

UVOD

Svetovna namiznoteniška federacija (ITTF) si je že nekaj časa prizadevala, da bi v namizni tenis vnesla nekaj sprememb, ki bi vplivale na ponovno uveljavitev panoge, večjo atraktivnost, s tem pa tudi večje zanimanje igralcev, gledalcev in medijev. Spremembe je začela izvajati v treh fazah: najprej je bila v letu 2000 uvedena večja žogica, v letu 2001 so spremenili pravila igranja, v letu 2002 pa bo spremenjen še način serviranja. Ob tako pomembnih spremembah so se spreminjala tudi splošna pravila in predpisi (Rules), ki so bila sprejeta na kongresih in sejah Sveta (Council) oziroma Upravnega odbora (Board of Directors) ITTF.

Tudi Namiznoteniška zveza Slovenije mora kot članica ITTF upoštevati veljavna pravila, zato Združenje namiznoteniških sodnikov sproti uvaja vse novosti, tako da tekmovalci in sodniki nimajo veliko težav pri vključevanju v mednarodni program.

Ker je bilo veliko sprememb posredovanih v informativnih biltenih, je bilo primerno, da jih zberemo v novi izdaji. Dokument je, tako kot vsi dosedanja, namenjen predvsem vzgoji novih namiznoteniških sodnikov, dopolnjevanju znanja vseh sodnikov, ki so aktivni na namiznoteniških tekmovanjih, kot tudi organizatorjem vseh vrst tekmovanj.

Dokument je namenjen tudi trenerjem in drugim strokovnim delavcem v klubih, saj je prav njihova interpretacija in neposredno prenašanje teoretičnih znanj v prakso odločilnega pomena za uspešen nastop tekmovalcev.

Pričujoči dokument je elektronska oblika prvega dela Priročnika za namiznoteniške sodnike in organizatorje tekmovanj. Izdelalo ga je Združenje namiznoteniških sodnikov Republike Slovenije. Novejše spremembe je strokovno prevedel Gaj Vidmar, mednarodni vrhovni sodnik, član RC (Komiteja za pravila) ITTF, temeljno uredniško delo pa je, tako kot pri predhodnih izdajah, opravil Matija Krnc, mednarodni vrhovni sodnik, član URC (Komiteja sodnikov in vrhovnih sodnikov) ITTF.

V celotnem besedilu se uporabljajo moške jezikovne oblike (igralec, tekmovalec, trener, sodnik), ki pa se seveda nanašajo na oba spola.

2. PRAVILA NAMIZNEGA TENISA

2.1 MIZA

2.1.1 Zgornja površina mize (igralna površina) je 2,74m dolg in 1,525m širok pravokotnik, ki leži v vodoravni legi 76cm nad podom.

2.1.2 Igralna površina ne vključuje navpičnih stranic mize.

2.1.3 Igralna površina je lahko iz poljubnega materiala, vendar se mora standardna žogica, spuščena s 30cm višine, odbiti približno 23cm visoko.

2.1.4 Igralna površina mora biti enakomerne temne mat barve, obrobljena z belo, 2cm široko črto ob 2,74m dolgih vzdolžnih robovih, ter 2cm široko črto ob 1,525m dolgih končnih robovih.

2.1.5 Igralna površina je razdeljena v dve enaki polji z navpično mrežo, ki je vzporedna s končnima linijama in mora biti neprekinjena na celotni površini vsakega polja.

2.1.6 Za igro dvojic je igralna površina razdeljena na dve pol-polji s 3mm široko belo središčno črto, ki je vzporedna z vzdolžnima črtama; središčna črta se smatra kot sestavni del desnih pol-polj.

2.2 MREŽA

2.2.1 Mrežni komplet se sestoji iz mrežice, njenih držal in podpor, vključno s sponami, s katerimi je pritrjena na mizo.

2.2.2 Mrežica je razpeta na vrvici, ki je na obeh straneh pripeta na navpično, 15,25cm visoko držalo, ki je navzven, od vzdolžnih črt, oddaljeno 15,25cm.

2.2.3 Zgornji rob mrežice mora biti po vsej dolžini 15,25cm nad igralno površino.

2.2.4 Spodnji rob mrežice mora biti po vsej dolžini čim bliže igralni površini, stranska robova mrežice pa morata biti čim bliže držalu.

2.3 ŽOGICA

2.3.1 Žogica mora biti okrogla, s premerom 40mm.

2.3.2 Žogica mora biti težka 2,7g.

2.3.3 Žogica mora biti izdelana iz celuloida ali iz podobnega plastičnega materiala in mora biti bele ali oranžne mat barve.

2.4 LOPAR

2.4.1 Lopar je lahko poljubne velikosti, oblike in teže, toda deska loparja mora biti ravna in trda.

2.4.2 Najmanj 85% debeline deske loparja mora biti iz naravnega lesa; lepljivi sloj znotraj deske loparja je lahko ojačen z vlaknastimi materiali, kot so ogljikova vlakna, steklena volna ali stisnjen papir, vendar ne smejo presegati 7,5% celotne debeline deske loparja oziroma 0,35mm, odvisno od tega, kar je manjše.

2.4.3 Tista stran, ki se uporablja za udarjanje žogice, mora biti pokrita z navadno nazobčano gumo, katere zobci so obrnjeni navzven, njena celotna debelina, vključno z lepilom pa ne presega 2mm, ali s sendvič gumo, katere zobci so obrnjeni navzven ali navznoter, njena celotna debelina, vključno z lepilom, pa ne presega 4mm.

2.4.3.1 *Navadna nazobčana guma* je enojni sloj naravne ali umetne gume, ki ima zobce enakomerno razporejene po vsej površini, gostote ne manj kot 10 in ne več kot 50 zobcev na cm².

2.4.3.2 *Sendvič guma* je sloj spužvaste gume pokrite z enim zunanjim slojem navadne nazobčane gume, debelina nazobčane gume pa ne sme biti večja od 2mm.

2.4.4 Material, s katerim je pokrita deska loparja, mora segati po vsej površini deske, toda ne prek roba. Del loparja ob ročaju, kjer se ga drži s prsti, je lahko nepokrit ali pokrit s poljubnim materialom.

2.4.5 Deska loparja oziroma vsak sloj znotraj nje in vsak sloj njene obloge ali lepila na strani, ki se jo uporablja za udarjanje žogice, mora biti neprekinjen in enake debeline.

2.4.6 Površina za pokrivanje, na eni ali drugi strani deske, tudi če ostane nepokrita, mora biti mat, svetlo rdeča na eni strani in črna na drugi strani.

2.4.7 Dovoljena so rahla odstopanja glede celovitosti površine ali enotnosti barve nastale z nenamerno poškodbo, obdellostjo ali obrabljenostjo, če zaradi tega niso bistveno spremenjene lastnosti površine.

2.4.8 Na začetku dvoboja in vsakič, ko med dvobojem zamenja lopar, mora igralec pokazati svojemu nasprotniku in sodniku lopar, s katerim bo igral, in jima mora dovoliti, da ga pregledata.

2.5 DEFINICIJE

2.5.1 *Igra (rally)* je obdobje, ko je žogica v igri.

2.5.2 *Žogica (ball)* je v igri, vse od zadnjega trenutka, v katerem je mirovala na dlani proste roke preden je bila namenoma vržena za izvedbo servisa, do trenutka, ko je točka bodisi odločena, bodisi določena za ponavljanje ("let").

2.5.3 *Ponavljanje (let)* je del igre, katere rezultat se ne točkuje.

2.5.4 *Točka (point)* je del igre, katere rezultat se točkuje.

2.5.5 *Roka z loparjem (racket hand)* je roka, ki drži lopar.

2.5.6 *Prosta roka (free hand)* je roka, ki ne drži loparja.

2.5.7 *Igralec udari (strikes)* žogico, če se jo dotakne z loparjem, ki ga drži v roki ali s podzapestnim delom "roke z loparjem".

2.5.8 *Igralec ovira (obstructs)* žogico, če se s telesom ali s čimerkoli, kar ima oblečeno ali nosi na sebi, dotakne žogice v igri, ko je žogica nad igralno površino ali potuje proti njej in ni prešla igralčeve končne črte, pri čemer se žogica ni dotaknila igralčeve strani igralne površine, odkar jo je zadnjič udaril nasprotnik.

2.5.9 *Server (server)* je igralec, ki ima pravico, da v igri prvi udari žogico.

2.5.10 *Branilec (receiver)* je igralec, ki ima v igri pravico, da drugi udari žogico.

2.5.11 *Sodnik (umpire)* je oseba, ki je določena, da vodi in nadzoruje dvboj.

2.5.12 *Pomočnik sodnika (assistant umpire)* je oseba, določena za pomoč sodniku z nedvoumnimi odločitvami.

2.5.13 Vse, kar ima igralec *oblečeno ali nosi (wears or carries)* vsebuje vse tisto, kar je imel oblečeno ali je nosil na začetku igre.

