

2 PRAVIDLÁ STOLNÉHO TENISU

2.1. STÔL

- 2.1.1. Povrch stola sa nazýva hracia plocha. Hracia plocha má tvar obdĺžnika dlhého 2,74 m, širokého 1,525 m a musí byť vodorovná vo výške 76 cm nad podlahou.
- 2.1.2. K hracej ploche patria i horné hrany stola, nie však bočné steny pod týmito hranami.
- 2.1.3. Hracia plocha môže byť z akéhokoľvek materiálu a musí byť celá rovnomerne pružná tak, aby sa štandardná loptička voľne spustená z výšky 30 cm odrazila do výšky asi 23 cm.
- 2.1.4. Hracia plocha musí mať jednotnú tmavú farbu a nesmie byť lesklá. Je ohraničená bielymi postrannými čiarami širokými 2 cm a dlhými 2,74 m a bielymi koncovými čiarami širokými 2 cm a dlhými 1,525 m.
- 2.1.5. Hracia plocha je rozdelená na dve polovice zvislou sieťkou napnutou rovnobežne s koncovými čiarami. Sieťka neprerušene rozdeľuje plochu stola.
- 2.1.6. Pre štvorhry je každá z oboch polovic hracej plochy rozdelená čiarou rovnobežnou s postrannými čiarami na dve štvrtiny. Táto čiara je biela, 3 mm široká a nazýva sa stredová čiara. Stredová čiara sa považuje za súčasť pravej štvrtiny hracej plochy na strane podávajúceho hráča a pravej štvrtiny hracej plochy na strane prijímajúceho hráča.

2.2. SIEŤKA

- 2.2.1. Sieťka sa skladá z vlastnej sieťky, špagáta, na ktorom je zavesená a stojančekov vrátane zariadenia, ktorým je sieťka pripevnená ku stolu.
- 2.2.2. Sieťka je napnutá špagátom na zvislých stojančekoch vysokých 15,25 cm, stĺpiky stojančekov sú vzdialené 15,25 cm od postranných čiar stola.
- 2.2.3. Horný okraj sieťky je po celej dĺžke 15,25 cm vysoko nad hracou plochou.
- 2.2.4. Spodný okraj sieťky je po celej dĺžke čo najbližšie k hracej ploche, konce sieťky sú čo najtesnejšie pripojené k stojančekom.

2.3. LOPTIČKA

- 2.3.1. Loptička je guľatá a má priemer 40 mm.
- 2.3.2. Predpísaná hmotnosť loptičky je 2,7 g.
- 2.3.3. Loptička je vyrobená z celulóidu, alebo z podobnej plastickej hmoty, je biela alebo oranžová a nelesklá.

2.4. RAKETA

- 2.4.1. Raketa môže mať akúkoľvek veľkosť, tvar a hmotnosť. Podklad rakety musí byť plochý a neohybný.
- 2.4.2. Najmenej 85% hrúbky podkladu rakety musí byť z prírodného dreva. Vrstva vlepovaná vo vnútri podkladu rakety môže byť spevnená rôznym materiálom vystuženým vláknom, napr. uhlíkovými vláknami (carbon fibre), sklenenými vláknami (glass fibre), alebo lisovaným papierom (compressed paper), nesmie byť hrubšia ako 7,5% celkovej hrúbky podkladu rakety, najviac však 0,35 mm.
- 2.4.3. Strana rakety, ktorá sa používa na hru, musí byť pokrytá buď obyčajnou vrúbkovanou gumou s vrúbkami navrchu a s celkovou hrúbkou poťahu vrátane lepidla maximálne 2 mm, alebo sendvičom s vrúbkami dovnútra alebo von s celkovou hrúbkou poťahu maximálne 4 mm.

- 2.4.3.1. "Obyčajná vrúbkovaná guma" je jedna vrstva nešpongiovitej gummy, prírodnej alebo syntetickej, na ktorej sú vrúbky rovnomerne rozdelené po celej ploche tak, aby na 1 cm² bolo najmenej 10 a najviac 30 vrúbkov.
- 2.4.3.2. "Sendvič" je jedna vrstva špongiovitej gummy pokrytá jednou vonkajšou vrstvou obyčajnej vrúbkovanej gummy. Vrstva vrúbkovanej gummy nesmie byť hrubšia ako 2 mm.
- 2.4.4. Poťahový materiál musí zakrývať celý podklad rakety až po okraje, ale nesmie tieto okraje presahovať. Jedinou výnimkou je, že časť rakety pri rúčke, na ktorej sú pri hre položené prsty, môže zostať nepokrytá alebo môže byť pokrytá akýmkoľvek materiálom.
- 2.4.5. Podklad rakety, akákoľvek vrstva vlepená dovnútra podkladu rakety a akákoľvek vrstva poťahu alebo lepidla na strane rakety používanej na hru musí byť súvislá a musí mať rovnakú hrúbku.
- 2.4.6. Povrch poťahu na rakete alebo povrch tej strany rakety, ktorá je bez poťahu musí byť nelesklý, jasne červený na jednej strane a čierny na druhej strane rakety.
- 2.4.7. Poťahy musia byť použité bez akýchkoľvek fyzikálnych, chemických, alebo iných úprav.
- 2.4.8. Drobné odchýlky od jednoliatosti povrchu, alebo jednotnosti farby spôsobené náhodným poškodením, opotrebením alebo vyblednutím, môžu byť povolené za predpokladu, že podstatne nemenia charakter povrchu.
- 2.4.7.1. Hráč je povinný poskytnúť raketu, s ktorou chce hrať, súperovi a rozhodcovi na obhliadku a to na začiatku zápasu a v priebehu zápasu vždy, keď mení raketu.

2.5. DEFINÍCIA NIEKTORÝCH POJMOV

- 2.5.1. Čas, počas ktorého je loptička v hre sa nazýva "výmena".
- 2.5.2. Loptička je "v hre" od posledného momentu kedy leží nehybne na dlani voľnej ruky podávajúceho pred tým ako ju nadhodí na podanie až do momentu kedy je výmena rozhodnutá nariadením novej loptičky, alebo započítaním bodu.
- 2.5.3. Výmena, ktorej výsledok sa nezaráva, sa volá "nová loptička".
- 2.5.4. Výmena, ktorej výsledok sa zaráva, sa volá bod.
- 2.5.5. "Hrajúca ruka" je ruka, ktorou hráč drží raketu.
- 2.5.6. "Voľná ruka" je ruka, v ktorej hráč raketu nedrží; voľné rameno je rameno voľnej ruky.
- 2.5.7. Hráč "zahrá" loptičku, ak sa jej dotkne raketou držanou v hrajúcej ruke, prípadne hrajúcou rukou pod zápästím.
- 2.5.8. Hráč "bráni v dopade" loptičke vtedy, keď sa po poslednom zahratí súperom dotkne telom, alebo ktoroukoľvek časťou odevu alebo vybavenia, loptičky v hre, keď je táto nad, alebo sa pohybuje smerom k hracej ploche skôr, ako loptička dopadne na jeho polovicu hracej plochy.
- 2.5.9. "Podávajúci" je hráč, ktorý má zahrať v danej výmene loptičku ako prvý.
- 2.5.10. "Prijmajúci" je hráč, ktorý má zahrať loptičku v danej výmene ako druhý.
- 2.5.11. "Rozhodca" (angl. "umpire") je osoba, poverená riadením zápasu.
- 2.5.12. "Pomocný rozhodca" (angl. "assistant umpire") je osoba, poverená pomáhať rozhodcovi v záujme objektivity rozhodnutí.
- 2.5.13. "Ktorákoľvek časť odevu hráča" zahŕňa všetko, čo mal hráč na sebe na začiatku výmeny.
- 2.5.14. Za loptičku letiacu "ponad sieťku alebo okolo nej" sa považuje taká loptička, ktorá letí akokoľvek inak ako medzi sieťkou a stojančekom, alebo medzi sieťkou a hracou plochou.
- 2.5.15. Za "koncovú čiaru" sa považuje aj myslené predĺženie koncovej čiary stola donekonečna na oboch stranách.

