
- 3.4.1.4. Stav zápasu se ukazuje na mechanických nebo elektrických ukazatelích stavu; na ukazatele stavu musí dobře vidět hráči i obecnostvo.
- 3.4.1.5. Žlutá karta bude umístěna na ukazateli stavu nebo v jeho blízkosti na straně hráče, který byl napomínán za nevhodné chování.

3.4.2. HRACÍ VYBAVENÍ

- 3.4.2.1. Hráči si nesmějí vybírat míček v hracím prostoru.

- 3.4.2.1.1. Kde je to možné, má být hráčům dána příležitost, aby si vybrali jeden nebo více míčků ještě než vstoupí do hracího prostoru; zápas se pak hraje jedním z těchto míčků, který náhodně vybere rozhodčí.
- 3.4.2.1.2. Nedošlo-li k výběru míčků před vstupem hráčů do hracího prostoru, hraje se zápas míčkem, který rozhodčí náhodně vybere z krabice míčků, určených pro soutěž.
- 3.4.2.1.3. Dojde-li k poškození míčku v průběhu zápasu, bude vyměněn míčkem, který byl vybrán před zápasem nebo bude nahrazen míčkem, náhodně vybraným rozhodčím z míčků určených pro danou soutěž.

- 3.4.2.2. Pálku nelze vyměnit v průběhu zápasu s výjimkou případu, kdy je páłka náhodně poškozena takovým způsobem, že s ní nelze pokračovat ve hře. Stane-li se takový případ, poškozená páłka se ihned vymění jinou pálkou, kterou má hráč s sebou, nebo pálkou, která mu bude podána do hracího prostoru.

- 3.4.2.3. Pokud rozhodčí neschválil jiný postup, hráči jsou povinni při přestávkách ponechat pálky na stole.

- 3.4.2.4. Pokud rozhodčí neschválil jiný postup, hráči jsou povinni při přestávkách nechat pálky na stole. Je-li však páłka připnutá k ruce, rozhodčí povolí hráči pálku ponechat připnutou k ruce i během přestávek ve hře.

3.4.3. ROZEHRÁVÁNÍ

- 3.4.3.1. Hráči mají právo rozehrát se na stole, na němž se bude zápas hrát, po dobu do dvou minut bezprostředně před začátkem zápasu, ne však během pravidelných přestávek; dobu určenou pro rozehrávání lze prodloužit pouze se svolením vrchního rozhodčího.

- 3.4.3.2. Při nepředvídaném přerušení hry může vrchní rozhodčí dovolit hráčům trénovat na kterémkoliv stole, včetně stolu, na němž se zápas hraje.

- 3.4.3.3. Hráčům se musí dát přiměřená příležitost, aby se seznámili s hracím vybavením, s nímž mají hrát a aby si je vyzkoušeli; to je však samo o sobě neopravňuje k více než několika málo výměnám pro rozehrávání před znovuzahájením hry po nahrazení rozbitého míčku nebo poškozené pálky.

3.4.4. PŘESTÁVKY VE HŘE

- 3.4.4.1. Hra musí být plynulá v průběhu celého zápasu, každý hráč však má právo na:

- 3.4.4.1.1. přestávku trvající ne déle než 1 minutu mezi jednotlivými sadami zápasu;

- 3.4.4.1.2. krátké přestávky pro utření ručníkem po každých dosažených 6 bodech od začátku každé sady a při změně stran v poslední možné sadě zápasu.

- 3.4.4.2. Hráč nebo dvojice (při čtyřhře) má právo na jednu přestávku (time-out) v trvání nejvýše 1 minuty v průběhu zápasu.

- 3.4.4.2.1. V soutěžích jednotlivců, o přestávku (time-out) žádá hráč nebo dvojice (při čtyřhře) nebo poradce nebo trenér. V soutěžích družstev o přestávku (time-out) žádá hráč, dvojice nebo kapitán družstva.

- 3.4.4.2.2. Jestliže hráč nebo dvojice (při čtyřhře) a poradce nebo trenér se nedohodnou má-li být požádáno o přestávku (time-out), konečné rozhodnutí bude učiněno hráčem nebo dvojicí (v soutěži jednotlivců) a kapitánem (v soutěži družstev).

- 3.4.4.2.3. Přestávka (time out) si lze vyžádat pouze mezi jednotlivými míčky v sadě, a to signálizací písmenem „T“ oběma rukama.

