

2 PRAVIDLA STOLNÍHO TENISU

2.1 STŮL

- 2.1.1 Povrch stolu se nazývá hrací plocha. Hrací plocha má tvar obdélníku dlouhého 274 cm, širokého 152,5 cm a musí být vodorovná ve výši 76 cm nad podlahou.
- 2.1.2 K hrací ploše patří i horní hrany stolu, nikoliv však boční stěny pod těmito hranami.
- 2.1.3 Hrací plocha může být z jakéhokoliv materiálu a musí být celá rovnoměrně pružná tak, aby se standardní míček volně puštěný z výše 30 cm odrazil do výše asi 23 cm.
- 2.1.4 Hrací plocha musí mít jednotnou tmavou barvu a nesmí být lesklá; je ohraničena bílými postranními čarami širokými 2 cm a dlouhými 274 cm a bílými koncovými čarami širokými 2 cm a dlouhými 152,5 cm.
- 2.1.5 Hrací plocha je rozdělena na dvě poloviny svislou sítkou napnutou rovnoběžně s koncovými čarami. Síťka nepřerušeně předěluje plochu stolu.
- 2.1.6 Pro čtyřhry je každá z obou polovin rozdělena čarou rovnoběžnou s postranními čarami na dvě čtvrtiny. Tato čára je bílá, 3 mm široká a nazývá se středová čára. Tato středová čára se považuje za součást pravé čtvrtiny hrací plochy podávajícího hráče a pravé čtvrtiny hrací plochy přijímajícího hráče.

2.2 SÍŤKA

- 2.2.1 "Síťka" se skládá z vlastní síťky, motouzu, na němž je síťka zavěšena, stojánku včetně svěráčků, které přidržují síťku ke stolu.
- 2.2.2 Síťka je vypnuta motouzem a upevněna na svislých stojácích vysokých 15,25 cm; sloupky stojánků jsou vzdáleny 15,25 cm od postranních čar stolu.
- 2.2.3 Horní okraj síťky je po celé délce 15,25 cm vysoko nad hrací plochou.
- 2.2.4 Spodní okraj síťky je po celé délce co nejtěsněji u hrací plochy, konce síťky jsou co nejtěsněji připojeny ke stojánkům.

2.3 MÍČEK

- 2.3.1 Míček je kulatý a má průměr 40mm (s platností od 1.10.2000)
- 2.3.2 Předepsaná hmotnost míčku je 2,7g (s platností od 1.10.2000)
- 2.3.3 Míček je zhotoven z celulóidu nebo z podobné plastické hmoty; je bílý nebo oranžový a matný.

2.4 PÁLKA

- 2.4.1 Pálka může mít jakoukoliv velikost, tvar i hmotnost; podklad pátky musí být plochý a neohebný.
- 2.4.2 Nejméně 85% tloušťky podkladu pátky musí být z přírodního dřeva; vrstva vlepená uvnitř podkladu pátky může být zpevněna různým vláknitým materiálem, např. uhlíkovými vlákny (carbon fibre) nebo skelnými vlákny (glass fibre) nebo lisovaným papírem (compressed paper), nesmí však být silnější než 7,5% celkové tloušťky podkladu pátky ani silnější než 0,35 mm; určující je nižší hodnota.
- 2.4.3 Strana pátky, která se užívá ke hře, musí být pokryta buď obyčejnou vroubkovanou gumou s vroubkou navrch a s celkovou tloušťkou potahu včetně lepidla nebo lepicí fólie maximálně 2 mm nebo sendvičem s vroubkou dovnitř nebo navrch a s celkovou tloušťkou potahu včetně lepidla nebo lepicí fólie maximálně 4 mm.
 - 2.4.3.1 "Obyčejná vroubkovaná guma" je jedna vrstva nehoubovitě gumy, přírodní nebo syntetické, na níž jsou vroubky rovnoměrně rozděleny po celé ploše tak, aby na 1 cm bylo nejméně 10 a nejvýše 50 vroubků.
 - 2.4.3.2 "Sendvič" je jedna vrstva houbovitě gumy pokrytá jednou vnější vrstvou obyčejné vroubkované gumy; vrstva vroubkované gumy nesmí být silnější než 2 mm.
- 2.4.4 Potahový materiál musí pokrývat celý podklad pátky až po okraje, ale nesmí tyto okraje přesahovat; jedinou výjimkou je část pátky u držátka, na níž při hře spočívají prsty, ta může zůstat nekrytá nebo může být pokryta jakýmkoliv materiálem.
- 2.4.5 List pátky, jakákoliv vrstva vlepená uvnitř podkladu listu a jakákoliv vrstva potahového materiálu nebo lepidla na straně pátky, která se používá ke hře musí být souvislá a musí mít stejnou tloušťku.
- 2.4.6 Povrch potahu na pálce nebo povrch strany pátky, která je bez potahu, musí být matný, jasně červený na jedné straně pátky a černý na druhé straně pátky.
- 2.4.7 Malé odchylky od jednodlosti povrchu nebo jednotnosti barvy způsobené náhodným poškozením nebo opotřebením mohou být povoleny za předpokladu, že podstatně nemění povrchu.
- 2.4.8 Hráč je povinen poskytnout pátku, s níž chce hrát, soupeři a rozhodčímu k přezkoumání, a to na začátku zápasu a v průběhu zápasu, kdykoliv pátku mění.