2.6. SPRÁVNE PODANIE

- 2.6.1. Podanie musí začať s loptičkou voľne ležiacou na otvorenej dlani voľnej ruky podávajúceho.
- 2.6.2. Podávajúci potom nadhodí loptičku z dlane voľnej ruky hore približne zvislým smerom bez toho, aby jej dal rotáciu. Loptička musí byť nadhodená najmenej 16 cm vysoko a potom padala, pričom sa nesmie pred úderom ničoho dotknúť.
- 2.6.3. Keď loptička padá zahrá ju podávajúci tak, aby sa najskôr dotkla polovice hracej plochy na strane podávajúceho a po dopade preskočila ponad sieťku alebo okolo nej na polovicu prijímajúceho. Pri štvorhre sa loptička musí postupne dotknúť pravej štvrtiny hracej plochy na strane podávajúceho a potom pravej štvrtiny hracej plochy na strane prijímajúceho.
- 2.6.4. Od začiatku podania až do úderu musí byť loptička nad úrovňou hracej plochy a za koncovou čiarou na strane podávajúceho a nesmie byť zakrývaná pred prijímajúcim podávajúcim, alebo jeho partnerom vo štvorhre, alebo žiadnou časťou oblečenia, alebo osobného vybavenia;
- 2.6.5. Akonáhle je loptička vyhodená voľná paža podávajúceho musí byť stiahnutá z priestoru medzi loptičkou a sieťkou.
Poznámka: Priestor medzi loptičkou a sieťkou je ohraničený loptičkou, sieťkou a ľubovoľným rozšírením do výšky.
- 2.6.6. Hráč je povinný podávať tak, aby rozhodca alebo pomocný rozhodca bol presvedčený, že boli splnené požiadavky správneho podania, alebo mohol rozhodnúť, že podanie nebolo správne.
- 2.6.6.1. Ak rozhodca, alebo pomocný rozhodca, má pochybnosti o správnosti podania, môže, ak sa to stane v zápase prvýkrát, prerušiť hru a napomenúť podávajúceho; ale každé ďalšie podanie napomenutého hráča, alebo jeho spoluhráča vo štvorhre, vyvolávajúce pochybnosť o správnosti jeho vykonania bude považované za nesprávne.
- 2.6.7. Rozhodca môže výnimočne upustiť od dôsledného dodržiavania pravidiel správneho podania, ak je presvedčený, že v tom bráni hráčovi telesné postihnutie.

2.7. VRÁTENIE LOPTIČKY

- 2.7.1. Loptička sa musí po podaní alebo po vrátení podania zahráť tak, aby letela ponad sieťku alebo okolo nej a dotkla sa súperovej polovice hracej plochy buď priamo, alebo po dotyku so sieťkou.

2.8. POSTUP HRY

- 2.8.1. Pri dvojhre podávajúci urobí podanie, prijímajúci ho vráti a potom si podávajúci a prijímajúci loptičku striedavo vracajú.
- 2.8.2. Pri štvorhre podávajúci urobí podanie, prijímajúci ho vráti, potom vráti loptičku spoluhráč podávajúceho, potom spoluhráč prijímajúceho a potom striedavo každý z hráčov v uvedenom poradí.
- 2.8.3. Ak dvaja hráči, ktorí sú z dôvodu telesného postihnutia na vozíku, hrajú štvorhru podávajúci urobí podanie, prijímajúci ho vráti, ale potom môže loptičku vrátiť ktorýkoľvek hráč páru postihnutých. Pritom počas celej výmeny hráčov vozík nesmie žiadnou svojou časťou vysunúť za pomyselné predĺženie stredovej čiary stola na spoluhráčovu polovičku. Ak sa tak stane rozhodca ukončí výmenu priznaním bodu dvojici súperov.

2.9. NOVÁ LOPTIČKA

- 2.9.1. Rozhodca nariadi novú loptičku v týchto prípadoch:
- 2.9.1.1. keď letí loptička pri podaní ponad sieťku, alebo okolo nej, a dotkne sa sieťky alebo stojančeka, pokiaľ bolo podanie inak správne; nová loptička sa nariadi aj vtedy, keď v takomto prípade prijímajúci alebo jeho spoluhráč zabráni loptičke v dopade;

- 2.9.1.2. ak bolo podanie vykonané v čase, keď prijímajúci alebo jeho spoluhráč neboli pripravení, ale iba vtedy, ak sa prijímajúci alebo jeho spoluhráč nepokúsi podanie vrátiť;
- 2.9.1.3. ak nezavinené okolnosti zabránili niektorému z hráčov vykonať podanie, alebo správne loptičku vrátiť, prípadne dodržať ustanovenie niektorého iného pravidla;
- 2.9.1.4. ak je hra prerušená rozhodcom, alebo pomocným rozhodcom.
- 2.9.1.5. ak je prijímajúci z dôvodu telesného postihnutia na vozíku a loptička pri podaní inak správne vykonanom
 - 2.9.1.5.1 po dotyku s hracou plochou prijímajúceho sa vracia smerom k sieťke;
 - 2.9.1.5.2 po odskoku od hracej plochy vzhľadom k sieťke zostane bez pohybu;
 - 2.9.1.5.3 pri dvojhre opustí polovicu stola cez ktorúkoľvek postrannú čiaru po jednom, alebo viacerých odskokoch od hracej plochy prijímajúceho hráča.
- 2.9.2. Hra môže byť prerušená v týchto prípadoch:
 - 2.9.2.1. aby bola napravená chyba v poradí podania, príjmu podania alebo v striedaní strán;
 - 2.9.2.2. aby sa začala hra podľa pravidla o časovom limite;
 - 2.9.2.3. aby bol napomenutý alebo potrestaný hráč, alebo poradca;
 - 2.9.2.4. pretože prišlo k takému porušeniu podmienok pre hru, že by to mohlo ovplyvniť výsledok výmeny.

2.10. BOD

- 2.10.1. Okrem prípadov keď nariadi rozhodca novú loptičku hráč získa bod:
 - 2.10.1.1. ak jeho súper nevykoná správne podanie;
 - 2.10.1.2. ak jeho súper vráti loptičku nesprávne;
 - 2.10.1.3. ak sa loptička, potom čo hráč podával alebo ju vrátil, ale pred úderom súpera, dotkla hocičoho iného okrem sieťky;
 - 2.10.1.4. ak loptička po údere súpera preletí za hráčovú koncovú čiaru bez dotyku s hráčovou časťou hracej plochy;
 - 2.10.1.5. ak jeho súper bráni loptičke v dopade;
 - 2.10.1.6. ak jeho súper úmyselne zahrá loptičku dvakrát za sebou;
 - 2.10.1.7. ak jeho súper zahrá loptičku tou stranou rakety, ktorej povrch nevyhovuje ustanoveniu pravidla 2.4.3., 2.4.4., 2.4.5.;
 - 2.10.1.8. ak jeho súper telom, raketou, alebo ktoroukoľvek časťou svojho odevu pohne hracou plochou;
 - 2.10.1.9. ak sa jeho súper telom, raketou, alebo ktoroukoľvek časťou svojho odevu dotkne sieťky alebo stojančeka;
 - 2.10.1.10. ak sa jeho súper svojou voľnou rukou dotkne hracej plochy;
 - 2.10.1.11. ak jeho súperiaci pár vo štvorhre zahrá loptičku mimo poradia určeného prvým podávajúcim a prvým prijímajúcim;
 - 2.10.1.12. ako predpokladá pravidlo o časovom limite (2.15.2.);
 - 2.10.1.13. ak obidvaja hráči alebo páry sú na vozíku z dôvodu telesného postihnutia a
 - 2.10.1.13.1. jeho súper v momente úderu loptičky nemá minimálny kontakt zadnej časti stehna so sedadlom, alebo s poduškami na sedadle;
 - 2.10.1.13.2. ak sa jeho súper pred úderom loptičky dotkne stola hociktorou rukou;
 - 2.10.1.13.3. ak sa jeho súper počas hry dotkne opierkou nôh, alebo nohou podlahy;
 - 2.10.1.14. ak sa poruší pravidlo 2.8.3.

2.11. SET

2.11.1. Set vyhráva hráč alebo dvojica (pri štvorhre), ktorý (ktorá) ako prvý dosiahne 11 bodov, okrem prípadu, keď obidvaja hráči, respektíve dvojice (pri štvorhre) dosiahnu 10 bodov. V tom prípade vyhráva set ten hráč (pri štvorhre dvojica), ktorý (ktorá) dosiahne v pokračujúcej hre o dva body viac.

2.12. ZÁPAS

2.12.1. Zápas sa hrá na rozhodujúci počet víťazných setov z akéhokoľvek nepárneho počtu setov.

2.12.2. Hra v zápase musí byť plynulá a nepretržitá okrem povolených prestávok.

2.13. PORADIE PODANIA A PRÍJMU, ZMENA STRÁN

2.13.1. O právo prvého podania a príjmu podania, ako aj o právo zvoliť si stranu, sa žrebuje. Víťaz žrebu rozhodne či bude prvý podávať, prípadne prijímať, alebo na ktorej strane stola začne hrať.