2.5.14 Žogica se upošteva kot dober udarec *prek ali okrog (over or around)* mreže, če gre prek, pod ali izven

projekcije mreže zunaj mize, ali če je bila ob povratku udarjena po tem, ko je odskočila nazaj prek ali okoli mreže.

2.5.15 *Končna linija (end line)* se smatra kot neomejeni podaljšek mize v obe smeri.

2.6 PRAVILNI SERVIS

2.6.1 Servis se prične tako, da žogica prosto leži na ravni odprti dlani serverjeve proste roke, v mirujočem stanju, za končno linijo serverja in nad igralno površino.

2.6.2 Server izvrše žogico skoraj navpično v zrak, brez kakršnihkoli rotacij tako, da se dvigne najmanj 16cm visoko po tem, ko je zapustila dlan proste roke in nato pada, ne da bi se dotaknila česar koli, predno je udarjena.

2.6.3 Ko žogica pada po tem, ko je prešla najvišjo točko, jo server udari tako, da se najprej dotakne njegovega polja, nato pa, ko je prešla iznad ali okoli mreže, polja branilca; v igri dvojic se mora žogica dotakniti najprej desnega polpolja serverja in nato še desnega polpolja branilca.

2.6.4 Žogica in lopar morata biti iznad igralne površine od zadnjega trenutka, v katerem je žogica mirovala, predno je bila vržena in udarjena.

2.6.5 Ko je pri serviranju žogica udarjena, mora biti za končno linijo serverja, toda ne dlje od zadnjega dela serverjevega telesa razen njegove roke, glave ali noge, ki so lahko najbolj oddaljeni od končne linije.

2.6.6 Odgovornost igralca je servirati tako, da lahko sodnik ali njegov pomočnik vidita ali ustreza zahtevam pravega servisa.

2.6.6.1 Če sodnik dvomi v pravilnost servisa, vendar niti on niti pomočnik nista prepričana, da je nepravilen, lahko v prvem primeru v dvoboju opomnita serverja brez dodelitve točke.

2.6.6.2 Če tudi kasneje v dvoboju isti igralec ali njegov soigralec v dvojici sumljivo servira iz istega ali kakršnegakoli drugega razloga, se branilcu dodeli točka.

2.6.6.3 Kadar je očitno, da je igralec pri servisu napravil napako glede na pravila o servisu, se ga ne opomni, temveč branilcu dodeli točko v prvem, kot tudi v vseh naslednjih primerih.

2.6.7 V izjemnih primerih ni potrebno upoštevati vseh predpisov o pravilnem servisu, če je sodnik že pred tekmo opozorjen, da igralec zaradi telesne okvare ne more izvajati servisa po predpisih.

2.7 PRAVILNI ODBOJNI UDARCI

2.7.1 Servirana ali vrnjena žogica mora biti udarjena tako, da se dotakne nasprotnikovega polja po tem, ko je prešla preko ali okoli mreže direktno ali po dotiku mrežice.

2.8 VRSTNI RED IGRE

2.8.1 V igrah posameznikov server najprej pravilno servira, branilec pa pravilno vrne žogico, nato pa igralca izmenično pravilno vračata žogico.

2.8.2 V igrah dvojic server najprej pravilno servira, branilec pa pravilno vrne, nato soigralec serverja pravilno vrne, za tem pa še soigralec branilca pravilno vrne žogico, nato pa vsi igralci v krogu z istim vrstnim redom nadaljujejo s pravilnim vračanjem žogice.

2.9 PONAVLJANJE

2.9.1 Igra (*rally*) se mora ponavljati (*let*)

2.9.1.1 če se žogica ob izvajanju servisa na svoji poti preko ali okoli mreže dotakne mrežice ali stoji ob pogoju, da je bil servis pravilen ali če jo branilec ali njegov soigralec ovirata;

2.9.1.2 če je servis izveden takrat, ko branilec ali branilska dvojica še niso bili pripravljeni pod pogojem, da niti branilec niti njegov soigralec nista poskusila udariti žogice;

2.9.1.3 če igralec ne izvede pravega servisa ali nepravilno vrne žogico ali je na neki drug način prekršil Pravila zaradi motenj, ki niso nastale po njegovi krivdi;

2.9.1.4 če je igro prekinil sodnik ali njegov pomočnik;

2.9.2 Igra sme biti prekinjena

2.9.2.1 da bi se popravila napaka v vrstnem redu pri serviranju, branjenju ali zamenjavi strani;

2.9.2.2 zaradi izvajanja pospešene igre na čas;

- 2.9.2.3 da se opozori ali kaznuje igralca;
- 2.9.2.4 če se pogoji za igro spremenijo na način, ki lahko vpliva na rezultat igre.

2.10 TOČKA

- 2.10.1 V kolikor se igra ne ponavlja, igralec dobi točko
- 2.10.1.1 če njegov nasprotnik ne uspe izvesti pravičnega servisa;
- 2.10.1.2 če njegov nasprotnik ne uspe izvesti pravičnega odbojnega udarca;
- 2.10.1.3 če se žogica, po servisu ali odbojnem udarcu, dotakne česarkoli razen mreže, predno jo je udaril njegov nasprotnik;
- 2.10.1.4 če žogica, po tem ko jo je udaril njegov nasprotnik, prečka njegovo končno linijo, ne da bi se dotaknila njegove igralne površine;
- 2.10.1.5 če njegov nasprotnik ovira žogico;
- 2.10.1.6 če njegov nasprotnik udari žogico dvakrat zapored;
- 2.10.1.7 če njegov nasprotnik udari žogico s stranjo loparja, katerega površina ne ustreza določbam v 2.4.3, 2.4.4 in 2.4.5;
- 2.10.1.8 če njegov nasprotnik ali karkoli, kar ima nasprotnik oblečeno ali nosi, premakne igralno površino;
- 2.10.1.9 če se njegov nasprotnik ali karkoli, kar ima nasprotnik oblečeno ali nosi, dotakne mrežice ali stoja;
- 2.10.1.10 če se nasprotnikova prosta roka dotakne igralne površine;
- 2.10.1.11 če v igri dvojic nasprotnik udari žogico izven pravega zaporedja;
- 2.10.1.12 po določilih za ekspeditivni sistem (2.15.2).

2.11 NIZ

- 2.12.1 Niz osvoji igralec oziroma dvojica, ki prva doseže 11 točk; če oba igralca oziroma obe dvojici dosežeta 10 točk, osvoji niz tisti, ki od tega rezultata dalje prvi doseže prednost 2 točk.

2.12 DVOBOJ

- 2.12.1 Dvoboj se igra po sistemu boljšega v lihem številu nizov.

2.13 VRSTNI RED SERVIRANJA, BRANJENJA SERVISA IN MENJAV STRANI

- 2.13.1 Pravica izbire začetnega servisa, sprejema servisa ali strani je določena z žrebom in dobitnik žreba lahko izbere, da prvi servira ali brani servis, ali da začne na izbrani strani.
- 2.13.2 Ko je igralec ali dvojica izbrala, da prvi servira ali brani servis ali da začne na izbrani strani, ima drugi igralec ali dvojica pravico, da izbere med preostalima možnostima.
- 2.13.3 Po vsakih doseženih 2 točkah branilec oziroma branilska dvojica postane server oziroma serverska dvojica; tako se nadaljuje do konca niza, dotlej, ko oba igralca oziroma obe dvojici dosežeta 10 točk ali dotlej, ko je uveden ekspeditivni sistem. V vseh teh treh primerih ostane vrstni red serviranja in branjenja servisa enak, le da vsak igralec oziroma dvojica servira po 1 točko.
- 2.13.4 V vsakem nizu v igri dvojic odloča par, ki ima pravico, da prvi servira, o prvem serverju, v prvem nizu dvoboja pa dvojica, ki brani servis odloča o prvem branilcu; v vseh naslednjih nizih dvoboja, ko se določi prvega serverja, je prvi branilec igralec, ki je temu igralcu v predhodnem nizu serviral.
- 2.13.5 V igri dvojic postane predhodni branilec server po vsaki menjavi servisa, partner predhodnega serverja pa postane branilec servisa.
- 2.13.6 Igralec ali dvojica, ki je v nizu prva servirala, v naslednjem nizu prvi brani servis; v zadnjem možnem nizu dvoboja v igri dvojic branilska dvojica zamenja vrstni red branjenja servisa, ko prva od dvojic doseže 5 točk.
- 2.13.7 Igralec ali dvojica, ki niz prične na eni strani mize, prične naslednji niz na drugi strani mize; v zadnjem možnem nizu dvoboja igralca oziroma dvojici zamenjata strani, ko prvi igralec oziroma dvojica doseže 5 točk.