2.5 DEFINICE NĚKTERÝCH POJMŮ

- 2.5.1 Doba, po kterou je míček ve hře, se nazývá "míč".
- 2.5.2 Míček je "ve hře" od posledního okamžiku, kdy spočívá nehybně na dlani volné ruky, dříve než jej podávající úmyslně vyhodí k provedení podání, až do okamžiku, kdy se dotkne čehokoliv jiného než hrací plochy, "sítě", pátky držené v hrající ruce nebo hrající ruky po zápěstí nebo když byl míč jinak ukončen nařízením nového míče nebo započítáním bodu.
- 2.5.3 Míč, jehož výsledek se nezapočítává, se nazývá "nový míč".
- 2.5.4 Míč, jehož výsledek se započítává, se nazývá "bod".
- 2.5.5 "Hrající ruka" je ruka (po zápěstí), ve které hráč drží pátku.
- 2.5.6 "Volná ruka" je ruka (po zápěstí), ve které hráč nedrží pátku.
- 2.5.7 Hráč "udeří" (zahraje) míček, dotkne-li se ho ve hře buď pátkou držanou v hrající ruce nebo hrající rukou až po zápěstí.
- 2.5.8 Hráč míčku „brání v dopadu“, dotkne-li se tělem nebo kteroukoliv částí oděvu nebo vybavení míčku ve hře v okamžiku kdy se míček pohybuje směrem k hrací ploše a dříve než přelétne jeho koncovou čáru, aniž se dotkl jeho poloviny stolu od okamžiku kdy byl naposled zahrán soupeřem.
- 2.5.9 "Podávající" je hráč, který má udeřit míček v určitém míči jako první.
- 2.5.10 "Přijímající" je hráč, který má udeřit míček v míči jako druhý.
- 2.5.11 "Rozhodčí" je osoba, pověřená řízením průběhu zápasu.
- 2.5.12 "Asistent rozhodčího" je osoba pověřená pomáhat rozhodčímu při určitých rozhodnutích.
- 2.5.13 "Kterákoliv část hráčova oděvu nebo vybavení" zahrnuje vše, co měl hráč na sobě nebo při sobě při začátku míče včetně pátky (ale s výjimkou míčku).
- 2.5.14 Za míček letící "přes síťku" nebo "kolem ní" se považuje míček, který přeletí kdekoliv, jen ne mezi síťkou a stojánkem nebo síťkou a hrací plochou.
- 2.5.15 Za "koncovou čáru" se považuje čára prodloužená do nekonečna na obou stranách stolu.