2.13.2. Ak jeden z hráčov (jedna z dvojíc) rozhodol (rozhodla), že začne podávať prípadne prijímať, alebo že začne hrať na určitej strane stola, druhý hráč (dvojica) má právo voľby toho, čo nerozhodol súper.

2.13.3. Vždy po dvoch bodoch sa mení podanie, čiže prijímajúci (dvojica) sa stane podávajúcim, a to až do konca setu, prípadne do stavu 10:10, alebo do začiatku hry podľa pravidla o časovom limite, kedy poradie podávania a prijímania zostáva rovnaké, ale podávajúci sa striedajú po každom dosiahnutom bode.

2.13.4. V každom sete štvorhry rozhodne dvojica, ktorá má právo vykonať prvé dve podania v tomto sete, ktorý hráč z dvojice bude prvý podávať a v prvom sete zápasu prijímajúca dvojica rozhodne, ktorý hráč z dvojice bude prvý prijímať. V ďalších setoch po určení hráča, ktorý bude podávať ako prvý, je vždy prvým prijímajúcim ten, ktorý na neho v predchádzajúcom sete podával.

2.13.5. Vo štvorhre sa pri každej zmene podania stáva predtým prijímajúci podávajúcim a spoluhráč predtým podávajúceho sa stáva prijímajúcim.

2.13.6. Hráč (dvojica), ktorý podával (ktorá podávala) v sete ako prvý (prvá), bude v nasledujúcom sete prvý (prvá) prijímať. V poslednom možnom sete vo štvorhrách musí prijímajúca dvojica zmeniť postavenie, akonáhle niektorá z dvojíc dosiahne 5 bodov.

2.13.7. Hráč (dvojica), ktorý začal (ktorá začala) hrať na jednej strane stola, bude hrať v nasledujúcom sete na strane opačnej. V poslednom možnom sete si musia hráči (dvojice) vymeniť strany, akonáhle dosiahne prvý (prvá) z nich 5 bodov.

2.14. NESPRÁVNA ZMENA PODANIA, PRÍJMU PODANIA A STRÁN

2.14.1. Ak hráč podáva alebo prijíma mimo správneho poradia, musí rozhodca prerušiť hru ihneď, ako tento omyl zistí. Podáva alebo prijíma potom vždy ten hráč, ktorý má podľa dosiahnutého stavu podávať podľa poradia určeného na začiatku zápasu, vo štvorhre podľa poradia určeného dvojicou, ktorá začala podávať v sete, v ktorom bola chyba zistená.

2.14.2. Ak hráči nevystriedali strany aj napriek tomu, že tak mali urobiť, musí byť hra prerušená rozhodcom ihneď po zistení tejto chyby. Postavenie hráčov sa potom opraví tak, aby pri dosiahnutom stave zodpovedalo postaveniu určenému na začiatku zápasu.

2.14.3. Body dosiahnuté pred zistením chyby sa vždy započítavajú.

2.15. ČASOVÝ LIMIT

- 2.15.1. Okrem ustanovenia 2.15.2. sa pravidlo o časovom limite použije, ak nie je set dohratý do desiatich minút od začatia setu, alebo kedykoľvek pred uplynutím tohto času, ak o to požiadajú obidvaja hráči (dvojice).
- 2.15.2. Pravidlo o časovom limite nemôže byť zavedené ak v sete hráči spolu dosiahli 18 bodov.
- 2.15.3. Ak je pri uplynutí časového limitu loptička v hre rozhodca výmenu preruší a znovu ju začína podaním ten hráč, ktorý podával vo výmene, pri ktorej bola hra prerušená. Ak pri uplynutí časového limitu loptička nie je v hre začína ďalšiu výmenu podaním ten hráč, ktorý v predchádzajúcej výmene prijímal.
- 2.15.4. Každý z hráčov sa potom vždy po každom bode striedajú v podávaní a ak prijímajúci (dvojica) loptičku trinásťkrát správne vráti, prijímajúci (dvojica) získa bod.
- 2.15.5. Zavedenie pravidla o časovom limite nemení poradie podania v zápase ako je definované v ustanovení 2.13.6.
- 2.15.6. Ak sa v zápase zaviedlo pravidlo o časovom limite, hrá sa podľa neho až do konca tohto zápasu.

3 PREDPISY PRE MEDZINÁRODNÉ SÚŤAŽE

3.1. ZÁVÄZNOSŤ PRAVIDIEL A PREDPISOV

3.1.1. Druhy súťaží

- 3.1.1.1. "Medzinárodná súťaž" je súťaž, na ktorej sa môžu zúčastniť hráči z viac ako jedného národného zväzu.
- 3.1.1.2. "Medzinárodné stretnutie" je stretnutie družstiev reprezentujúcich určité národné zväzy.
- 3.1.1.3. "Otvorený turnaj" (open tournament) je turnaj, na ktorý sa môžu prihlásiť hráči všetkých národných zväzov.
- 3.1.1.4. "Turnaj s obmedzenou účasťou" (restricted tournament) je turnaj, na ktorý sa môžu prihlásiť len určité skupiny hráčov (obmedzenie sa netýka veku hráčov).
- 3.1.1.5. "Turnaj na pozvanie" (invitation tournament) je turnaj, ktorého sa môžu zúčastniť len určité, menovite pozvané asociácie alebo hráči.

3.1.2. Platnosť

- 3.1.2.1. Okrem prípadov podľa článku 3.1.2.2. pravidiel (časť 2) platia pre súťaže o svetové, kontinentálne a olympijské tituly, otvorené turnaje a - pokiaľ sa zúčastnené národné zväzy nedohodnú inak - pre medzinárodné stretnutia.
- 3.1.2.2. Rada ITTF má právomoc schváliť organizátorovi otvoreného turnaja aby prijal experimentálne varianty zmien pravidiel a predpisov stanovené Exekutívou ITTF.
- 3.1.2.3. Predpisy pre medzinárodné súťaže platia záväzne pre tieto súťaže:
- 3.1.2.3.1. súťaže o svetové a olympijské tituly, pokiaľ nejaké odchýlky neschválila Rada ITTF a vopred to nebolo oznámené zúčastneným národným zväzom;

- 3.1.2.3.2. súťaže o kontinentálne tituly, pokiaľ nejaké odchýlky neschválila príslušná kontinentálna federácia a vopred to nebolo oznámené zúčastneným národným zväzom;
- 3.1.2.3.3. otvorené medzinárodné majstrovstvá (3.7.1.2.), pokiaľ nejaké odchýlky neschválila ITTF a pokiaľ tieto odchýlky neboli prijaté účastníkmi v súlade s predpisom 3.1.2.4.
- 3.1.2.3.4. otvorené turnaje okrem takých, ktoré predpokladá predpis 3.1.2.4.
- 3.1.2.4. Ak sa v otvorenom turnaji má uplatniť odchýlka od predpisov pre medzinárodné súťaže, musí byť podstata a rozsah tejto odchýlky uvedená v prihláške do súťaže. Vyplnenie a potvrdenie prihlášky sa považuje za prejav súhlasu prihláseného s podmienkami súťaže a teda aj s uvedenými odchýlkami.
- 3.1.2.5. Pravidlá a predpisy sa odporúča používať vo všetkých medzinárodných súťažiach, ale medzinárodné turnaje s obmedzenou účasťou, turnaje na pozvanie a uznané medzinárodné súťaže usporiadané organizáciami, ktoré nie sú členmi ITTF, sa môžu uskutočniť podľa ustanovení prijatými príslušnou usporiadajúcou organizáciou;
- 3.1.2.6. Predpokladá sa, že pravidlá a predpisy pre medzinárodné súťaže sa použijú, pokiaľ odchýlky neboli vopred dohodnuté alebo uvedené v rozpise danej súťaže.
- 3.1.2.7. Podrobný výklad predpisov, vrátane upresnenia o hracom vybavení bude zverejnené ako technické pokyny, schválené Radou ITTF a v príručkách ITTF, vydávaných pre rozhodcov pri stole a hlavných turnajových rozhodcov.