2.14 NEPRAVILEN VRSTNI RED SERVIRANJA, BRANJENJA SERVISA IN MENJAV STRANI

2.14.1 Če igralec servira ali brani servis izven pravilnega vrstnega reda, mora sodnik prekiniti igro takoj, ko se ugotovi napaka in se nadaljuje z igro tako, da servira ali brani igralec, ki bi to moral pri doseženem rezultatu, to pa je določeno z vrstnim redom na začetku dvoboja ali v igri dvojic z vrstnim redom, ki ga je izbrala dvojica, ki je prva servirala v nizu, v katerem je ugotovljena napaka.

2.14.2 Če igralci ne zamenjajo strani, ko bi bilo to potrebno, mora sodnik prekiniti igro takoj, ko se napaka ugotovi, igralci pa nadaljujejo igro na tistih mestih, kjer bi se morali nahajati pri doseženem rezultatu, kar se ugotovi na osnovi vrstnega reda iz začetka dvoboja.

2.14.3 V vseh primerih se štejejo vse dosežene točke do takrat, ko je napaka ugotovljena.

2.15 EKSPEDITIVNI SISTEM (POSPEŠENA IGRA NA ČAS)

2.15.1 Razen v primeru, da sta oba igralca oziroma obe dvojici že dosegli 9 točk, se ekspeditivni sistem uvede, če niza ni konec po 10 minutah igre ali kadarkoli prej, če tako zahtevata oba igralca oziroma obe dvojici.

2.15.1.1 Če je žogica v igri, ko je potekel igralni čas, sodnik igro prekine, nadaljuje pa se tako, da servira tisti igralec, ki je serviral, ko je bila igra prekinjena.

2.15.1.2 Če žogica ni bila v igri, ko je potekel igralni čas, se igra nadaljuje tako, da servira igralec, ki je v predhodni točki niza branil servis.

2.15.2 Zatem vsak igralec servira izmenično po enkrat do konca niza, toda če branilec ali dvojica vrne 13 dobrih odbojnih udarcev, branilec dobi točko.

2.15.3 Če je uveden ekspeditivni sistem ali če niz traja dlje kot 10 minut, se vsi nadaljnji nizi v dvoboju odigrajo po ekspeditivnem sistemu.

3. PRAVILA ZA MEDNARODNA TEKMOVANJA

3.1 OBSEG PRAVIL IN PREDPISOV

3.1.1 Vrste tekmovanj

3.1.1.1 "Mednarodno tekmovanje" je tekmovanje, na katerem sodelujejo igralci iz več kot samo ene zveze.

3.1.1.2 "Mednarodni dvoboj" je dvoboj med ekipami, ki predstavljajo svoje zveze.

3.1.1.3 "Odprti turnir" je turnir, na katerega se lahko prijavijo igralci vseh zvez.

3.1.1.4 "Zaprti turnir" je turnir, na katerega se lahko prijavijo le posebej določene skupine igralcev, in to ne po starostnih skupinah.

3.1.1.5 "Pozivni turnir" je turnir, ki je omejen le na določene igralce, ki so posebej povabljeni.

3.1.2 Uporabnost

3.1.2.1 Z izjemo določbe 3.1.2.2, se Pravila namiznega tenisa (2. poglavje) uporabljajo na Svetovnih, Kontinentalnih, Olimpijskih uradnih tekmovanjih in odprtih turnirjih ter - razen ob drugačnem dogovoru udeleženi zvez - na mednarodnih dvobojih.

3.1.2.2 Upravni odbor ITTF ima pravico, da pooblasti organizatorja odprtega turnirja, da uvaja poskusne spremembe pravil, kot jih opredeli Izvršni odbor (Executive Committee) ITTF.

3.1.2.3 Predpisi za mednarodna tekmovanja se uporabljajo na:

3.1.2.3.1 Svetovnih in Olimpijskih uradnih tekmovanjih, razen če Upravni odbor ITTF ne odloči drugače in o tem vnaprej obvesti vse sodelujoče zveze;

3.1.2.3.2 Kontinentalnih prvenstvih, razen če kontinentalna federacija ne odloči drugače in o tem predhodno obvesti vse sodelujoče zveze;

3.1.2.3.3 odprtih mednarodnih prvenstvih (3.7.1.2), razen če Izvršni odbor ITTF ne odloči drugače in je dosežen dogovor udeležencev v skladu s 3.1.2.4;

3.1.2.3.4 odprtih turnirjih, z izjemo določbe 3.1.2.4.

3.1.2.4 Če neki odprti turnir ni v skladu s katerikoli zgornjih predpisov, mora biti na prijavnici opisana vrsta in obseg sprememb; izpolnitev in predložitev prijavnice pa pomeni, da udeleženci dajejo soglasje na pogoje tekmovanja, vključno z navedenimi spremembami.

3.1.2.5 Ta Pravila in predpisi se priporočajo za vsa druga mednarodna tekmovanja pod pogojem, da se upošteva Statut; mednarodni zaprti in pozivni turnirji in priznana mednarodna tekmovanja, ki jih organizirajo nevčlanjene organizacije lahko potekajo v skladu s pravili, ki jih določi organizator.

3.1.2.6 V splošnem je predvidena uporaba Pravil in Predpisov za mednarodna tekmovanja povsod, razen če so spremembe vnaprej dogovorjene ali jasno obrazložene v objavljenem razpisu tekmovanja.

3.1.2.7 Podrobne obrazložitve in razlage predpisov, vključno s specifikacijami opreme, bodo objavljene v obliki Tehničnih letakov, ki jih odobri Upravni odbor ITTF, in v Priročnikih za vodje tekmovanj in vrhovne sodnike (Handbooks for Match Officials and Tournament Referees).

3.2 OPREMA IN POGOJI ZA IGRO

3.2.1 Odobrena in avtorizirana oprema

3.2.1.1 Odobritev in avtorizacijo opreme za igro, v imenu Upravnega odbora ITTF vodi Komite za opremo; odobritev ali avtorizacijo lahko Upravni odbor ITTF kadarkoli prekliče, če ob uporabi ugotovi škodljivosti za šport.

3.2.1.2 Razpisi oziroma obvestila za odprta tekmovanja morajo specificirati znamko in barvo mize in mreže ter znamko in barvo žogice, ki bodo uporabljeni; izbira opreme je prepuščena zvezi na področju katere bo tekmovanje, vendar mora biti oprema znamke in tipa iz veljavnega seznama, ki ga je odobrila ITTF.

3.2.1.3 Obloga loparja na strani, s katero igralec udarja žogico, mora biti znamke in tipa iz odobrenega in veljavnega seznama ITTF, ter položena na lopar tako, da sta znak proizvajalca in logotip ITTF jasno vidna ob robu površine za udarjanje.

3.2.2 Oblačila

3.2.2.1 Osnovno igralno oblačilo sestoji iz majice s kratkimi rokavi, kratkih hlač ali krilca, kratkih nogavic in copat; ostala garderoba, kot npr. trenirka ali njen del, se med igro ne sme nositi, razen s posebnim dovoljenjem vrhovnega sodnika.

3.2.2.2 Prevladujoča barva majice, kratkih hlač ali krilca, razen rokavov ali ovratnika majice, mora biti povsem drugačna od barve žogice v igri.

3.2.2.3 Na igralnem oblačilu so lahko številke ali napisi na hrbtu majice za razpoznavanje igralca, njegove zveze ali - na klubskih tekmovanjih - njegovega kluba ter propagandna sporočila v skladu s členom 3.2.4.9.

3.2.2.4 Kakršnekoli številke, ki jih zahteva organizator za identifikacijo igralca, imajo prednost pred reklamnimi napisi sredi hrbtnege dela majice; te številke ne smejo zavzemati večjega prostora kot 600 cm².

3.2.2.5 Na sprednji ali bočni strani igralnega oblačila ne sme biti nikakršnega znaka ali okrasa, niti kakšnega predmeta kot na primer nakita, ki bi ga nosil igralec in bi bil vpadljiv ali tako bleščeč, da bi odbijal svetlobo nasprotniku.

3.2.2.6 Na oblačilih ne sme biti znakov ali napisov, ki bi bili lahko žaljivi ali bi sramotili igro.

3.2.2.7 O vseh vprašanih glede pravilnosti ali primernosti oblačil igralca odloča vrhovni sodnik.

3.2.2.8 Igralci ekipe na ekipnem tekmovanju in igralci iste zveze v igrah parov, morajo biti enako oblečeni, z dopustno razliko v kratkih nogavicah in copatih.

3.2.2.9 Nasprotna igralca ali para morata nositi dovolj različne barve majic, da bi jih gledalci lažje razlikovali.

3.2.2.10 Kjer imajo nasprotni igralci ali ekipe podobna oblačila in se ne morejo dogovoriti, kateri od njih jih bo zamenjal, o tem odloči žreb.

3.2.2.11 Igralci na Svetovnih prvenstvih, Olimpijskih igrah ali na Odprtih mednarodnih prvenstvih morajo nositi majice, kratke hlače ali krilca, ki jih je odobrila njihova zveza.