- 3.4.4.2.4. Je-li vyžádána platná přestávka (time out), rozhodčí přeruší hru a zvedne bílou kartu na straně hráče nebo dvojice (při čtyřhře), která si přestávku (time out) vyžádala. Bílou kartu nebo jiný vhodný ukazatel pak položí na polovinu hrací plochy toho hráče nebo dvojice (při čtyřhře), která si přestávku vyžádala.

- 3.4.4.2.5. Bílá karta nebo vhodný ukazatel se odstraní v okamžiku, kdy hráč nebo dvojice (při čtyřhře), která si vyžádala přestávku je připravena ke hře nebo nejdéle po uplynutí jedné minuty.

- 3.4.4.2.6. Jestliže je vyžádána přestávka (time-out) současně u obou soupeřících hráčů nebo dvojic (při čtyřhře), bude hra znovu zahájena v okamžiku, kdy oba hráči nebo obě dvojice (při čtyřhře) jsou připraveni(y) ke hře, nejdéle však po uplynutí 1 minuty. V dalším průběhu tohoto zápasu již nemá nikdo právo si vyžádat přestávku (time-out).

- 3.4.4.3. S přihlédnutím na právo hráče se rozehrát (3.4.3.1.), se následné zápasy v utkání budou hrát bez přerušení, s výjimkou kdy:

- 3.4.4.3.1. hráč, který právě dohrál a musí nastoupit k následnému zápasu si může vyžádat 5-ti minutovou přestávku.

3.4.4.4. Vrchní rozhodčí může povolit hráči, který se stane v důsledku nehody dočasně nezpůsobilý ke hře, přerušeni hry na co nejkratší dobu, která nesmí v žádném případě přesáhnout 10 minut, a to jen když podle jeho názoru přerušeni nebude znamenat nepatřičnou nevýhodu pro soupeře.

3.4.4.5. Přerušeni se nesmí povolit, jestliže tělesná nezpůsobilost hráče existovala nebo mohla být očekávána již před začátkem zápasu nebo jestliže je důsledkem vypětí sil v zápase. Nezpůsobilost ke hře (jako např. křeč nebo vyčerpání), která je důsledkem nedostatečné tělesné připravenosti hráče nebo důsledkem způsobu, jakým byla hra vedena, není důvod k přerušeni hry. Přerušeni lze povolit jen při nezpůsobilosti vyvolané nehodou, např. při zranění způsobeném pádem.

3.4.4.6. Dojde-li ke krvácení kohokoli v hracím prostoru, musí být hra okamžitě přerušena a nesmí být znovu zahájena dříve, než příslušná osoba bude lékařsky ošetřena a než budou z hracího prostoru odstraněny všechny stopy krve.

3.4.4.7. V průběhu zápasu musí hráči zůstat uvnitř nebo v blízkosti hracího prostoru; výjimky může povolit vrchní rozhodčí. V přestávkách mezi sadami a v průběhu přestávek (time-outs) se hráči nesmějí vzdálit více než 3 metry od hracího prostoru, pod dohledem rozhodčího.

3.5. DISCIPLINÁRNÍ PŘEDPISY

3.5.1. RADY HRÁČŮM

3.5.1.1. V soutěži družstev mohou hráči přijímat rady od kohokoli, kdo je oprávněn zdržovat se v hracím prostoru.

3.5.1.2. V soutěži jednotlivců může hráč nebo dvojice (ve čtyřhře) přijímat rady jen od jedné osoby, předem určené a oznámené rozhodčímu; vyjma případy, kdy spoluhráči ve čtyřhře jsou z různých národních svazů; pak každý z nich může určit jednu osobu, ale při posuzování podle pravidla 3.5.1. a 3.5.2. se posuzují jako jeden celek. Jestliže dává rady nějaká jiná, neoprávněná osoba, rozhodčí jí ukáže červenou kartu a vykáže ji z blízkosti hracího prostoru.

3.5.1.3. Hráči mohou přijímat rady jen v přestávkách mezi sadami nebo při jiném schváleném přerušeni hry; jestliže předem určená a schválená osoba poskytuje rady jindy, rozhodčí jí ukáže žlutou kartu jako napomenutí, že každý další takový přestupek povede k jejímu vykázení od hracího prostoru.