3.2. HRACIE VYBAVENIE A HERNÉ PODMIENKY

3.2.1. Hracie vybavenie

- 3.2.1.1. Schvaľovanie hracieho vybavenia vykonáva v mene Rady ITTF Komisia hracieho vybavenia. Schválenie môže zrušiť Rada ITTF vždy keď sa zistí, že vybavenie škodí športu.
- 3.2.1.2. Formulár prihlášky alebo rozpisu otvoreného turnaja musí obsahovať určenie značky a farby stola, sieťky a loptičky, ktoré majú byť použité. Právo voľby hracieho vybavenia má národný zväz, na ktorého území sa súťaž uskutoční, pričom značky a druh hracieho vybavenia musia byť vybraté z tých, ktoré sú schválené ITTF.
Domáce súťaže sa môžu hrať aj na stoloch a so sieťkami, ktoré nie sú schválené ITTF. Určenie značiek a druhov stolov a sieťok môže byť uvedené v rozpise súťaže.
- 3.2.1.3. Strana rakety, ktorá sa používa pri hre, musí byť pokrytá len tými značkami a druhmi poťahov, ktoré pre dané obdobie schválila ITTF. Poťah musí byť prilepený na raketu tak, aby výrobca, meno poťahu, logo ITTF a číslo ITTF (ak bolo použité) boli jasne viditeľné pri okraji poťahu, ktorý sa používa pri hre.
Zoznam všetkých schválených a autorizovaných materiálov a hracieho vybavenia je k dispozícii na sekretariáte ITTF a detaly sú tiež prístupné na web stránke ITTF.
- 3.2.1.4. Na stole pre vozíčkarov musí byť noha stola najmenej 40 cm od koncovej čiary stola.

3.2.2. Hracie oblečenie

- 3.2.2.1. Oblečenie hráčov tvorí väčšinou košeľa s krátkymi rukávami (dres) a krátke nohavice alebo sukňa, ponožky a hracia obuv. Iné súčasti oblečenia, ako napr. tepláková súprava alebo iné časti, nesmie mať hráč oblečené počas hry, okrem prípadov, keď to povolí hlavný rozhodca.
- 3.2.2.2. Prevažujúca farba dresu, krátkych nohavíc a sukne, okrem rukávov a goliera dresu, bude zreteľne odlišná od farby loptičky s ktorou sa hrá.
- 3.2.2.3. Na hráčskom oblečení môžu byť čísla alebo nápis na zadnej strane dresu, označujúce hráča, jeho národný zväz, alebo pri klubových stretnutiach jeho klub a reklamy v súlade s ustanovením

článku 3.2.5.10; ak má hráč na chrbtovej časti dresu svoje meno, toto musí byť umiestnené tesne pod golierom.

- 3.2.2.4. Akékoľvek čísla používané na identifikáciu hráčov majú prednosť pred reklamou umiestnenou v strede zadnej časti dresu. Toto číslo musí byť umiestnené na ploche do 600 cm² (A4).
- 3.2.2.5. Akékoľvek znaky a ozdoby na prednej alebo bočnej strane oblečenia hráča a akékoľvek predmety, ktoré má hráč (hráčka) na sebe (šperky), nesmú byť tak nápadné alebo lesklé, aby súperovi nesťažovali sledovanie hry.
- 3.2.2.6. Na oblečení nemôžu byť znaky alebo nápisy, ktoré by mohli byť urážlivé, alebo by poškodzovali dobrú povest' hry.
- 3.2.2.7. Akýkoľvek spor o tom, či hracie oblečenie zodpovedá predpisom a je prípustné, rozhoduje hlavný rozhodca.
- 3.2.2.8. Všetci hráči jedného družstva (v stretnutí družstiev) a obaja spoluhráči z jedného národného zväzu vo štvorhre vo svetových a olympijských súťažiach musia byť jednotne oblečení. Výnimky možno udeliť len pri ponožkách, obuvi a počte, veľkosti, farbe a vzhľade reklám na oblečení. V ostatných medzinárodných súťažiach hráči tej istej asociácie, tvoriaci pár vo štvorhre môžu mať oblečenie od rôznych výrobcov ak je jeho základná farba rovnaká a národná asociácia ho schváli.
 - 3.2.2.8.a. *Pre domáce súťaže predpis 3.2.2.8. neplatí.*
- 3.2.2.9. Súperi (jednotlivci, alebo dvojice) musia hrať v dresoch natoľko rozdielnych farieb, aby ich diváci mohli ľahko rozoznať.
 - 3.2.2.9.a. *Pre domáce súťaže predpis 3.2.2.9. neplatí.*
- 3.2.2.10. Ak súperiaci hráči alebo družstvá majú podobné tričká (dresy) a nemôžu sa dohodnúť, kto si oblečenie vymení, rozhodne o tom rozhodca žrebom.
- 3.2.2.11. Hráč, ktorý súťaží v súťažiach o svetové alebo olympijské tituly, alebo na otvorených medzinárodných majstrovstvách musí mať oblečený dres, krátke nohavice alebo sukničku takého typu, ktorý schválila jeho asociácia

3.2.3. Hracie podmienky

- 3.2.3.1. Hrací priestor má byť obdĺžnikový s minimálnymi rozmermi 14x7 metrov a výšku najmenej 5 metrov, avšak rohy môžu byť skosené ohrádkami pod 45° uhlom, ale toto skosenie nesmie byť dlhšie ako 1,5 m; pre súťaže vozíčkarov môže byť zmenšený, ale nesmie byť menší ako 8x6 metrov.
 - 3.2.3.1.a. *Pre domáce súťaže sú predpísané minimálne rozmery hracieho priestoru pre jeden stôl: Superliga 12x7 m výška 4 m; extraliga mužov 12x6 m výška 3,5 m; ostatné ligové súťaže minimálne 10x5 m výška 3,5 m; odporúča sa však rozmer 12x6 m. Pre ostatné domáce súťaže sú minimálne rozmery 10x5 m odchýlky môže povoliť riadiaci orgán súťaže.*
- 3.2.3.2. Za súčasť vybavenia každého hracieho priestoru sa považuje: stôl vrátane sieťky, rozhodcovský stolík so stoličkou, počítadlo stavu, koše na uteráky, tlačené čísla stolov, ohrádky, podlahová krytina, tabuľky na ohrádkach s menami hráčov, alebo asociácií.
- 3.2.3.3. Hrací priestor je ohraničený ohrádkami vysokými asi 75 cm, rovnakej tmavej základnej farby, ktoré oddeľujú hracie priestory jednotlivých stolov od seba a od divákov.
 - 3.2.3.3.a. *Pre domáce súťaže sa používanie ohrádok iba odporúča.*
- 3.2.3.4. Na svetových a Olympijských súťažiach intenzita osvetlenia, meraná vo výške hracej plochy, musí byť nad celou hracou plochou jednotne najmenej 1000 luxov a najmenej 500 luxov v ktorejkoľvek inej časti hracieho priestoru. Pri ostatných súťažiach musí byť intenzita jednotne najmenej 600 luxov nad hracou plochou a najmenej 400 luxov v ktorejkoľvek inej časti hracieho priestoru.

- 3.2.3.4.a *Pretože meranie intenzity osvetlenia podľa medzinárodných pravidiel je problematické, pre domáce súťaže je osvetlenie povolené takto: Hrací priestor musí byť osvetlený jedným svetelným zdrojom o intenzite 900 W nad stredom stola, alebo dvoma vo vzdialenosti 1,5 m od stredu stola o intenzite 900 W. Všetky svetelné zdroje musia byť najmenej 3 metre vysoko (nad podlahou). Pre celoštátne majstrovské súťaže je predpísané osvetlenie minimálne 900W, pre ostatné súťaže najmenej 500 W. Osvetľovacie teleso musí mať kryt, ktorý kryje žiarovku tak, aby neoslňovala hráčov. Tienidlo musí byť široké a otvorené. Hracia miestnosť musí byť zatemnená tak, aby do hracieho priestoru neprenikalo denné svetlo.*
- 3.2.3.5. Kde sa používa viac stolov intenzita osvetlenia musí byť rovnaká na všetkých stoloch. Úroveň osvetlenia pozadia v hracej miestnosti (hale) nesmie byť vyššia ako je najnižšia úroveň osvetlenia v hracom priestore.
- 3.2.3.6. Svetelné zdroje musia byť najmenej 5 metrov nad podlahou.
- 3.2.3.5.a. *Pre domáce súťaže platí prepis 3.2.3.4.a.*
- 3.2.3.7. Pozadie stola musí byť tmavé, nemôžu tam byť ani silné svetelné zdroje, ani nezakryté okná alebo iné otvory, ktorými preniká denné svetlo.
- 3.2.3.8. Podlaha nemôže byť svetlá, lesklá, alebo šmykľavá a jej povrch nemôže byť tehlový, keramický, betónový ani kamenný; pre súťaže vozíčkarov podlaha môže byť betónová.
- 3.2.3.8.a. *Pri domácich súťažiach musí byť v hracej miestnosti najmenej 15⁰C, miestnosť však nesmie byť vykúrená na viac, ako 28⁰C. Teplota sa meria pri sieťke na stole, na ktorom sa zápas hrá.*

Poznámka: Medzinárodné predpisy nemajú ustanovenie o teplote.