3.2.3 Pogoji za igro

3.2.3.1 Igralni prostor ne sme biti manj kot 14m dolg, 7m širok in 4m visok.

3.2.3.2 Igralni prostor (ring) mora biti ločen od sosednjih ringov in od gledalcev s približno 75cm visoko enobarvno ogrado temne barve.

3.2.3.3 Na Svetovnih in Olimpijskih uradnih tekmovanjih mora biti jakost svetlobe, merjena nad igralno površino, najmanj 1000 luxov na celotni igralni površini in najmanj 500 luxov na vseh drugih delih igralnega prostora; na drugih tekmovanjih mora biti jakost svetlobe najmanj 600 luxov na celotni igralni površini in najmanj 400 luxov na vseh drugih delih igralnega prostora.

3.2.3.4 Če je v uporabi več miz, mora biti svetloba izenačena na vseh, svetloba v dvorani pa ne sme biti močnejša od svetlobe v igralnem prostoru.

3.2.3.5 Viri svetlobe ne smejo biti manj kot 5m nad podom.

3.2.3.6 Ozadje mora biti v celoti temno, brez bleščečih izvorov svetlobe ali dnevne svetlobe, ki bi prodirala skozi nezastrta okna ali druge odprtine.

3.2.3.7 Pod ne sme biti svetle barve niti ne sme odbijati svetlobe, njegova površina pa ne sme biti iz opeke, keramike, betona ali kamna; na Svetovnih in Olimpijskih uradnih tekmovanjih mora biti pod lesen ali iz vrste in tipa sintetičnega materiala, avtoriziranega s strani ITTF.

3.2.4 Reklame

3.2.4.1 Znotraj igralnega prostora so reklamna sporočila lahko le na opremi in pripomočkih, ki so tam običajno in ni dovoljeno postavljati dodatnih panojev.

3.2.4.2 Fluorescentne ali svetleče barve se ne smejo uporabljati nikjer v igralnem prostoru.

3.2.4.3 Napisi ali znaki na notranji strani ograde ne smejo biti bele ali rumene barve, niti v več kot dveh barvah in v skupni višini do 40cm. Priporočljivo je, da so nekoliko temnejše ali nekoliko svetlejše barve od ozadja.

3.2.4.4 Reklame na tleh in na končnih ter vzdolžnih straneh mize morajo biti bodisi nekoliko temnejše ali nekoliko svetlejše barve od ozadja, bodisi črne barve.

3.2.4.5 Na tleh znotraj igralnega prostora so lahko največ 4 reklame, po ena na vsakem koncu in na vsaki strani mize. Vsaka od njih mora biti v okviru površine 2,5m². Od ograd morajo biti oddaljene najmanj 1m, pri čemer reklami na koncih mize ne smeta biti od ograde oddaljeni več kot 2m.

3.2.4.6 Na vsaki polovici vsake vzdolžne stranice ter na vsaki končni stranici je lahko po ena začasna reklama, ki mora biti jasno ločena od vseh trajnih reklam. Začasne reklame ne smejo oglaševati drugega dobavitelja namiznoteniške opreme in vsaka je lahko skupne dolžine do 60cm.

3.2.4.7 Reklame na mrežici so lahko nekoliko temnejše ali nekoliko svetlejše od osnovne barve mrežice in ne smejo biti znotraj 3cm prostora od vrha mrežice in ne smejo zakrivati vidljivosti skozi mrežico.

3.2.4.8 Reklame na sodniških mizah ali drugi opremi znotraj igralnega prostora imajo lahko skupno površino do 750cm² na vsaki strani.

3.2.4.9 Reklame na oblačilih igralcev so omejene na:

3.2.4.9.1 zaščitni znak proizvajalca, simbol ali ime v skupni površini do 24cm²;

3.2.4.9.2 ne več kot tri, jasno ločene reklame na sprednji ali bočni strani majice, katerih skupna površina ni večja od 200cm²;

3.2.4.9.3 eno reklamno sporočilo skupne površine do 200cm² na hrbtu majice;

3.2.4.9.4 ne več kot dve reklamni sporočili skupne površine do 80cm² na kratkih hlačah ali krilu.

3.2.4.10 Reklame na številkah za razpoznavanje igralcev so lahko skupne površine do 100cm².

3.2.4.11 Reklame na oblekah sodnikov so lahko skupne površine do 40cm².

3.2.4.12 Na oblačilih igralcev ali številkah za razpoznavanje ne sme biti reklamnih sporočil za tobakne proizvode, alkoholne pijače ali škodljive droge.

3.3 PRISTOJNOST URADNIH OSEB

3.3.1 Vrhovni sodnik

3.3.1.1 Za vsako tekmovanje se mora določiti vrhovni sodnik. Z njegovo identiteto in mestom, kje se nahaja, morajo biti seznanjeni vsi udeleženci in kjer je potrebno, tudi kapetani ekip.

3.3.1.2 Vrhovni sodnik je odgovoren za:

3.3.1.2.1 vodenje žreba;

3.3.1.2.2 razpored tekem po mizah in času igranja;

3.3.1.2.3 imenovanje in, če je potrebno, za zamenjave in izključitve sodnikov in njihovih pomočnikov;

3.3.1.2.4 vodenje sestanka pred tekmovanjem za sodnike in njihove pomočnike;

3.3.1.2.5 kontrolo upravičenosti igralcev za reprezentračne nastope;

3.3.1.2.6 odločitve o tem, kdaj sme biti igra v izjemnih primerih prekinjena;

3.3.1.2.7 odločitve o tem, kdaj smejo igralci, med igro, zapustiti igralni prostor;

3.3.1.2.8 odločitve o tem, kdaj se sme podaljšati čas, predviden za vadbo;

3.3.1.2.9 odločitve o tem, kdaj smejo igralci, med igro, nositi trenirko;

3.3.1.2.10 odločitve o vseh vprašanih razlage Pravil ali Predpisov, vključujoč pravilnost oblačil in opreme ter pogojev za igro;

3.3.1.2.11 odločitve o tem, kdaj in kje lahko igralci vadijo med izjemnimi prekinitvami igre;

3.3.1.2.12 izvajanje disciplinskih ukrepov zaradi neprimerne obnašanja ali drugih kršitev predpisov.

3.3.1.3 Če se, ob soglasju vodstva tekmovanja, katerakoli dolžnost vrhovnega sodnika prenese na druge osebe, morajo biti s posebnimi odgovornostmi in mestom vsake od teh oseb seznanjeni udeleženci in, kjer je to potrebno, tudi kapetani ekip.

3.3.1.4 Vrhovni sodnik, v primeru njegove odsotnosti pa njegov namestnik, mora biti prisoten ves čas

tekmovanja.

3.3.1.5 Če vrhovni sodnik smatra, da je potrebno, lahko kadarkoli zamenja sodnika, pomočnika sodnika ali sodnika, ki šteje udarce, vendar ne more spremeniti že sprejetih odločitev sodnika ali njegovega pomočnika znotraj njihovih pristojnosti.

3.3.2 Sodniki

3.3.2.1 Za vsak dvboj morata biti imenovana sodnik in pomočnik sodnika.

3.3.2.2 Sodnik mora sedeti ali stati v liniji z mrežo, pomočnik sodnika mora biti obrnjen naravnost proti njemu na nasprotni strani mize.

3.3.2.3 Sodnik je odgovoren za:

3.3.2.3.1 preverjanje dovoljene opreme in pogojev za igro ter za obveščanje vrhovnega sodnika o vseh pomanjkljivostih;

3.3.2.3.2 to, da na slepo izbere žogico, če se igralca nista mogla sporazumeti o izboru kot določa 3.4.2.1.1-2;

3.3.2.3.3 vodenje žreba o pravici izbire serviranja, branjenja in strani;

3.3.2.3.4 odločitve o tem, kdaj so zahteve za pravilni servis lahko zmanjšane zaradi telesne prizadetosti;

3.3.2.3.5 kontrolo vrstnega reda serviranja, branjenja in izbire strani ter kakršnihkoli popravkov v zvezi s tem;

3.3.2.3.6 odločitve o vsaki igri kot točki ali ponavljanju;

3.3.2.3.7 objavljane rezultata, skladno s podrobno določenim postopkom;

3.3.2.3.8 uvajanje pospešene igre na čas, v za to namenjenem času;

3.3.2.3.9 izvajanje kontinuitete igre;

3.3.2.3.10 izvajanje ukrepov za kršitve glede svetovanja ali predpisov v zvezi z obnašanjem.