3.5.1.4. Jestliže i po napomenutí kdokoli v témže utkání družstev nebo v témže zápase soutěže jednotlivců nedovoleným způsobem radí, rozhodčí mu ukáže červenou kartu a vykáže ho z blízkosti hracího prostoru, a to bez ohledu na to, zda to byla táž osoba, která byla napomenuta, či nikoli.

3.5.1.5. V utkání družstev nesmí být osobě, vykázané pro nedovolené poskytování rad od hracího prostoru, povoleno se vrátit do konce utkání, taktéž nemůže být nahrazena jiným "rádcem"; vyjma případ, že jde o hráče, který má nastoupit ke hře; v soutěži jednotlivců nesmí být takové osobě povoleno se vrátit do konce zápasu.

3.5.1.6. Jestliže by se osoba, vykázaná pro nedovolené poskytování rad, odmítla vzdálit nebo jestliže by se vrátila před koncem utkání družstev nebo zápasu v soutěži jednotlivců, rozhodčí přeruší hru a ohlásí případ vrchnímu rozhodčímu.

3.5.1.7. Tyto předpisy se vztahují jen na poskytování rad při hře a nesmějí bránit hráči nebo kapitánovi podat námítky nebo mu bránit poradit se s tlumočником nebo s představitelem svého národního svazu ve věci výkladu rozhodnutí o pravidlech nebo předpisech.

3.5.2. NESPRÁVNÉ CHOVÁNÍ

3.5.2.1. Hráči a trenéři nebo jiní poradci musí upustit od chování, které může nečestně působit na soupeře, urážet diváky nebo škodit dobré pověsti sportu, takovými případy jsou nadávky, úmyslné rozbití míčku, úmyslné vyhození míčku z hracího prostoru, kopnutí do stolu nebo do ohrádek, výměna pátky bez oznámení a nevážnost k rozhodčím.

3.5.2.2. Jestliže dojde kdykoliv ze strany hráče, trenéra nebo jiného poradce k závažnému provinění, rozhodčí přeruší hru a ohlásí případ okamžitě vrchnímu rozhodčímu; za méně závažné první provinění ukáže viníkovi žlutou kartu, jako napomenutí s tím, že jakékoliv opakování povede k potrestání.

3.5.2.3. S výjimkou ustanovení předpisu 3.5.2.2. a 3.5.2.5. platí, jestliže hráč, který už byl napomínán se dopustí druhého přestupku v tomtéž zápase jednotlivců nebo v tomtéž utkání družstev, rozhodčí přizná jeden bod soupeři viníka a za další přestupek dva body, v obou případech ukáže společně žlutou a červenou kartu.

3.5.2.3a. Pro domácí soutěže platí ustanovení předpisu 3.5.2.3. jen tehdy, řídili zápas delegovaný rozhodčí.

3.5.2.4. Jestliže hráč, proti němuž byly v témže zápase jednotlivců nebo v tomtéž utkání družstev uděleny 3 trestné body, pokračuje v nevhodném chování, rozhodčí přeruší hru a ohlásí případ okamžitě vrchnímu rozhodčímu.

3.5.2.5. Pátku nelze vyměnit v průběhu zápasu s výjimkou případu, kdy je pátko náhodně poškozená takovým způsobem, že s ní nelze pokračovat ve hře. Jestliže hráč v zápase jednotlivců si vymění pátku bez oznámení, rozhodčí přeruší hru a ohlásí případ vrchnímu rozhodčímu.

3.5.2.6. Napomenutí nebo trest, který je udělen jednomu z hráčů ve čtyřhře, platí pro oba hráče této dvojice. Neplatí však pro neprovinivšího se hráče potrestané dvojice v jeho následných individuálních zápasech v témže utkání družstev. Při zahájení zápasu ve čtyřhře v utkání družstev, pro oba hráče platí dosud nejvýše udělený trest jednomu z obou hráčů čtyřhry z předchozích jejich zápasů tohoto utkání.

3.5.2.7. S výjimkou ustanovení předpisu 3.5.2.2. platí, že jestliže se trenér nebo jiný poradce, který už byl napomínán, dopustí dalšího přestupku v tomtéž zápase jednotlivců nebo v tomtéž utkání družstev, rozhodčí mu ukáže červenou kartu a vykáže ho z blízkosti hracího prostoru do konce utkání družstev, nebo v soutěži jednotlivců, do konce zápasu.