3.2.4. Kontrola rakiet.

- 3.2.4.1. Každý hráč je zodpovedný za to, že na jeho rakete je poťah prilepený lepidlom, ktoré neobsahuje škodlivé prchavé rozpúšťadlá.
- 3.2.4.2. Stredisko kontroly rakiet bude zriadené na všetkých súťažiach ITTF o svetové a olympijské tituly ako aj na vybranom počte ITTF Pro Tour-och a Junior Circuit-och a môže byť zriadené na kontinentálnych a regionálnych súťažiach.
- 3.2.4.2.1. Stredisko kontroly rakiet bude testovať rakety podľa zásad a postupov stanovených Exekutívou ITTF na základe doporučenia Materiálovej komisie ITTF tak, aby bolo zabezpečené, že testované rakety vyhovujú všetkým príslušným predpisom ITTF a to nie len hrúbke a rovinnosti poťahov a prítomnosti škodlivých prchavých rozpúšťadiel.
- 3.2.4.2.2. Testovanie bude vykonávané obvykle po náhodne vybratých zápasoch, ale počínajúc štvrt'finále bude testovanie vykonávané pred všetkými zápasmi súťaží jednotlivcov a pred vybratými zápasmi stretnutí družstiev.
- 3.2.4.2.3. Rakety, ktoré nevyhovujú testom Strediska kontroly rakiet, nemôžu byť použité vo vyššie uvedených súťažiach a hráč bude potrestaný tak ako bolo zavedené na Majstrovstvách sveta 2010.
- 3.2.4.2.4. Hráči majú právo dobrovoľného testu rakety pred zápasom bez penalizácie.
- 3.2.4.3. Na všetkých súťažiach ITTF na lepenie poťahov musí byť určený osobitný dostatočne vetraný priestor a tekuté lepidlá sa nesmú používať nikde v priestoroch hracej haly. Priestormi hracej haly sa rozumejú všetky zariadenia v budove kde sa hrá a na pozemku, na ktorom stojí budova v ktorej sa hrá vrátane vchodov, príslušnej časti parkoviska a súvisiacich priestorov a zariadení.

3.2.5. Reklamy

- 3.2.5.1. V hracom priestore môžu byť reklamy umiestnené iba na vybavení uvedenom v článku 3.2.3.2. Na reklamné účely sa nesmú používať zvláštne prídavné panely.

- 3.2.5.2. Na olympijských hrách použitie reklám na hracom vybavení a na oblečení hráčov a rozhodcov podlieha smerniciam MOV.
- 3.2.5.3. Svietivé alebo svietielkujúce farby sa nesmú používať nikde vo vnútri hracieho priestoru okrem LED reklám (light emitting diodes – svetlo emitujúce diódy).
- 3.2.5.3.1. LED reklama sa nesmie pohybovať v čase od začiatku do konca zápasu vrátane povolených prestávok.
- 3.2.5.4. Písmená a znaky na vnútorných stranách ohrádok nesmú byť biele, alebo oranžové, môžu byť najviac dvojfarebné a môžu dosahovať najviac výšku 40 cm. Odporúča sa, aby boli o niečo tmavšieho alebo svetlejšieho odtieňu základnej farby.
- 3.2.5.4.a. *Pre domáce súťaže platí, že na vnútorných stranách ohrádok nesmie byť použitá biela farba (žltá sa používať môže). Ostatné ustanovenia bodu 3.2.5.4. platia.*
- 3.2.5.5. Označenie na podlahe nesmie obsahovať bielu, alebo oranžovú farbu odporúča sa aby bola o niečo tmavšieho alebo svetlejšieho odtieňu ako je základná farba.
- 3.2.5.6. Na podlahe hracieho priestoru môžu byť najviac 4 reklamy, po jednej na každom konci a po jednej na každej strane stola. Každá môže dosahovať najviac plochu 2,5 m². Reklamy nesmú byť menej ako 1 m od ohrádok a tie koncové nesmú byť viac ako 2 m od ohrádky.
- 3.2.5.7. Na každej polovičke bočných strán hornej časti stola a na bočnej koncovkej strane hornej časti stola môže byť po jednej dočasnej reklame jasne oddelenej od každej trvalej reklamy. Tieto reklamy nesmú podporovať iného výrobcu stolnotenisového materiálu a každá môže dosahovať celkovú dĺžku 60 cm.
- 3.2.5.8. Reklamy na sieťke musia byť rovnakej farby ako sieťka len o niečo tmavšie, alebo svetlejšie. Reklamy musia byť viac ako 3 cm od hornej pásky sieťky a nesmú brániť viditeľnosti cez sieťovinu.
- 3.2.5.9. Na stolíkoch rozhodcov a na ostatnom vybavení vo vnútri hracieho priestoru môžu byť reklamy do celkovej plochy 750 cm².
- 3.2.5.10. Reklamy na oblečení hráčov môžu byť len:
- 3.2.5.10.1. bežná značka výrobcu, jeho znak alebo názov na ploche maximálne 24 cm²;
- 3.2.5.10.2. maximálne 6 zreteľne oddelených reklám v rozsahu celkovej plochy 600 cm² na prednej, bočnej alebo zadnej strane dresu s tým, že na prednej strane dresu môžu byť najviac 4 reklamy;
- 3.2.5.10.3. maximálne dve reklamy v rozsahu celkovej plochy 400 cm² na zadnej strane dresu.
- 3.2.5.10.4. maximálne dve reklamy aj kombinované v rozsahu celkovej plochy 120 cm² len na prednej, alebo bočnej strane krátkych nohavíc, alebo na sukničky;
- 3.2.5.11. Reklamy na štartovných číslach hráčov môžu byť na celkovej ploche maximálne 100 cm².
- 3.2.5.12. Reklamy na oblečení rozhodcov môžu byť na ploche najviac 40 cm².
- 3.2.5.13. Na hracom oblečení alebo na štartovných číslach hráčov nesmú byť reklamy tabakových výrobkov, alkoholických nápojov alebo škodlivých drog.

3.2.6. Dopingová kontrola

- 3.2.6.1. Všetci hráči, zúčastňujúci sa medzinárodných súťaží vrátane juniorských súťaží, budú subjektom súťažných testov ITTF. Hráči národných asociácií a akákoľvek antidopingová organizácia zodpovedajú za testovanie na súťaži, ktorej sa zúčastňujú.

3.3. PRÁVOMOC ROZHODCU

3.3.1. Hlavný rozhodca

- 3.3.1.1. Pre každú súťaž ako celok je treba určiť hlavného rozhodcu. Musí byť predstavený účastníkom súťaže, prípadne kapitánom (vedúcim družstiev), ktorým musí byť zároveň oznámené miesto, kde sa bude zdržiavať v priebehu súťaže.
- 3.3.1.2. Hlavný rozhodca zodpovedá za:
 - 3.3.1.2.1. vyžrebovanie súťaže;
 - 3.3.1.2.2. spracovanie časového plánu súťaže (určenie času a stolu pre jednotlivé zápasy);
 - 3.3.1.2.3. určenie rozhodcov ku stolom;
 - 3.3.1.2.4. vedenie predturnajovej inštruktáže rozhodcov;
 - 3.3.1.2.5. skontrolovanie oprávnenia štartu hráčov;
 - 3.3.1.2.6. rozhodovanie, či má byť hra prerušená v prípade nepredvídaných okolností;
 - 3.3.1.2.7. rozhodovanie, či hráč môže opustiť hrací priestor v priebehu zápasu;
 - 3.3.1.2.8. rozhodovanie, či môže byť predĺžený čas stanovený na rozohrávanie;
 - 3.3.1.2.9. rozhodovanie, či hráči môžu hrať zápas v teplákoch;
 - 3.3.1.2.10. rozhodovanie vo všetkých otázkach, týkajúcich sa výkladu pravidiel a predpisov vrátane prípustnosti oblečenia, hracieho vybavenia a hracích podmienok;
 - 3.3.1.2.11. rozhodovanie ktorí hráči a kde môžu trénovať počas mimoriadnych prerušení hry;
 - 3.3.1.2.12. výkon disciplinárnej právomoci pri nevhodnom chovaní hráčov alebo pri iných porušeníach predpisov.
- 3.3.1.3. Ak sú (so súhlasom turnajového výboru) niektoré povinnosti hlavného rozhodcu prenesené na iné osoby, musia byť účastníci (vedúci družstiev, kapitáni) oboznámení so zodpovednosťou a miestom, kde sa budú zdržiavať tieto osoby.
- 3.3.1.4. Hlavný rozhodca alebo jeho zástupca, určený k vykonávaniu funkcie počas neprítomnosti hlavného rozhodcu, musí byť prítomný v hracej miestnosti počas celej súťaže.
- 3.3.1.5. Hlavný rozhodca môže, ak to uzná za potrebné, kedykoľvek vymeniť rozhodcu pri stole, pomocného rozhodcu alebo rozhodcu pre počítanie úderov pri hre podľa pravidla o časovom limite. Nesmie však zmeniť rozhodnutie, ktoré tento rozhodca urobil v skutkovej otázke v medziach svojej právomoci.
- 3.3.1.6. Hráč v dobe od svojho príchodu do hracej miestnosti až do jeho odchodu z nej sa musí podriaďovať príkazom hlavného rozhodcu.