3.3.2.4 Pomočnik sodnika mora odločiti, če se je žogica v igri dotaknila roba igralne površine na njegovi strani.

3.3.2.5 Bodisi sodnik, bodisi pomočnik sodnika sme

3.3.2.5.1 odločiti, da je igralec izvedel nepravilen servis;

3.3.2.5.2 odločiti, da se je žogica pri pravilno izvedenem servisu dotaknila mrežice ali držal pri prehodu preko ali okoli njih;

3.3.2.5.3 odločiti, da je igralec oviral žogico;

3.3.2.5.4 odločiti, da so pogoji za igro tako moteni, da lahko vplivajo na izid igre;

3.3.2.5.5 meriti čas trajanja ogrevanja, igranja in prekinitev.

3.3.2.6 Pri ekspeditivnem sistemu se lahko za štetje udarcev določi posebnega sodnika, lahko pa to delo opravlja pomočnik sodnika. Sodnik, ki šteje udarce, šteje udarce branilca oziroma dvojice, ki brani servis.

3.3.2.7 Odločitve, ki jo je sprejel pomočnik sodnika ali sodnik, ki šteje udarce v skladu z določiloma 3.3.2.5 in 3.3.2.6, sodnik ne sme spremeniti.

3.3.3 Pritožbe

3.3.3.1 Nikakršen sporazum med igralcema v tekmovanju posameznikov, ali med kapetani ekip v ekipnem tekmovanju, ne more spremeniti nobene odločitve o stvari, ki je v pristojnosti katerega od sodnikov, nobene odločitve vrhovnega sodnika v zvezi z razlago Pravil in predpisov, kakor tudi nobene odločitve v zvezi z vodenjem turnirja ali dvoboja, ki je v pristojnosti vodstva tekmovanja.

3.3.3.2 Nemogoče se je pritožiti vrhovnemu sodniku proti odločitvam, vezanim na odgovornost sodnika, ter vodstvu tekmovanja proti razlagi Pravil in predpisov, za katero je odgovoren vrhovni sodnik.

3.3.3.3 Pri vrhovnem sodniku se lahko vloži pritožba zaradi odločitve sodnika v zvezi z razlago Pravil in predpisov. V tem primeru je odločitev vrhovnega sodnika dokončna.

3.3.3.4 Pri vodstvu tekmovanja se lahko vloži pritožba zaradi odločitve vrhovnega sodnika, ki se nanaša na vodenje turnirja ali dvoboja in ki ni zajeta v Pravilih in predpisih. Tedaj je odločitev vodstva tekmovanja dokončna.

3.3.3.5 V tekmovanju posameznikov lahko pritožbo vloži le tekmovallec, ki sodeluje v dvoboju, kjer je prišlo do spora; v ekipnem tekmovanju lahko vloži pritožbo le kapetan ekipe, ki sodeluje na tekmi, v kateri je prišlo do spora.

3.3.3.6 Vprašanje v zvezi z razlago Pravil in predpisov, ki je posledica odločitve vrhovnega sodnika, ali vprašanje v zvezi z vodenjem turnirja ali tekme, ki je posledica odločitve vodstva tekmovanja, lahko sproži le igralec ali kapetan ekipe, ki je upravičen do pritožbe. Prek svoje matične zveze se pritoži Komiteju za pravila pri ITTF.

3.3.3.7 Komite za pravila mora odločiti, kako v takem primeru ravnati v prihodnje. Tudi proti tej odločitvi se zveza lahko pritoži Upravnemu odboru ITTF ali Generalni skupščini, vendar to ne vpliva na dokončnost odločitve vrhovnega sodnika ali vodstva tekmovanja.

3.4 VODENJE TEKME

3.4.1 Točkovanje in naznanila

3.4.1.1 Sodnik mora razglasiti rezultat takoj, ko žogica ni več v igri, oziroma takoj nato, ko je izvedljivo.

3.4.1.1.1 Ko med nizom razglasa rezultat, mora sodnik najprej razglasiti število doseženih točk igralca ali dvojice, ki v naslednji igri niza servira, nato pa še število doseženih točk nasprotnega igralca ali dvojice.

3.4.1.1.2 Na začetku niza in pred vsako menjavo servisa mora sodnik, poleg razglasitve rezultata, najaviti in pokazati tudi naslednjega serverja.

3.4.1.1.3 Na koncu niza mora sodnik najprej razglasiti zmagovalca oziroma zmagovalno dvojico in šele nato sporočiti število točk, ki jih je dosegel zmagovalec ali zmagovalna dvojica, zatem pa število točk, ki jih je dosegel poraženec oziroma poražena dvojica.

3.4.1.2 Pri razglaskanju rezultata lahko sodnik svojo odločitev dodatno ponazori z gibom z roko.

3.4.1.2.1 Ko je dosežena točka, sodnik to pokaže z dvignjeno roko v smeri igralca ali para, ki je točko dosegel.

3.4.1.2.2 Ko se, iz kateregakoli razloga, igra ponavlja, sodnik dvigne roko nad glavo in tako oznani, da je igra prekinjena.

3.4.1.3 Rezultat in - pri pospešeni igri - število udarcev je potrebno razglasiti v angleškem jeziku ali kateremkoli jeziku, ki je sprejemljiv za oba igralca oziroma dvojici in sodnika.

3.4.1.4 Rezultat mora biti prikazan na mehanskih ali električnih semaforjih tako, da je dobro viden za igralce in gledalce.

3.4.1.5 Ko je igralec uradno opozorjen zaradi neprimerne obnašanja, je rumeni karton treba namestiti na semafor.

3.4.2 Oprema

3.4.2.1 Igralci žogic ne smejo izbirati v igralnem prostoru.

3.4.2.1.1 Če je le mogoče, morajo igralci imeti možnost izbirati eno ali več žogic pred vstopom v igralni prostor, dvoboj pa se v tem primeru odigra z žogico, ki jo med izbranimi po naključju izbere sodnik.

3.4.2.1.2 Če žogica ni bila izbrana pred prihodom igralcev v igralni prostor, se dvoboj odigra z žogico, ki jo sodnik po naključju izbere iz skatlice žogic znamke, določene za tekmovanje.

3.4.2.1.3 Če je potrebno med dvobojem zamenjati žogico, je potrebno zamenjavo izvesti v skladu z določiloma 3.4.2.1.1 in 3.4.2.1.2.

3.4.2.2 Če igralec zlomi lopar med igro, ga mora takoj nadomestiti z drugim loparjem, ki ga je prinesel s seboj v igralni prostor ali loparjem, ki mu je podan.

3.4.2.3 V kolikor sodnik ne določi drugače, morajo igralci med odmori puščati loparje na mizi.

3.4.3 Vadba

3.4.3.1 Igralci so upravičeni do vadbe na mizi dvoboja do 2 minuti tik pred začetkom dvoboja, toda ne med običajnimi prekinitvami; obdobje vadbe je lahko podaljšano le z dovoljenjem vrhovnega sodnika.

3.4.3.2 Med nepričakovano prekinitvijo igre vrhovni sodnik lahko dovoli igralcem vadbo na katerikoli mizi, vključno z mizo dvoboja.

3.4.3.3 Igralcem mora biti dana sprejemljiva možnost, da preverijo in da se seznanijo s katerokoli opremo, ki jo uporabljajo, toda pri tem jim ne sme biti samodejno dana možnost več kot nekaj udarcev po nadaljevanju igre po zamenjavi poškodovane žogice ali loparja.

3.4.4 Prekinitve

3.4.4.1 Igra mora potekati brez prekinitve ves čas dvoboja, pri čemer ima vsak igralec pravico do

3.4.4.1.1 prekinitve do 1 minute med zaporednimi nizi v dvoboju

3.4.4.1.2 kratkih prekinitve za brisanje vsakih 6 točk po začetku niza in ob menjavi strani v zadnjem možnem nizu dvoboja.

3.4.4.2 Igralec ali dvojica lahko med dvobojem enkrat zahteva minuto odmora (time-out) v trajanju do 1 minute.

3.4.4.2.1 V disciplini posameznikov lahko zahteva minuto odmora igralec ali dvojica ali izbrani svetovalec; v ekipni disciplini lahko minuto odmora zahteva igralec ali dvojica ali kapetan ekipe

3.4.4.2.2 Minuto odmora se sme zahtevati samo, ko žogica ni v igri, to pa se stori z oblikovanjem znaka "T" z dlanmi.

3.4.4.2.3 Ko prejme veljavno zahtevo za minuto odmora, sodnik prekine igro in pokaže beli karton. Karton nato položi na polovico mize igralca ali dvojice, ki je zahtevala minuto odmora.

3.4.4.2.4 Beli karton se odstrani in nadaljuje z igro takoj, ko je dvojica ali igralec, ki je zahteval minuto odmora, pripravljen za nadaljevanje, oziroma po izteku 1 minute (do česar pride prej).

3.4.4.3 Vrhovni sodnik lahko odobri prekinitve igre za najkrajši možni čas in v nobenem primeru za več kot 10 minut, če igralec trenutno ni zmožen nastopati zaradi nesreče, pod pogojem, da po mnenju vrhovnega sodnika ni verjetno, da bi prekinitve škodljivo vplivala na nasprotnega igralca oziroma dvojico.