3.5.2.8. Vrchní rozhodčí je oprávněn vyloučit hráče z daného zápasu, z utkání družstev, z příslušné disciplíny nebo z celé soutěže za závažně nečestné nebo urážlivé chování, bez ohledu na to, zda mu bylo ohlášeno rozhodčím nebo nikoli, vrchní rozhodčí při tom ukáže červenou kartu.

3.5.2.9. Je-li hráč vyloučen ze dvou zápasů soutěže družstev nebo ze zápasu soutěže jednotlivců, musí být automaticky vyloučen z příslušné soutěže družstev nebo z příslušné soutěže jednotlivců.

3.5.2.9a. *V domácích dlouhodobých soutěžích rozhodne o trestu vyloučeného hráče příslušný svaz, popř. disciplinární komise svazu.*

3.5.2.10. Vrchní rozhodčí má právo vyloučit kohokoliv po zbytek soutěže, kdo byl v průběhu dané soutěže dvakrát vykázan z hracího prostoru.

3.5.2.11. Po čtyřech proviněních jakéhokoli druhu zjištěných při oficiální kontrole raket v průběhu 48 měsíců bude hráči na 12 měsíců pozastavena účast na soutěžích ITTF.

3.5.2.12. Je-li hráč diskvalifikován ze zápasu, soutěže nebo turnaje, automaticky pozbývá příslušného dosaženého titulu, medaile, peněžité odměny nebo bodů do žebříčku.

3.5.2.12. Případy velmi závažného nevhodného chování musí být oznámeny národní asociaci viníka.

3.5.3. SPRÁVNÉ VYSTUPOVÁNÍ

3.5.3.1. Hráči, trenéři a rozhodčí musí udržet dobrou prezentaci sportu, hlavně hráči musí vynaložit maximální úsilí vyhrát zápas a neodstoupit ze zápasu s výjimkou, kdy důvodem je nemoc nebo zranění.

3.5.3.2. Hráč, který úmyslně nedodrží tyto zásady, bude potrestán celým nebo částečným odebráním peněžité výhry (prize money) a nebo zastavením činnosti v soutěžích ITTF.

3.5.3.3. V případě dokázané spoluviny některého poradce nebo funkcionáře se očekává, že příslušná asociace uplatní disciplinární důsledky.

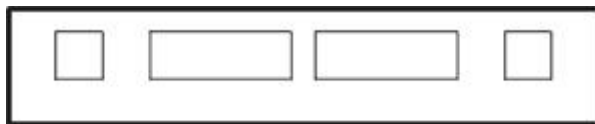
3.5.3.4. Disciplinární komise, jmenovaná výkonným výborem ITTF, složená z předsedy a 4 členů rozhodne, zda došlo k přestupku a v případě nutnosti rozhodne též o vhodném potrestání. Tato komise bude rozhodovat podle směrnic vydaných výkonným výborem.

3.5.3.5. Potrestaný hráč, poradce nebo funkcionář může podat odvolání proti rozhodnutí disciplinární komise na Výkonný výbor ITTF do 15-ti dnů. Rozhodnutí Výkonného výboru ITTF v této záležitosti je konečné.

PŘÍLOHA - A

SPRÁVNÝ POSTUP PŘI PRÁCI S POČÍTADLEM

1. Před zahájením zápasu nastavte ukazatele stavu tak, aby neukazoval žádný stav bodů ani sad (obr.č.1). V utkání družstev zkontrolujte, že stav zápasů v utkání je správně vykázán.



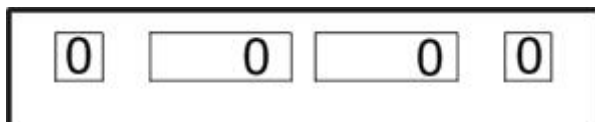
Obr. č. 1

2. Když hráči přijdou do hracího prostoru, nastavte ukazatele stavu sad na 0 - 0 (obr.č.2).



Obr. č. 2

3. Když jsou hráči připraveni, po rozehrání, rozhodčí ohlásí "NULA - NULA", ukažte na prvního podávajícího a uveďte jeho jméno. V utkání družstev můžete uvést jméno hráče nebo družstva nebo obojí. Nastavte ukazatele stavu bodů na 0-0 (obr.č.3).