3.3.2. Rozhodca, pomocný rozhodca a rozhodca pre počítanie úderov

- 3.3.2.1. Pre každý zápas musí byť určený jeden rozhodca a jeden pomocný rozhodca.
 - 3.3.2.1.a. *Pre domáce súťaže sa určenie rozhodcov podľa predpisu 3.3.2.1. iba odporúča. Ak nie je určený pomocný rozhodca, zabezpečuje rozhodca pri stole všetky jeho úlohy podľa jednotlivých ustanovení predpisov 3.3.2., 3.3.3. a 3.4. Pre počítanie úderov pri hre podľa pravidla o časovom limite však vždy musí byť určený ďalší rozhodca.*
- 3.3.2.2. Rozhodca sedí alebo stojí pri bočnej strane stola na úrovni sieťky a pomocný rozhodca sedí oproti nemu na druhej strane stola taktiež na úrovni sieťky.
- 3.3.2.3. Rozhodca je zodpovedný za:
 - 3.3.2.3.1. kontrolu prípustnosti hracieho vybavenia a hracích podmienok a ohlásenie akéhokoľvek nedostatku hlavnému rozhodcovi;
 - 3.3.2.3.2. náhodný výber loptičky ako je popísané v článku 3.4.2.1.1-2;
 - 3.3.2.3.3. uskutočnenie žrebovania pre výber podania, príjmu podania a strany;
 - 3.3.2.3.4. rozhodnutie o tom, ktorý z predpisov o správnom podaní môže byť vynechaný pre telesne postihnutých;

- 3.3.2.3.5. kontrolu dodržiavania správneho poradia pri podávaní a pri prijímaní podania, za správne striedanie strán a za opravu prípadných chýb;
- 3.3.2.3.6. rozhodnutie o každej výmene, či za ňu udelí bod alebo nariadi novú loptičku;
- 3.3.2.3.7. hlásenie stavu zápasu určeným spôsobom;
- 3.3.2.3.8. prechod na hru podľa pravidiel o časovom limite po uplynutí predpísaného času;
- 3.3.2.3.9. plynulosť hry;
- 3.3.2.3.10. vykonanie opatrení pri porušovaní predpisov o poskytovaní rád hráčom a o správaní sa hráčov.
- 3.3.2.3.11. rozhodnutie žrebov, ktorý hráč, dvojica alebo družstvo si musí vymeniť dresy, pokiaľ súperiaci hráči majú podobné oblečenie a nemôžu sa dohodnúť, kto sa prezlečie.
- 3.3.2.3.12. zabezpečenie, že v hracom priestore budú len oprávnené osoby.
- 3.3.2.4. Pomocný rozhodca
 - 3.3.2.4.1. rozhoduje o tom či sa loptička v hre dotkla hrany stola, ktorá je bližšie k nemu.
 - 3.3.2.4.2. upozorní rozhodcu na porušenie pravidiel o poskytovaní rád, alebo o nevhodnom chovaní
- 3.3.2.5. Rozhodca alebo pomocný rozhodca rozhoduje o tom:
 - 3.3.2.5.1. že je podanie hráča nesprávne;
 - 3.3.2.5.2. že sa loptička pri podaní, ktoré bolo inak zahrané správne, pri svojom lete ponad sieťku alebo okolo nej, dotkla sieťky alebo stojančeka;
 - 3.3.2.5.3. či hráč loptičke bráni v dopade;
 - 3.3.2.5.4. že nastalo také porušenie podmienok pre hru, že by to mohlo ovplyvniť výsledok výmeny;
 - 3.3.2.5.5. že meria čas, určený na rozohrávanie pred začiatkom zápasu, čas trvania vlastnej hry a schválených prestávok.
- 3.3.2.6. Pri hre podľa pravidiel o časovom limite počítateľ úderov prijímajúceho hráča môže byť osobitný rozhodca na počítanie úderov, alebo pomocný rozhodca ak je určený.
- 3.3.2.7. Rozhodnutie vykonané v súlade s ustanovením predpisu 3.3.2.5.-6. pomocným rozhodcom alebo rozhodcom na počítanie úderov nemôže byť zmenené rozhodcom.
- 3.3.2.8. Hráč v dobe od svojho príchodu do hracieho priestoru až do jeho odchodu z neho sa musí podriaďovať príkazom rozhodcu.

3.3.3. Námietky

- 3.3.3.1. Žiadna dohoda hráčov v súťažiach jednotlivcov, prípadne kapitánov v súťažiach družstiev, nemôže zmeniť rozhodnutie príslušného rozhodcu, pomocného rozhodcu či rozhodcu pre počítanie úderov o skutkovej otázke, ani rozhodnutie príslušného hlavného rozhodcu vo veci výkladu pravidiel a predpisov, ani rozhodnutie príslušného turnajového výboru o otázkach vedenia turnaja alebo stretnutia.
- 3.3.3.2. Nie je možné protestovať u hlavného rozhodcu proti rozhodnutiu príslušného rozhodcu v skutkovej otázke ani u vedenia turnaja proti rozhodnutiu hlavného rozhodcu v otázkach výkladu pravidiel a predpisov.
- 3.3.3.3. Proti rozhodnutiu rozhodcu, pomocného rozhodcu, alebo rozhodcu pre počítanie úderov o výklade pravidiel možno podať námietku hlavnému rozhodcovi, ktorého rozhodnutie je konečné.
- 3.3.3.4. Proti rozhodnutiu hlavného rozhodcu o iných otázkach turnaja alebo stretnutia, ktoré nie sú upravené pravidlami ani predpismi pre súťaž, možno podať námietku turnajovému výboru, ktorého rozhodnutie je konečné.
- 3.3.3.5. V súťaži jednotlivcov môže podať námietky len hráč, hrajúci zápas ktorého sa námietky týkajú. V súťaži družstiev môže podať námietky len kapitán družstva hrajúceho stretnutie, ktorého sa námietky týkajú.

3.3.3.5.1. Meno kapitána družstva (hrajúceho, alebo nehrajúceho) musí byť oznámené rozhodcovi pred začiatkom stretnutia.

3.3.3.6. Problémy týkajúce sa výkladu pravidiel, ktoré vzniknú rozhodnutím hlavného rozhodcu alebo problémy týkajúce sa riadenia turnaja alebo stretnutia, ktoré vzniknú rozhodnutím turnajového výboru, môže hráč, alebo kapitán družstva postúpiť prostredníctvom svojho národného zväzu na posúdenie komisii pre pravidlá ITTF.

3.3.3.7. Komisia pre pravidlá vydá stanovisko ako usmernenie pre budúce rozhodnutia. Národný zväz môže proti tomuto stanovisku podať námietky Rade ITTF alebo kongresu ITTF. To však nesmie ovplyvniť konečnú platnosť rozhodnutia zodpovedného hlavného rozhodcu alebo turnajového výboru.

3.3.3.7.a. *Podávanie námietok a odvolaní pre domáce súťaže upravuje súťažný poriadok stolného tenisu.*

3.4. VEDENIE ZÁPASU

3.4.1. Indikovanie skóre

3.4.1.1. Rozhodca hlási skóre akonáhle skončí výmena, alebo akonáhle je to po nej možné.

3.4.1.1.1. Rozhodca hlási stav zápasu v priebehu setu tak, že najskôr ohlásí počet bodov hráča (dvojice) ktorý (ktorá) má podávať v nasledujúcej výmene, a potom počet súperových bodov.

3.4.1.1.2. Na začiatku setu a keď sa mení podávajúci, rozhodca je povinný označiť (ukázať na) budúceho podávajúceho a môže tiež nasledovať ohlásenie skóre s menom budúceho podávajúceho.