3.4.4.4 Prekinitve ne sme biti odobrena za nezmožnost, ki je bila navzoča ali je bila upravičeno pričakovana ob začetku dvoboja, ali jo je upravičeno pripisati normalnim obremenitvam med igro; nezmožnost kot so krči ali

izčrpanost, ki jo je povzročilo igralčevo trenutno stanje telesne pripravljenosti ali je nastopila zaradi samega poteka igre, ne upravičuje nujne prekinitve, ki je dovoljena le zaradi nezmožnosti, ki jo je povzročila nesreča, npr. poškodbe pri padcu.

3.4.4.5 Če kdorkoli v igralnem prostoru krvavi, se takoj prekine igra in se z igro ne nadaljuje, dokler krvaveči ni zdravniško oskrbljen in so vsi sledovi krvi odstranjeni iz igralnega prostora.

3.4.4.6 Igralci med dvobojem ne smejo zapustiti igralnega prostora ali njegove neposredne bližine, razen z dovoljenjem vrhovnega sodnika; v odmorih med nizi morajo ostati znotraj treh metrov od igralnega prostora, pod nadzorom sodnika.

3.5 DISCIPLINSKA DOLOČILA

3.5.1 Nasveti igralcem

3.5.1.1 V ekipnem delu tekmovalca igralec lahko dobiva nasvete od kogarkoli.

3.5.1.2 V dvobojih na tekmovalcu posameznikov lahko igralec ali dvojica dobiva nasvete le od ene osebe, imenovane pred začetkom dvoboja sodniku; če katerakoli nedoločena oseba daje nasvete, ji mora sodnik pokazati rdeči karton in jo poslati proč od igralnega prostora.

3.5.1.3 Igralec ali dvojica lahko prejema nasvete le med prekinitvami med nizi ali med drugimi dovoljenimi prekinitvami igre; če katerakoli pooblaščen oseba daje nasvete tudi v drugem času, ji mora sodnik pokazati rumeni karton in jo opozoriti, da bo imelo nadaljevanje takšnih prekrškov za posledico odstranitev od igralnega prostora.

3.5.1.4 Po tem, ko je bilo opozorilo že dodeljeno in če v istem ekipnem dvoboju ali v istem dvoboju tekmovalca posameznikov kdorkoli ponovno skrivno daje nasvete, mu mora sodnik pokazati rdeči karton in ga poslati proč od igralnega prostora, če je bila ali ne ta oseba že opozorjena.

3.5.1.5 V ekipnem dvoboju odslovljeni svetovalec nima pravice vrnitve do konca dvoboja, razen če je pozvan za igranje; v tekmovalcu posameznikov se ne sme vrniti do konca posameznega dvoboja.

3.5.1.6 Če odslovljeni svetovalec odkloni izločitev ali če se vrne pred koncem dvoboja, mora sodnik prekiniti igro in poklicati vrhovnega sodnika.

3.5.1.7 Te predpise se sme uporabljati le za nasvete v igri in se ne smejo uporabiti proti igralcu ali kapetanu, ki se želi upravičeno pritožiti, kot tudi ne za oviranje posvetovanja z razlagalcem predpisov ali predstavnikom zveze pri razlagi odločitev uradnih oseb.

3.5.2 Neprimerno obnašanje

3.5.2.1 Igralci in kapetani se morajo vzdržati obnašanja, ki lahko negativno vpliva na nasprotnika, žali gledalce ali spravlja šport na slab glas, kot je obsceno govorjenje, namerno strtje žogice ali pošiljanje žogice izven igralnega prostora, branje v mizo ali ograde, menjava loparja brez potrebnega obvestila ali nespoštovanje sodnikov dvoboja.

3.5.2.2 Kadarkoli, ko igralec ali trener zagreši hud disciplinski prekršek, sodnik prekine igro in takoj poroča vrhovnemu sodniku; ob blažjem prekršku lahko sodnik prvič pokaže rumeni karton in opomni kršitelja, da lahko vsakemu naslednjemu prekršku sledi kazen.

3.5.2.3 Razen kot je določeno v 3.5.2.2 in 3.5.2.5, če igralec, ki je bil že opominjan, zagreši še drugi prekršek v istem posameznem ali ekipnem dvoboju, sodnik dodeli 1 točko nasprotniku kršitelja, za nadaljnji prekršek pa 2 točki, pri čemer vsakokrat skupaj pokaže rumeni in rdeči karton.

3.5.2.4 Če igralec, proti kateremu so v posameznem ali ekipnem dvoboju že bile dodeljene 3 kazenske točke, nadaljuje z neprimernim obnašanjem, mora sodnik prekiniti igro in takoj poročati vrhovnemu sodniku.

3.5.2.5 Če igralec v posameznem ali ekipnem dvoboju drugič zamenja lopar brez obvezila, sodnik prekine igro in poroča vrhovnemu sodniku, ta pa mora igralca diskvalificirati.

3.5.2.6 Opomin ali kazen, namenjena kateremukoli igralcu v dvojici, velja za dvojico kot celoto, vendar pa za igralca, ki ni bil kršitelj, ne velja v posameznem dvoboju, ki sledi igri dvojic v okviru istega ekipnega dvoboja. Na začetku igre dvojic se smatra, da je dvojica dobila najvišji možni opomin oziroma najvišjo kazen od tistih, ki sta jih igralca v dvojici dobila v predhodnih posameznih dvobojih istega ekipnega dvoboja.

3.5.2.7 Razen kot je določeno v 3.5.2.2, če trener, ki je že bil opominjen, zagreši nov prekršek v istem posameznem ali ekipnem dvoboju, mu sodnik pokaže rdeči karton ter ga pošlje proč od igralnega prostora do konca ekipnega dvoboja oziroma - v disciplini posameznikov - do konca posameznega dvoboja.

3.5.2.8 Vrhovni sodnik ima pravico diskvalificirati igralca iz dvoboja, discipline ali tekmovalca zaradi izrazito nepoštenega ali žaljivega vedenja, ne glede na to, ali mu je o tem poročal sodnik; ko to naredi, mora igralcu pokazati rdeči karton.

3.5.2.9 Če je igralec diskvalificiran iz dveh dvobojev v ekipnem ali posameznem delu tekmovalca je avtomatsko diskvalificiran iz tega ekipnega ali posameznega tekmovalca.

3.5.2.10 Vrhovni sodnik lahko diskvalificira kogarkoli do konca tekmovalca, če je že bil dvakrat odstranjen od

igralnega prostora.

3.5.2.11 O zelo resnih prekrških je obvezno poročati tudi zvezi kršitelja.

3.5.3 Lepljenje

3.5.3.1 Obloga je lahko prilepljena na lopar le z lepljivo podlogo, občutljivo na pritisk, ali z lepili, ki ne vsebujejo prepovedanih topil; seznam prepovedanih topil je na voljo pri Sekretariatu ITTF.

3.5.3.2 Testi za nedovoljena lepila se bodo izvajali na Svetovnih prvenstvih in Olimpijskih igrah ter Pro-Tour tekmovanjih. Igralec, ki bo uporabljal nedovoljena lepila, bo diskvalificiran iz tekmovanja in prijavljen svoji zvezi.

3.5.3.3 Za lepljenje oblog na loparje mora biti zagotovljen ustrezno prezračevan prostor; tekočih lepil se ne sme uporabljati nikjer drugje v dvorani za tekmovanje.

3.6 ŽREB ZA TEKMOVANJA NA IZPADANJE (K.O. SISTEM)

3.6.1 Prosta mesta in predtekmovanja

3.6.1.1 Število mest v prvem krogu na tekmovanjih na izpadanje mora biti vedno potenca števila 2.

3.6.1.1.1 Če je število mest večje od števila prijav za tekmovanje, je v prvi krog vključenih potrebno število prostih mest.

3.6.1.1.2 Če je število mest manjše od števila prijav, je potrebno organizirati predtekmovanje tako, da število kvalificiranih tekmovalcev iz predtekmovanja in število neposredno uvrščenih v glavno tekmovanje skupaj tvori zahtevano število mest.

3.6.1.2 Prosta mesta v prvem krogu morajo biti karseda enakomerno razporejena, najprej pa se postavljajo nosilcem v skladu z njihovim rangom.

3.6.1.3 Tekmovalce v predtekmovanju je potrebno žrebat karseda enakomerno na polovice, četrtine, osmine ali šestnajstine žreba.

3.6.2 Postavljanje nosilcev glede na rang lestvico

3.6.2.1 Najvišje rangirani prijavljeni igralci na tekmovanju morajo biti postavljeni tako, da se ne morejo srečati pred zaključnim krogom tekmovanja.

3.6.2.2 Število nosilcev ne sme presegati števila mest v 1. krogu glavnega tekmovanja discipline.

