



ПРАВИЛА ЗА СПОРТ:

СТОНИ ТЕНИС



САДРЖАЈ

1.0.ОПШТЕ ОДРЕДБЕ

2.0.ЗВАНИЧНА ТАКМИЧЕЊА У СТОНОМ ТЕНИСУ

3.0.ПРОСТОР И ОПРЕМА ЗА ТАКМИЧЕЊЕ

3.1.Сто

3.2.Мрежа

3.3.Лопта

3.4.Рекет

4.0.ПОЈАШЊЕЊЕ ТЕРМИНА

4.1.Дефиниције

5.0.ИГРА

5.1.Меч (сусрет)

6.0.СЕРВИС

6.1.Враћање

6.2.Понављање

6.3.Поен

6.4.Сет



1.0.ОПШТЕ ОДРЕДБЕ

Правила Специјалне Олимпијаде за стони тенис, настала су на основу званичних правила ИТТФ. Та правила се могу наћи на <http://www.ittf.com/> и примењују се у свим случајевима одржавања такмичења Специјалне Олимпијаде, сем када то правилником није другачије одређено.

2.0.ЗВАНИЧНА ТАКМИЧЕЊА У СТОНОМ ТЕНИСУ

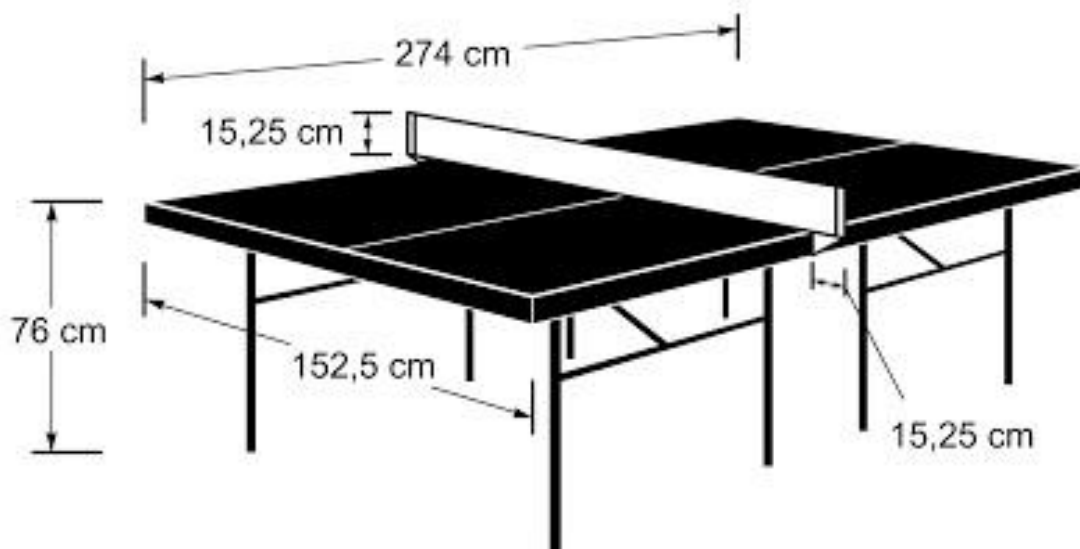
Опсег различитих званичних такмичења признатих од стране Специјал Олимпикс Интернационал, има за циљ да у своја такмичења укључи што већи број спортиста, различитих способности. Предвиђено је да се за свако званично такмичење формирају посебна правила, као и смернице за одржавање тих такмичења.

Тренери су ти који су одговорни за пружање обуке, као и проналажења одговарајућег спорта за сваког спортисту, без обзира на његове могућности.

У наставку је списак званичних такмичења на располагању у Специјалној Олимпијади Србије:

- Појединачно такмичење
- Дубл (парови) такмичење
- Мешовити дубл
- Такмичење за особе у колицима
- Јунифајд дубл
- Јунифајд мешовити дубл

3.0.ПРОСТОР И ОПРЕМА ЗА ТАКМИЧЕЊЕ



3.1.Сто

Горња површина стола, површина за игру, је правоугаоник дужине 2,74м и ширине 1,525м мора бити хоризонтална и на висини од 76 цм од пода.