3.4.1.1.3. Na konci setu ohlásí rozhodca meno hráča (dvojice), ktorý (ktorá) set vyhral (vyhrala), počet bodov víťaza a počet bodov porazeného.

3.4.1.2. Popri hlásení stavu môže rozhodca svoje rozhodnutia signalizovať aj pohybmi rúk.

3.4.1.2.1. Po dosiahnutí bodu môže zdvihnúť rameno, ktoré je bližšie k hráčovi, alebo dvojici, ktorá získala bod tak, že rameno je vo vodorovnej polohe a predlaktie vo zvislej polohe, ruka zovrená v päst' smeruje hore.

3.4.1.2.2. Pri ohlásení novej loptičky môže zdvihnúť ruku nad hlavu, aby dal najavo, že výmena skončila.

3.4.1.3. Skóre a počet úderov pri hre podľa pravidla o časovom limite sa hlási v jazyku anglickom, alebo v inom jazyku prijateľnom pre obidvoch hráčov (dvojice) a rozhodcu.

3.4.1.4. Stav zápasu sa zobrazuje na mechanických alebo elektronických ukazovateľoch stavu. Na ukazovatele stavu musia dobre vidieť hráči a diváci.

3.4.1.4.a. *Pre extraligu a prvú ligu je použitie ukazovateľov stavu povinné, pre ostatné súťaže nie je povinné.*

3.4.1.5. Keď bol hráč napomínaný za nevhodné správanie po napomenutí sa žlté označenie umiestni na, alebo v blízkosti ukazovateľa stavu na strane hráča, ktorý bol napomínaný.

3.4.2. Vybavenie

3.4.2.1. Hráči nesmú vyberať loptičky v hracom priestore.

3.4.2.1.a. *Pre domáce súťaže sa článok 3.4.2.1. iba odporúča.*

3.4.2.1.1. Kdekoľvek podľa možnosti hráči musia mať príležitosť vybrať jednu alebo viac loptičiek pred príchodom do hracieho priestoru a zápas musí byť hraný jednou z týchto loptičiek náhodne vybranou rozhodcom.

3.4.2.1.2. Ak loptička nebola vybraná pred príchodom hráčov do hracieho priestoru zápas sa bude hrať s loptičkou, ktorú náhodne vyberie rozhodca z krabice loptičiek určených pre súťaž.

3.4.2.1.3. Ak v priebehu zápasu dôjde k poškodeniu loptičky, táto bude nahradená ďalšou loptičkou, ktorá bola vybraná pred zápasom. Ak nie je takáto loptička k dispozícii hra bude pokračovať

s loptičkou, ktorú náhodne vyberie rozhodca z krabice loptičiek, určených pre prebiehajúcu súťaž.

- 3.4.2.2. Používané potahy musia byť schválené ITTF bez akýchkoľvek fyzikálnych, chemických, alebo iných úprav, ktoré by menili, alebo modifikovali herné vlastnosti, trenie, vzhľad, farbu, štruktúru, povrch atď
- 3.4.2.3. Hráč nesmie v priebehu zápasu vymeniť raketu okrem prípadu keď si náhodou poškodí raketu tak, že s ňou nemôže pokračovať v hre. Ak sa tak stane musí hráč ihneď vymeniť poškodenú raketu za dobrú raketu, ktorú si zo sebou doniesol, alebo ktorú mu podajú do hracieho priestoru.
- 3.4.2.4. Ak rozhodca neurčí inak, hráči nechajú počas prestávok v hre svoje rakety na stole, ale ak hráč má raketu pripevnenú k ruke rozhodca dovoľí, aby hráč počas prestávok mal svoju raketu pripevnenú k ruke.

3.4.3. Tréning

- 3.4.3.1. Hráči majú právo rozohrať sa na stole, na ktorom sa bude hrať zápas. Doba určená na rozohranie je 2 minúty bezprostredne pred zápasom, ale nie počas normálnych prestávok. Predĺžená môže byť len so súhlasom hlavného rozhodcu.
- 3.4.3.2. Pri nepredvídanom prerušení hry môže hlavný rozhodca povoliť hráčom trénovať na ktoromkoľvek stole, vrátane stola, na ktorom sa hrá prerušený zápas.
- 3.4.3.3. Hráčom sa musí poskytnúť primeraná príležitosť, aby sa zoznámili s hracím vybavením s ktorým majú pokračovať v hre a aby si ho vyskúšali. To ich však neopravňuje na viac ako niekoľko málo výmen pre rozohranie pred znovuo tvorením hry po náhrade poškodenej loptičky alebo rakety.

3.4.4. Prestávky

- 3.4.4.1. Hra musí byť plynulá počas celého zápasu s výnimkou, každý hráč má však právo na:
 - 3.4.4.1.1. prestávku, trvajúcu najviac 1 minútu medzi jednotlivými setmi zápasu,
 - 3.4.4.1.2. čo najkratšiu prestávku na utretie po každom šiestom dosiahnutom bode (počíta sa od začiatku každého setu) a pri zmene strán v rozhodujúcom sete zápasu.
- 3.4.4.2. Hráč, alebo dvojica môže požiadať o jeden time-out v zápase, ktorý môže trvať najviac 1 minútu.
 - 3.4.4.2.1. O time-out môže požiadať v súťažiach jednotlivcov hráč, dvojica, alebo určený poradca (tréner), v súťažiach družstiev hráč, dvojica, alebo tréner.
 - 3.4.4.2.2. Keď sa hráč, alebo pár nemôžu dohodnúť s určeným poradcom, alebo trénerom či time-out vezmú, konečné rozhodnutie musí urobiť v súťaži jednotlivcov hráč, alebo pár a v súťaži družstiev tréner.
 - 3.4.4.2.3. Time-out je možné žiadať len medzi výmenami v jednom sete a indikuje sa vytvorením písmena "T" pomocou rúk.
 - 3.4.4.2.4. Po akceptovaní platnej žiadosti o time-out rozhodca preruší hru, zostane sedieť, alebo stáť pri štorhre, rukou na strane hráča, alebo páru, ktorý time-out žiadal, zdvihne bielu kartu. Potom bielu kartu, alebo iný vhodný ukazovateľ, položí na hraciu plochu na strane toho hráča alebo páru, ktorý time-out žiadal.
 - 3.4.4.2.5. Biela karta, alebo vhodný ukazovateľ budú odstránené a hra bude pokračovať akonáhle hráč, alebo pár, ktorý o time-out požiadal, je pripravený pokračovať v hre, alebo po uplynutí 1 minúty podľa toho čo nastane skôr.
 - 3.4.4.2.6. Ak platná žiadosť o time-out bude vyjadrená súčasne obidvoma hráčmi, resp. pármí, hra bude pokračovať keď obidvaja hráči, resp. páry budú pripravené, alebo po uplynutí 1 minúty podľa

toho, čo nastane skôr a žiadny z nich už v tom istom zápase nebude mať právo na ďalší time-out.

- 3.4.4.3. S prihliadnutím na právo hráča sa rozohrať (3.4.3.1.) sa nasledujúce zápasy v stretnutí budú hrať bez prerušenia s výnimkou keď
 - 3.4.4.3.1. hráč, ktorý práve dohral a musí nastúpiť k nasledujúcemu zápasu si môže vyžiadať 5 minútovú prestávku.
 - 3.4.4.4. Hlavný rozhodca môže povoliť hráčovi, ktorý sa stane v dôsledku nehody dočasne nespôsobilý na hru, prerušenie hry na čo najkratší čas, ktorý nesmie presiahnuť 10 minút, aj to len vtedy, keď podľa jeho názoru prerušenie nespôsobí neprimeranú nevýhodu pre súpera.
 - 3.4.4.5. Prerušenie sa nesmie povoliť, ak telesná nespôsobilosť hráča existovala, alebo mohla byť očakávaná už pred zápasom alebo ak je dôsledkom vyčerpania v zápase. Nespôsobilosť k hre, ktorá je dôsledkom nedostatočnej telesnej pripravenosti hráča (kŕče, vyčerpanie) alebo dôsledkom spôsobu, akým bola hra vedená, nie je dôvodom na prerušenie hry. Prerušenie sa môže povoliť len pri nespôsobilosti vyvolanej nehodou, napríklad pri zranení spôsobenom pádom.
 - 3.4.4.6. Ak niekto v hracom priestore krváca hra musí byť okamžite prerušená a nesmie znovu začať kým táto osoba nebude ošetrená a kým nebudú odstránené všetky zvyšky krvi z hracieho priestoru.
 - 3.4.4.7. V priebehu zápasu musia hráči zostať vo vnútri, alebo v blízkosti hracieho priestoru. Výnimky môže povoliť hlavný rozhodca. V prestávkach medzi setmi a počas time-outu sa hráči bez dohľadu rozhodcu nemôžu vzdialiť viac ako tri metre od hracieho priestoru.