3.6.2.3 Prvo rangirani prijavljeni igralec mora biti postavljen na vrh prve polovice žreba, drugi po jakosti pa na dno druge polovice. Ostali prijavljeni nosilci morajo biti z žrebom razporejeni na določena mesta v žrebu, kot sledi:

3.6.2.3.1 tretji in četrti prijavljeni nosilec morata biti izžrebana na mesti ob koncu prve polovice žreba in na začetku druge polovice;

3.6.2.3.2 peti do osmi prijavljeni nosilec morajo biti izžrebani na mesta na dnu lihega števila četrtin žreba in vrhnja mesta sodega števila četrtin;

3.6.2.3.3 deveti do šestnajsti prijavljeni nosilci morajo biti izžrebani na mesta na dnu lihega števila osmin žreba in vrhnja mesta sodega števila osmin;

3.6.2.3.4 sedemnajsti do dvaintrideseti prijavljeni nosilci morajo biti izžrebani na mesta na dnu lihega števila šestnajstin žreba in vrhnjih mest sodega števila šestnajstin.

3.6.2.4 V ekipnem tekmovanju na izpadanje je lahko nosilec samo najmočnejša ekipa posamezne zveze.

3.6.2.5 Postavljanje nosilcev se ravna po najnovejši objavljeni rang lestvici ITTF, razen v primeru kot:

3.6.2.5.1 če so med prijavljenimi igralci, določenimi za nosilce, člani ene kontinentalne federacije, potem ima prednost rang lista te federacije;

3.6.2.5.2 če so med prijavljenimi igralci, določenimi za nosilce, člani ene zveze, potem ima prednost rang lista te zveze.

3.6.3 Postavljanje nosilcev glede na prijavo zveze

3.6.3.1 Prijavljeni igralci in dvojice iz iste zveze morajo biti, če je le mogoče, razporejeni tako, da se ne morejo srečati pred zaključnim krogom tekmovanja.

3.6.3.2 Zveze morajo zapisati svoje prijavljene igralce in dvojice v padajočem vrstnem redu po njihovi moči, z vsemi igralci po vrsti, pri čemer morajo biti na vrhu tega seznama igralci z rang lestvice, uporabljene za postavitev nosilcev na tekmovanju, navedeni po vrstnem redu te lestvice.

3.6.3.3 Prijavljena in rangirana igralca 1 in 2 morata biti žrebana v različni polovici in dalje rangirana 3 in 4 v četrtini, ki ju ne zasedata prva dva;

3.6.3.4 prijavljeni in rangirani igralci 5-8 morajo biti enakomerno žrebani v osmine, ki jih ne zasedajo prvi štirje;

3.6.3.5 prijavljeni in rangirani igralci 9-16 morajo biti enakomerno žrebani v šestnajstine, ki še niso zasedene z višje rangiranimi igralci ali dvojicami, in tako naprej, vse dokler niso upoštevane vse prijave.

3.6.3.6 Moška ali ženska dvojica, sestavljena iz igralcev različnih zvez, mora biti upoštevana kot dvojica tiste zveze, ki ji pripada višje rangirani igralec na svetovni rang lestvici, ali - če noben igralec ni na tej lestvici - na odgovarjajoči kontinentalni rang lestvici; če nobeden od igralcev ni na svetovni ali kontinentalni rang lestvici, se dvojica smatra za člana tiste zveze, katere ekipa je višje uvrščena na ustrezni svetovni ekipni rang lestvici.

3.6.3.7 Mešana dvojica, sestavljena iz igralcev različnih zvez, se smatra za dvojico tiste zveze, ki ji pripada moški partner.

3.6.3.8 V kvalifikacijskih tekmovanjih se prijavljeni igralci iste zveze do števila kvalifikacijskih skupin žrebajo v različne skupine tako, da so, če je le mogoče, razporejeni po določilih 3.6.3.3-5.

3.6.3.9 Zveza lahko igralca pod svojo pristojnostjo prijavi na vsako posamezno tekmovanje, za katerega se je kvalificiral, toda igralec, ki je upravičen predstavljati drugo zvezo, ima pravico sprejeti prijavo s strani te zveze.

3.6.4 Spremembe žreba

3.6.4.1 Celoten žreb se lahko spremeni samo z dovoljenjem odgovornega vodstva tekmovanja in če je to potrebno, s soglasjem predstavnikov vseh vpletenih zvez.

3.6.4.2 Žreb se lahko spremeni samo zaradi odprave napak in resnične zmote pri zapisovanju in sprejemu prijav, za popravke pomembnih nesorazmerij, kot je določeno v 3.6.5, ali za vključitev dodatnih igralcev ali dvojic, kot je določeno v 3.6.6.

3.6.4.3 Po začetku tekmovanja niso možne nobene spremembe razen nujnih črtanj v izvedenem žrebu; pri uporabi tega določila se lahko kvalifikacijska tekmovanja upoštevajo kot ločena disciplina.

3.6.4.4 Igralec ne sme biti črtan iz žreba brez njegovega dovoljenja, razen če ni diskvalificiran; takšno dovoljenje mora biti dano bodisi od igralca osebno, če je prisoten, bodisi od njegovega pooblaščenega predstavnika, če je odsoten.

3.6.4.5 Dvojice ni mogoče zamenjati, če sta prisotna oba igralca in sposobna za igro; le poškodba, bolezen ali odsotnost enega igralca se lahko upošteva kot opravičljiv razlog za spremembo.

3.6.5 Ponovni žreb

3.6.5.1 Razen kot je določeno v 3.6.4.2, 3.6.4.5 in 3.6.5.2 igralec ne more biti prestavljen iz enega mesta v žrebu na drugega; če je iz kakršnegakoli razloga žreb določene discipline postal resno neuravnotežen, se ga mora, če je le mogoče, v celoti ponoviti.

3.6.5.2 Izjemoma, kadar je vzrok nesorazmernosti večje število odsotnih nosilcev (posameznikov ali dvojic) iz istega predela žreba, se lahko ostale nosilce (posameznike ali dvojice) samo preštevilči v skladu z vrstnim redom in ponovno žreba na razpoložljiva mesta za nosilce, pri čemer se v največji praktično sprejemljivi meri upošteva seznime zvez.

3.6.6 Dodatni žreb

3.6.6.1 Igralci, ki niso bili vključeni v originalni žreb, se lahko dodajo kasneje, po presoji vodstva tekmovanja in s pristankom vrhovnega sodnika.

3.6.6.2 Kakršnekoli razporeditve je potrebno izpolniti z žrebom novih posameznikov oziroma dvojic po vrstnem redu nosilcev oziroma moči; katerikoli nadaljnji igralci ali dvojice morajo biti žrebani na prosta mesta zaradi odsotnosti ali diskvalifikacije in nato na druga prosta mesta, izvzemši tista za nosilce.

3.6.6.3 Igralci ali dvojice, ki bi morali biti nosilci po rang lestvici, če bi bili vključeni v originalni žreb, so lahko žrebani samo na prosta mesta nosilcev.

3.7 ORGANIZACIJA TEKMOVANJ

3.7.1 Pristojnosti

3.7.1.1 Pod pogojem, da upošteva Statut, lahko vsaka zveza na svojem območju organizira ali odobri odprto, zaprto ali pozivno tekmovanje ali organizira mednarodne dvoboje.

3.7.1.2 V vsaki sezoni lahko vsaka zveza imenuje eno člansko, eno mladinsko in eno veteransko odprto tekmovanje, ki ga organizira, za svoje člansko, mladinsko oziroma veteransko odprto mednarodno prvenstvo. Igralec lahko na takem prvenstvu sodeluje samo z odobritvijo svoje zveze, pri čemer zveza odobritve ne sme zavrniti brez upravičenega razloga.

3.7.1.3 Na mednarodnem zaprtem ali pozivnem tekmovanju lahko igralec nastopi samo z dovoljenjem svoje zveze, na osnovi splošnega dovoljenja ITTF ali - če so vsi igralci iz istega kontinenta - z dovoljenjem kontinentalne federacije.

3.7.1.5 Igralec ne sme sodelovati na mednarodnem tekmovanju, če ga je njegova zveza suspendirala.

3.7.1.5 Nobeno tekmovanje se ne sme imenovati "svetovno" brez dovoljenja ITTF, niti "kontinentalno" brez

dovoljenja ustrezne kontinentalne federacije.

3.7.2 Predstavniki

3.7.2.1 Predstavniki vseh zvez, katerih igralci se udeležujejo odprtega mednarodnega tekmovanja, imajo pravico sodelovati na žrebu in morajo biti obveščeni o kakršnikoli spremembi žreba ali odločitvah v zvezi s pritožbami, ki lahko neposredno vplivajo na igralce.

3.7.2.2 Gostujoča zveza ima pravico imenovati najmanj enega predstavnika v prireditveni odbor kateregakoli mednarodnega dvoboja, na katerem sodeluje.