Површина за игру не укључује вертикалне, бочне и чеоне, стране стола.

Површина за игру може бити од било ког материјала уз услов да на било ком делу површине стандардна лопта одскочи око 23цм ако је пуштена са висине од 30цм.

Површина за игру мора да буде једнолично тамне мат боје, са белом уздужном



линијом ширине 2цм дуж ивица стола од 2,74м и белом крајњом линијом ширине 2цм дуж крајњих линија од 1,525м.

Површина за игру је подељена на два једнака поља вертикалном мрежом која је паралелна крајњим линијама стола и мора бити непрекидна целом својом дужином.

За игру парова оба поља су подељена на два једнака полу-поља средишном линијом ширине 3мм, која је паралелна уздужним линијама. Средишна линија се сматра делом десног полу-поља.

3.2.Мрежа

Под мрежом се подразумева мрежа, делови за њено затезање, држачи и делови за њихово причвршћивање за сто.

Мрежа мора бити затегнута канапом чији су крајеви причвршћени за вертикалне држаче високе 15,25цм, који су удаљени од бочних ивица 15,25цм.

Висина мрежице мора бити целом својом дужином 15,25цм изнад површине за игру.

Део мреже до површине за игру мора бити што је могуће ближе површини за игру целом дужином и што је могуће ближе носачима мреже.

3.3.Лопта

Лопта је сферног облика пречника 40мм.

Тежина лопте је 2,7 грама.

Лопта мора бити направљена од целулоида или сличног пластичног материјала и мора бити беле или наранџасте мат боје.

3.4.Рекет

Рекет може бити било које величине, облика и тежине али плоча рекета мора равна и крута.

Најмање 85% дебљине мора бити од природног дрва; унутарњи везивни слојеви могу бити ојачани влакнастим материјалом као карбонска влакна, стаклена влакна или пресован папир, али не сме бити дебљи од 7,5% укупне дебљине или од 0,35мм шта год је мање од ова два.

Страна која се користи за ударање мора бити покривена обичном назубљеном гумом са зупцима окренутим споља укупне дебљине заједно са лепком не више од 2мм, или сендвич гумом са зупцима окренутим према споља или унутра укупне дебљине не више од 4мм укључујући и лепило.

Обична назубљена гума је један слој не сунђерасте природне или синтетичке гуме са зупцима равномерно распоређеним по површини и густином не мањом од 10/цм² и не већом од 30/цм².

Сендвич гума је један слој сунђерасте гуме прекривене спољним слојем обичне назубљене гуме, дебљина назубљене гуме не сме бити већа од 2мм.

Материјал који покрива плочу (гума) мора покривати целу површину али не и преко ивица, изузев дела близу саме дршке који је обухваћен прстима.

Плоча рекета, сваки слој унутар плоче и сваки слој облоге мора бити равномеран, непрекидан и свуда једнаке дебљине.

Површина материјала за покривање (гума) или сама плоча рекета ако није покривена мора бити без сјаја, светло црвена са једне стране и црна са друге стране.

Материјал за покривање (гума) се може употребљавати за игру једино и само ако у потпуности удовољава условима у којима је одобрен од стране ИТТФ-а без икаквог физичког, хемијског или било каквог другог третмана, који би мењао својства гуме као што су брзина, хватљивост (трење), изглед, боја, структура, површина итд.



Незнатна одступања се могу дозволити уколико значајно не мењају особине површине.

На почетку меча и када год промени рекет играч је обавезан да покаже рекет, који ће користити, противнику и судији да га прегледају.

4.0. ПОЈАШЊЕЊЕ ТЕРМИНА

4.1. Дефиниције

- **Рели** (раллу) је временски период када је лопта у игри.