Obr. č. 3

4. Na konci sady, rozhodčí ohlásí vítěze a dosažený stav sad. Ponechte ukazatel stavu s konečným stavem bodů a neměňte ani stav sad (obr. č 4).



Obr. č. 4

5. Těsně před tím, než se hráči vrátí k hře v další sadě, nastavte ukazatele stavů bodů na "prázdný stav" a změňte příslušný ukazatel stavu sad tak, aby ukazoval výsledek předchozích sad (obr. č. 5).



Obr. č. 5

6. Nastavte ukazatel stavu bodů na 0:0, jakmile rozhodčí tento stav ohlásí. Nezapomeňte přemístit žluté a bílé karty (obr. č.6).



Obr. č. 6

7. Po ukončení zápasu nechte ukazatel stavu tak, aby ukazoval konečný stav bodů v sadě a předchozí stav sad (obr. č. 7).



Obr. č. 7

6. Před odchodem z hracího prostoru nastavte ukazatel skóre do původní polohy (Obr. č. 1)

PŘÍLOHA - B

SIGNÁLY RUKOU

Rozhodčí by měl, navíc k oznámenému stavu zápasu, užívat jasné a správné signály rukou, aby zvýraznil svá rozhodnutí.

Nejpoužívanější signály rukou:



Začátek sady nebo změna podání



Udělení bodu



Hrana stolu



Strana stolu



Nový míč



Konec sady (ukazujíc na vítěze)



Změna stran



Udělení žluté/červené karty hráči



Žlutá karta hráči



Žlutá karta poradci

Příloha C - Kodex rozhodčího

1. Rozhodčí, zejména jsou-li oblečeni v předepsaném oblečení, jsou vyslanci sportu, Mezinárodní federace stolního tenisu (ITTF) a svých národních svazů a asociací. Při mezinárodních soutěžích jsou hosty pořadající asociace a musí respektovat její tradice a zvyky. Následující pravidla, jejichž výčet není úplný, mají být jakousi zapamatovatelnou pomůckou pro rozhodčí, jakým způsobem vystupovat a kterým by měla být věnována speciální pozornost.

2. Rozhodčí stolního tenisu by měl :

- o studovat a znát všechna pravidla, povinnosti a postupy vyžadované při soutěži, kterou rozhoduje,
- o být v dobré fyzické kondici a mít dobré zrakové a sluchové schopnosti,
- o oblékat oficiální oděv rozhodčího a udržovat jej i sebe v čistotě,
- o pohotově rozhodovat o všech relevantních skutečnostech,
- o udržovat přísnou nestrannost a zabránit jakémukoliv vztahu s hráči nebo trenéry, který by mohl vnést pochybnost o jeho nestrannosti,
- o informovat o všech případech, které je nevztahují do jeho rozhodovací kompetence vrchního rozhodčího anebo jiného příslušného soutěžního funkcionáře,
- o za všech okolností vystupovat etickým a profesionálním způsobem, respektovat pravomoci a zájmy vrchního rozhodčího, organizátorů a dalších soutěžních funkcionářů, hráčů a veřejnosti.

3. Rozhodčí stolního tenisu by neměl:

- o rozebírat sporné soutěžní události anebo jiné skutečnosti spojené s výkonem svých pravomocí s hráči, diváky nebo sdělovacími prostředky, avšak musí o nich informovat vrchního rozhodčího a soutěžní (turnajový) výbor,
- o přijímat osobní dary od hráčů, trenérů a družstev, které mají peněžní hodnotu. Dary od organizátorů všem rozhodčím jsou přípustné.
- o před zápasem v den, kdy má rozhodovat, požívat alkoholické nápoje, aplikovat drogy nebo léky, které mohou ovlivnit výkon jeho rozhodování,
- o veřejně kritizovat jiné rozhodčí anebo jinak znevažovat sport.

Vzhledem k tomu, že ITTF žádá vysoce profesionální chování od hráčů, žádá totéž profesionální chování i od svých licencovaných rozhodčích účastnících se sportovních akcí, které jsou podporovány nebo schváleny ITTF. Rozhodčí s mezinárodní licencí, kteří nebudou respektovat zmíněná pravidla, mohou být předmětem disciplinárního šetření.

Tento Kodex bude uplatňován i na rozhodčí působící v rámci soutěží řízených nebo podporovaných ČAST. Závažná provinění proti Kodexu bude posuzovat KR ČAST v disciplinárním řízení.