3.7.3 Prijave

3.7.3.1 Razpisi za odprta mednarodna prvenstva morajo biti poslani najmanj dva koledarska meseca pred začetkom tekmovanja in najmanj mesec dni pred zaključkom prijav.

3.7.3.2 Vse prijave, podane s strani posameznih zvez za odprte turnirje, morajo biti upoštevane, vendar ima organizator pravico uvrstiti prijavljene v kvalifikacijsko tekmovanje; če se odloči za tak sistem, mora organizator upoštevati veljavne rang lestvice ITTF in kontinentalnih federacij, kot tudi vrstni red dospelih prijav zvez.

3.7.4 Discipline

3.7.4.1 Odprta mednarodna prvenstva morajo vsebovati naslednje discipline: moški posamezno, ženske posamezno, moške dvojice, ženske dvojice, lahko pa vsebujejo še mešane dvojice in ekipna tekmovanja za ekipe posameznih zvez.

3.7.4.2 Priporoča se, da je meja za mladinska in pionirska tekmovanja 17 oziroma 14 let glede na dejstvo, da je mejni datum 30.junij pred začetkom tekmovalne sezone, v kateri se izvajajo tekmovanja.

3.7.4.3 Priporoča se, da se ekipni dvoboji na odprtih mednarodnih prvenstvih igrajo po enem izmed tipov določenih v 3.7.6; v razpisu ali propozicijah mora biti določeno, po katerem sistemu se bo igralo.

3.7.4.4 Posamezne discipline se običajno igrajo po sistemu na izpadanje (k.o.sistem), ekipna tekmovanja in kvalifikacije za posamezne discipline pa se lahko igrajo po sistemu na izpadanje ali po skupinah.

3.7.5 Tekmovanje v skupinah

3.7.5.1 V skupini oziroma v tekmovanju vsak z vsakim (round robin) zmagovalec dvoboja prejme 2 (dve) točki, poraženec 1 (eno) točko, medtem ko za neodigran ali nedokončan dvoboj prejme 0 (nič) točk; vrstni red v skupini se prvenstveno določi po številu osvojenih točk za dvoboje.

3.7.5.2 Če dva ali več članov skupine osvoji enako število točk, se njihov relativni vrstni red določi samo po rezultatih njihovih medsebojnih dvobojev, upoštevaje postopoma odnos zmag in porazov (količnik) v posameznih dvobojih (za ekipna tekmovanja), nizih in točkah tako dolgo, dokler se ne dobi vrstnega reda.

3.7.5.3 V kolikor je po katerikoli stopnji (koraku) mesto enega ali več članov skupine določeno, ostali pa so še vedno izenačeni, se rezultati dvobojev v katerih so sodelovali, izločijo iz nadaljnjih izračunavanj za razrešitev enakosti po postopkih iz 3.7.5.1 in 3.7.5.2.

3.7.5.4 Če nikakor ni mogoče razločiti enakosti s postopkom, obrazloženim v 3.7.5.1-3, potem se relativni vrstni red določi z žrebom.

3.7.5.5 V kvalifikacijskem delu Svetovnih prvenstev, Olimpijskih iger in odprtih mednarodnih prvenstev se igralce žreba v skupine po uvrstitvi na jakostni lestvici, pri čemer se v največji možni meri loči igralce iste zveze. Znotraj skupine dobijo igralci zaporedne številke po padajoči moči.

3.7.5.6 Če žirija ne določi drugače, mora biti v primeru, da iz kvalifikacijske skupine napreduje 1 igralec, zadnja tekma v skupini med igralcema z zaporednima številčkama 1 in 2. Če napredujeta 2 igralca, mora biti zadnja tekma v skupini med igralcema z zaporednima številčkama 2 in 3 in tako dalje.

3.7.6 Sistemi ekipnih tekmovanj

3.7.6.1 Boljši v 5 dvobojih (5 posameznih dvobojev)

3.7.6.1.1 Ekipo sestavljajo 3 igralci.

3.7.6.1.2 Vrstni red igranja mora biti naslednji: A-X, B-Y, C-Z, A-Y, B-X.

3.7.6.2 Boljši v 5 dvobojih (4 posamezni dvoboji in 1 dvoboj dvojic)

3.7.6.2.1 Ekipo sestavljajo 2, 3 ali 4 igralci.

3.7.6.2.2 Vrstni red igranja mora biti naslednji: A-X, B-Y, dvojice, A-Y, B-X.

3.7.6.3 Boljši v 7 dvobojih (6 posameznih dvobojev in 1 dvoboj dvojic)

3.7.6.3.1 Ekipo sestavlja 3, 4 ali 5 igralcev.

3.7.6.3.2 Vrstni red igranja mora biti naslednji: A-Y, B-X, C-Z, dvojice, A-X, C-Y, B-Z.

3.7.6.4 Boljši v 9 dvobojih (9 posameznih dvobojev)

3.7.6.4.1 Ekipo sestavljajo 3 igralci.

3.7.6.4.2 Vrstni red igranja mora biti naslednji: A-X, B-Y, C-Z, B-X, A-Z, C-Y, B-Z, C-X, A-Y.

3.7.7 Potek ekipnega dvoboja

3.7.7.1 Vsi igralci morajo biti izbrani iz prijav za tekmovanje.

3.7.7.2 Pred začetkom ekipnega dvoboja se z žrebom določijo pozicije A,B,C ali X,Y,Z. Kapetan mora nato imenovati svojo ekipo vrhovnemu sodniku ali njegovemu predstavniku z oznako pozicij za vsakega igralca.

3.7.7.3 Sestave dvojice ni potrebno podati do zaključka predhodnih posameznih dvobojev.

3.7.7.4 Igralec, ki je zaporedoma poklican za igro v naslednji dvoboj, lahko zahteva premor do 5 minut med dvobojema.

3.7.7.5 Ekipni dvoboj je končan, ko je ena ekipa dobila večino možnih dvobojev.

3.7.8 Rezultati

3.7.8.1 Zveza, ki organizira tekmovanje, mora čim prej po zaključku tekmovanja, najkasneje pa v 7 dneh poslati Sekretariatu ITTF in sekretarju pristojne kontinentalne zveze podrobne rezultate (vključno z doseženimi točkami) z vseh mednarodnih dvobojev, vseh krogov kontinentalnih in odprtih mednarodnih prvenstev ter zaključnih tekem državnih prvenstev.

3.7.9 Televizija

3.7.9.1 Na tekmovanjih, razen na svetovnih, kontinentalnih ali olimpijskih uradnih tekmovanjih, lahko televizija prenaša tekmovanje le z dovoljenjem zveze, na katere področju se prenos izvaja.

3.7.9.2 Udeležba na mednarodnih tekmovanjih pomeni odobritev snemanja tekmovanja s strani zveze, ki je pristojna za gostujoče igralce; na tekmovanjih za svetovni, kontinentalni ali olimpijski naslov pa se tovrstno odobritev privzame za prenos tekmovanja v katerokoli državo v živo ali prikaz v posnetku v roku 1 koledarskega meseca.

3.8 PRAVICA NASTOPA NA MEDNARODNIH TEKMOVANJIH

3.8.1 Ti predpisi veljajo za tekmovanja za svetovni, kontinentalni in olimpijski naslov ter za ekipna tekmovanja na odprtih mednarodnih prvenstvih.

3.8.2 Igralec sme zvezo predstavljati samo, če je državljan države, za katero je pristojna ta zveza; izjema so igralci, ki so 31. avgusta 1997 imeli po rojstvu ali po kraju bivanja pravico zastopati zvezo, ki je po državljanstvu ne bi mogli, ki to pravico obdržijo.

3.8.2.1 Igralec, ki je državljan več kot ene države, se lahko sam odloči, katero od zvez bo zastopal.

3.8.2.1 Če imajo državljanstvo iste države igralci različnih zvez, lahko vsaka od teh zvez sama določi dodatne kriterije za pravico nastopanja zanj.

3.8.3 Igralec ne sme predstavljati različnih zvez v okviru obdobja treh let.

3.8.4 Smatra se, da je igralec predstavljal zvezo, če je sprejel prijavo za reprezentanta ne glede na to, ali je igral ali ne; datum zastopanja zveze je datum prijave ali datum igranja, odvisno od tega, kateri je zadnji.

3.8.5 Igralec ali zveza, ki jo predstavlja, mora na zahtevo vrhovnega sodnika predložiti dokumente, ki dokazujejo igralčevo pravico nastopa.

3.8.6 Zvezo lahko zastopa igralec, ki ima to pravico, a stalno prebiva na ozemlju, za katero je pristojna druga zveza, pod pogojem, da ga slednja ni suspendirala ali izključila.

3.8.7 Vse pritožbe v zvezi s pravico nastopanja je potrebno nasloviti na Upravni odbor ITTF, katerega odločitve so dokončne.