Лопта је у игри од последњег тренутка мировања на длану серверове слободне шаке пре него се намерно избаци у вис ради сервиса па док се рели не досуди као поен или понављање.

- **Понављање** (лет) је рели чији резултат се не броји.
- **Поен** је рели чији резултат се броји.
- **Шака са рекетом** је шака која држи рекет.
- **Слободна шака** је шака која не држи рекет. Слободна рука је рука слободне шаке.
- **Играч удара лопту** ако је додирне рекетом који држи у руци или делом шаке са

рекетом до ручног зглоба у току игре.

- **Играч омета лопту** ако он или било шта што има или носи додирне лопту изнад површине за игру или док она иде ка његовој половини стола а да је није додирнула одмомента када је противник ударио.
- **Сервер** је играч који треба први да удари лопту у релију.
- **Прималац** је играч који треба други да удари лопту у релију.
- **Судија** је особа одређена да надзире меч.
- **Помоћни судија** је особа одређена да помаже судији у доношењу одређених

одлука.

- Све што играч има или носи обухвата све што је имао или носио на почетку релија, изузев лоптице.
- Сматра се да је лопта прешла изнад или око мреже ако прође било куда изузев

између мреже и њених држача или између мреже и површине за игру.

- Крајњом линијом се сматра и њен неограничен продужетак у оба смера.

5.0. ИГРА

Основна правила за појединачна и дубл такмичења.

Игра траке док први играч не освоји 11 поена. Ако оба играча имају исти број поена, игра се на разлику док један играч први не освоји два узастопна поена.

5.1. Меч (сусрет)

Меч се игра по систему "бољи у непарном броју сетова" (три добијена....)

Редослед сервирања, примања сервиса и избора стране стола

Право избора ко сервира, прима сервис или на којој страни стола ће започети меч се



одређује коцком и победник може бирати да сервира, да прима сервис или страну стола на којој ће почети меч.

Када један играч или пар одабере једну могућност противник мора да изабере једну од преосталих могућности.

После свака 2 одиграна поена прималац постаје сервер и тако до краја сета ако оба играча или пара нису освојили по 10 поена или се уводи експедитивни систем када редослед остаје исти али се измена врши након сваког одиграног поена.

У сваком сету у игри парова, пар који има право први да сервира одређује сервера у првом сету а пар који прима сервис одређује примаоца. У сваком наредном сету пар који први сервира одређује сервера а прималац је играч који је сервирао том играчу у претходном сету.

У игри парова код сваке промене сервиса претходни прималац постаје сервер а партнер претходног сервера постаје прималац.

Играч или пар који први сервира у првом сету постаје први прималац у наредном сету. У последњем могућем (одлучујућем) сету у игри парова мења се прималац након што било који пар први освоји 5 поена.

Играч или пар који почне сет са једне стране стола наредни сет почиње са друге стране стола и у последњем могућем (одлучујућем) сету играчи или парови мењају стране након што било који играч или пар први освоји 5 поена.

Ако играч сервира или прима сервис мимо утврђеног редоследа, игра се прекида од стране судије чим је грешка уочена и наставља се по претходно утврђеном редоследу. Постигнут резултат остаје какав је без обзира на тренутак када је грешка уочена.

Уколико играчи нису променили стране када је то требало игра се прекида од стране судије чим је грешка уочена и наставља са играчима на оним странама на којима треба да буду. Постигнут резултат остаје какав је без обзира на тренутак када је грешка уочена.

У сваком случају сви освојени поени пре уочавања грешке се признају

6.0. СЕРВИС

Сервис почиње тако да лопта мирује на отвореном длану серверове непокретне слободне шаке.

Сервер избацује лопту скоро вертикално, без додавања ротације лопти, тако да се она уздигне најмање 16цм по напуштању длана серверове слободне шаке и да затим пада а да не додирне ништа док се не удари.