3.5. DISCIPLÍNA

3.5.1. Rady

- 3.5.1.1. V súťaži družstiev hráč môže prijímať rady od kohokoľvek oprávneného byť pri hracom priestore.
- 3.5.1.2. V zápasoch súťaží jednotlivcov hráč alebo pár môže prijať rady len od jednej osoby, ktorá je vopred predstavená rozhodcovi. Ak je vo štvorhrách dvojica zložená z hráčov rozdielnych asociácií, môže každý z nich predstaviť jedného poradcu. Z pohľadu článkov 3.5.1. a 3.5.2. títo dvaja poradcovia sa pokladajú za jedného. Ak akákoľvek neoficiálna osoba radí, rozhodca jej musí ukázať červenú kartu a poslať ju preč od hracieho priestoru.
- 3.5.1.3. Hráči môžu prijímať rady len počas prestávok medzi setmi, alebo počas ostatných schválených prerušení hry, ale nie po skončení rozohrávania a pred začiatkom zápasu. Ak akákoľvek oficiálna osoba dáva rady v inom čase, rozhodca jej musí ukázať žltú kartu ako upozornenie, že akýkoľvek ďalší taký priestupok bude mať za následok vylúčenie od hracieho priestoru.
- 3.5.1.4. Ak ktokoľvek dáva nedovolené rady aj po napomínaní v tom istom stretnutí súťaže družstiev, alebo v tom istom zápase súťaže jednotlivcov rozhodca mu ukáže červenú kartu a pošle ho preč od hracieho priestoru bez ohľadu na to, či táto osoba bola alebo nebola pred tým napomínaná.
- 3.5.1.5. V stretnutí družstiev vylúčená radiaca osoba sa môže vrátiť k hraciemu priestoru až po skončení stretnutia, okrem prípadov keď to vyžaduje postup hry a nesmie byť nahradený iným poradcom; v súťaži jednotlivcov sa môže vrátiť až po skončení zápasu súťaže jednotlivcov.
- 3.5.1.6. Ak vylúčená radiaca osoba odmietne odísť, alebo sa vráti pred skončením stretnutia, resp. zápasu, rozhodca preruší hru a ohlási to hlavnému rozhodcovi.
- 3.5.1.7. Tieto obmedzenia sa týkajú len rád, vzťahujúcich sa ku hre a nesmú zabrániť príslušnému hráčovi alebo kapitánovi družstva podať oficiálny protest ani brániť mu poradiť sa s tlmočníkom alebo s predstaviteľom národnej asociácie vo veci výkladu rozhodnutia.

3.5.2. Zlé správanie

- 3.5.2.1. Hráči a tréneri, alebo ostatní poradcovia sa musia vyvarovať zlých návykov a správania sa, ktoré by mohlo nečestne ovplyvňovať súpera, urážať divákov alebo škodiť dobrej povesti hry, takému ako nadávanie, rozbitie loptičky alebo jej vyhodenie mimo hrací priestor, kopanie do stola alebo ohrádok, výmena rakety bez oznámenia a nerešpektovanie rozhodcov.
- 3.5.2.2. Ak sa kedykoľvek hráč, tréner, alebo iný poradca dopustí vážneho priestupku rozhodca preruší hru a bezodkladne to oznámi hlavnému rozhodcovi; pre menej závažné priestupky rozhodca môže, ak je to prvý krát, ukázať žltú kartu ako varovanie previnilca, že každé opakovanie je povinný potrestať.
- 3.5.2.3. Ak hráč, ktorý bol napomínaný, sa dopustí druhého priestupku v tom istom zápase jednotlivcov alebo stretnutí družstiev (okrem opatrenia v článku 3.5.2.2. a 3.5.2.5.) rozhodca musí priznať jeden bod súperovi previnilca; a za ďalší priestupok 2 body a pritom vždy ukázať súčasne žltú a červenú kartu.
 - 3.5.2.3.a. *Pre domáce súťaže platí ustanovenie predpisu 3.5.2.3. len vtedy, ak zápas riadi delegovaný rozhodca. V ostatných prípadoch rozhodca preruší hru a prípad okamžite ohlásí hlavnému rozhodcovi.*
- 3.5.2.4. Ak hráč, ktorý napriek trom trestným bodom, obdržaným v tom istom zápase jednotlivcov, alebo stretnutí družstiev, pokračuje v zlom správaní sa rozhodca preruší hru a bezodkladne to oznámi hlavnému rozhodcovi.
- 3.5.2.5. Ak hráč počas zápasu jednotlivcov, alebo stretnutia družstiev, druhýkrát vymení raketu bez oznámenia, rozhodca preruší hru a bezodkladne to oznámi hlavnému rozhodcovi.
- 3.5.2.6. Napomenutia, alebo trestné body udelené ktorémukoľvek hráčovi z dvojice vo štvorhrách treba považovať za sankciu pre dvojicu, ale v nasledujúcich dvojhrách toho istého stretnutia družstiev sa tieto sankcie nepočítajú hráčovi, ktorý sa neprevinil. Na začiatku zápasu štvorhier bude pre celú dvojicu platiť tá sankcia, ktorá je z predtým udelených sankcií jednotlivým členom dvojice v tom istom stretnutí družstiev vyššia.
- 3.5.2.7. S výnimkou ustanovenia článku 3.5.2.2. platí, že ak sa tréner, ktorý bol napomínaný, dopustí ďalšieho priestupku v tom istom zápase jednotlivcov, alebo stretnutí družstiev, rozhodca musí ukázať červenú kartu a poslať ho preč od hracieho priestoru až do konca toho zápasu jednotlivcov, alebo stretnutia družstiev.
- 3.5.2.8. Hlavný rozhodca je oprávnený vylúčiť hráča zo zápasu, z disciplíny, alebo zo súťaže pre závažné nešportové, alebo urážlivé správanie sa bez ohľadu na to či mu to rozhodca ohlásil alebo nie; ak sa tak rozhodne, musí ukázať previnilcovi červenú kartu.
- 3.5.2.9. Ak je hráč vylúčený z dvoch zápasov v súťaži družstiev, alebo v súťaži jednotlivcov, je automaticky vylúčený z príslušnej súťaže družstiev, alebo súťaže jednotlivcov.
- 3.5.2.10. Hlavný rozhodca môže vylúčiť do konca súťaže kohokoľvek kto bol už dvakrát v tejto súťaži vylúčený od hracieho priestoru.
- 3.5.2.11. Na základe štyroch neúspešných testov na oficiálnych kontrolách rakiet počas 48 mesiacov hráč bude mať 12 mesiacov zakázané zúčastniť sa súťaží ITTF.
- 3.5.2.12. Ak je hráč z akýchkoľvek dôvodov vylúčený zo zápasu, stretnutia, disciplíny, alebo súťaže automaticky stráca získaný titul, medailu, finančnú cenu, alebo body do rebríčka.
- 3.5.2.13. Prípad veľmi vážneho zlého správania bude hlásený asociácii previnilca.

3.5.3 Správne vystupovanie

- 3.5.3.1. Hráči, tréneri a rozhodcovia musia dodržať dobrú prezentáciu športu, hlavne hráči musia vynaložiť maximálne úsilie vyhrať zápas a neodstúpiť zo zápasu s výnimkou kedy dôvodom je choroba, alebo zranenie.
- 3.5.3.2. Hráč, ktorý úmyselne nedodrží tieto zásady bude potrestaný celým, alebo čiastočným odobratím peňažnej výhry (prize money), alebo zastavením činnosti v súťažiach ITTF.
- 3.5.3.3. V prípade dokázanej spoluviny niektorého poradcu, alebo funkcionára sa predpokladá, že príslušná asociácia uplatní disciplinárne dôsledky.
- 3.5.3.4. Disciplinárna komisia menovaná Exekutívou ITTF, zložená z predsedu a 4 členov, rozhodne, či došlo k priestupku a v prípade nutnosti rozhodne tiež o vhodnom potrestaní. Táto komisia bude rozhodovať podľa smerníc vydaných Exekutívou.
- 3.5.3.5. Potrestaný hráč, poradca, alebo funkcionár môže podať odvolanie proti rozhodnutiu disciplinárnej komisie na Exekutíva ITTF do 15 dní. Rozhodnutie výkonného výboru ITTF v tejto záležitosti je konečné.