Док је лопта у паду сервер је мора тако ударити да прво додирне у његову половину стола а затим да иде преко или око мреже и да додирне поље примаоца; у игри парова лопта мора прво да додирне десно полу-поље сервера а затим десно полу-поље примаоца.

Од почетка сервиса, па све док се не удари, лопта мора бит изнад нивоа површине за игру и иза крајње линије сервера и ни у једном тренутку не сме бити сакривена од погледа примаоца.

Након избачаја лопте серверова слободна рука се мора склонити из простора између лоптице и мреже. Овај простор је дефинисан као простор између лопте, мреже и њеног неограниченог вертикалног продужетка.

Одговорност је играча да сервира тако да судија или помоћни судија могу видети да је сервис у потпуности исправан.

Уколико судија или помоћни судија сумња у исправност сервиса он може, код првог таквог случаја, да досуди понављање и опомене сервера.

Било који наредни „сумњив” сервис има за последицу додељивање поена



примаоцу.

Када је потпуно јасно да је сервис неисправан поен се додељује примаоцу.

Изузетно судија не мора да у потпуности примени правила исправног сервиса ако се ради о физичком недостатку који спречава играча да поштује правило.

6.1.Враћање

Лопта, после сервиса, мора бити ударена тако да прође преко или око мреже и да додирне половину стола противника, било директно или да пре тога додирне мрежу или њене држаче.

Редослед играња

У појединачном сусрету сервер сервира, прималац враћа лопту и након тога наизменично ударају лопту.

У игри парова, сервер сервира, прималац враћа, онда серверов партнер враћа па примаочев партнер враћа па се наставља овако успостављен редослед.

Уколико пар игра, услед физичког недостатка, у инвалидским колицима онда сервер сервира, прималац враћа али након тога било који играч у колицима може враћати лопту уз услов да ниједан део лица, ни једног играча, не пређе замишљен продужетак средишне линије. Ако се ово деси поен се досуђује противничком пару.

6.2.Понављање

Рели мора да се понови:

Ако лопта приликом сервиса пролазећи преко или око мреже, додирне мрежу или држаче, а сервис је иначе исправан или ако је ометана на путу од стране примаоца или његовог партнера у игри парова.

Ако након сервиса прималац или пар није био спреман под условом да ниједан не покуша да удари лопту.

Ако дође до ометања игре ван контроле играча.

Ако је игра прекинута од стране судије или помоћног судије.

Ако је прималац у инвалидским колицима а лопта:

-после додир са пољем примаоца настави пут у правцу мреже (враћа се)

-умири се на пољу примаоца.

-у појединачном мечу лопта настави пут, пошто је додирнула поље примаоца, преко било које бочне линије а да није прешла крајњу линију.

Игра може да се прекине:

-да се исправи грешка у редоследу сервирања, примања сервиса или страна на којој играју играчи.

-да се уведе експедитивни систем.

-да се опомене или казни играч или саветодавац.

-ако су услови за игру толико поремећени да могу утицати на исход игре.

6.3.Поен

Уколико се рели не понавља играч или пар добија поен:

-ако противник не изведе исправан сервис.

-ако противник не врати лопту исправно.

-ако лопта, после исправног ударца, додирне било шта осим мреже и њених носача, пре него што је противник удари.

-ако лопта пређе преко његове половине стола или прође крајњу линију а да не додирне његову половину стола пошто је ударена од стране противника.

-ако противник омета пут лопте.

-ако противник намерно удари лопту два пута узастопно.



- ако противник удари лопту страном рекета која не задовољава услове
- ако противник, или било шта што има или носи помери површину за игру.
- ако противник, или било шта што има или носи додирне мрежу или њене носаче.
- ако противникова слободна шака додирне површину за игру.
- ако у игри парова лопту удари играч мимо утврђеног редоследа.
- како је одређено експедитивним системом

6.4.Сет

Сет побеђује играч или пар који први освоји 11 поена, осим ако оба играча или пара освоје по 10 поена када је победник онај играч или пар који постигне разлику од два поена.