2.6 SPRÁVNÉ PODÁNÍ

- 2.6.1 Při začátku podání musí míček ležet volně na otevřené nehybné dlani volné ruky.
- 2.6.2 Podávající hráč pak nadhodí míček z dlaně volné ruky vzhůru přibližně svislým směrem, aniž mu udělí rotaci, a to tak, aby míček byl nadhozen nejméně 16 cm vysoko a pak padal, aniž by se čehokoliv dotkl dříve, než jej podávající hráč udeří.
- 2.6.3 Když míček padá, udeří jej podávající tak, aby se nejdříve dotkl vlastní poloviny hrací plochy a po té přeskočil přes síťku nebo "kolem ní" na polovinu přijímajícího hráče. Při čtyřhře se míček musí nejdříve dotknout pravé čtvrtiny hrací plochy na straně podávajícího a pak pravé čtvrtiny hrací plochy na straně přijímajícího.
- 2.6.4 Od začátku podání až do okamžiku, kdy je míček udeřen, musí být za koncovou čarou podávajícího a nad úroveň hrací plochy a nesmí být zakryt (schován) před přijímajícím jakoukoliv částí těla nebo oblečení podávajícího nebo jeho partnera (při čtyřhře).
- 2.6.5 Hráč je povinen provádět podání tak, aby rozhodčí nebo asistent rozhodčího mohl posoudit jeho správnost.
 - 2.6.5.1 Není-li při zápase asistent rozhodčího a rozhodčí má pochybnosti o správnosti podání, může, stane-li se tak v zápase poprvé, hráče napomenout aniž započítá bod.
 - 2.6.5.2 Jestliže v témže zápase tento hráč nebo jeho spoluhráč (při čtyřhře) podává znovu tak, že to vzbuzuje pochybnosti (z téhož nebo jiného důvodu), rozhodčí mu započítá chybné podání a přijímající získá bod.
 - 2.6.5.3 Jestliže podávající hráč jasně nevyhoví požadavkům správného podání, rozhodčí hráče nebude napomínat a přijímající získá bod.
- 2.6.6 Rozhodčí může výjimečně upustit od přísného dodržení předepsaného způsobu podání, jestliže usoudí, že v tom hráči brání tělesná vada.

2.7 SPRÁVNÉ VRÁCENÍ MÍČKU

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

2.8 POSTUP HRY

- 2.8.1 Při dvouhře provede podávající hráč správné podání, přijímající hráč je správně vrátí a pak si podávající a přijímající střídavě míček správně vracejí.

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

2.9 NOVÝ MÍČ

- 2.9.1 Rozhodčí nařídí nový míč v těchto případech:
- 2.9.1.1 letí-li míček při podání "přes sítku" nebo "kolem ní" a dotkne-li se "sítky", pokud bylo podání jinak správné, nebo zabrání-li přijímající hráč nebo jeho spoluhráč (při čtyřhře) míčku v dopadu;
 - 2.9.1.2 bylo-li podání provedeno, když přijímající hráč nebo dvojice (při čtyřhře) nebyli připraveni, avšak jen neučiní-li přijímající hráč nebo spoluhráč (při čtyřhře) pokus podání vrátit;
 - 2.9.1.3 jestliže nezaviněné okolnosti zabránily některému z hráčů provést správně podání nebo správně míček vrátit, popř. dodržet ustanovení některého jiného pravidla;
 - 2.9.1.4 je-li hra přerušena rozhodčím nebo asistentem rozhodčího.
- 2.9.2 Hra může být přerušena v těchto případech:
- 2.9.2.1 aby byl napraven omyl v pořadí podání, příjmu podání nebo ve střídání stran;
 - 2.9.2.2 aby byla zahájena hra podle pravidla o časovém limitu;
 - 2.9.2.3 aby byl hráč napomenut nebo potrestán;
 - 2.9.2.4 protože došlo k takovému porušení podmínek pro hru, že by to mohlo ovlivnit výsledek míče.

2.10 BOD

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

2.11 SADA

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

2.12 ZÁPAS

- 2.12.1 Zápas se hraje vždy na jakýkoliv lichý počet sad; vítězí hráč, který získá většinu z určeného počtu sad
Pozn.: Celkový počet sad je vždy lichý, tj. například 3, 5, 7, 9. Hraje se tedy na 2 vítězné sady ze 3, nebo na 3 vítězné sady z 5, nebo na 4 vítězné sady ze 7 atd.
- 2.12.2 Hra v průběhu celého zápasu musí být nepřetržitá (plynulá) s výjimkou pravidly povolených přestávek.

2.13 VOLBA PODÁNÍ, PŘÍJMU A STRAN

- 2.13.1 O právo zvolit počáteční pořadí podání a příjmu podání, jakož i zvolit na počátku zápasu stranu, se losuje a vítěz losu může buď zvolit, že bude první podávat nebo první přijímat nebo na které straně začne hrát.
- 2.13.2 Jestliže jeden z hráčů (jedna z dvojic) zvolil (zvolila), že začne podávat nebo přijímat nebo že začne hrát na určité straně, druhý hráč (druhá dvojice) má právo volby toho, co nerozhodl soupeř.
- 2.13.3 Vždy po 2 bodech se mění podání tj. přijímající hráč, nebo dvojice ze stane podávajícím (podávající dvojicí) a to až do konce sady, popř. do stavu 10:10, nebo do začátku hry podle pravidla o časovém

- limitu, kdy pořadí podávání a přijímání zůstává stejné, ale podávající se střídají po každém dosaženém bodu.
- 2.13.4 V každé sadě čtyřhry rozhodne dvojice, která má právo provádět první podání v této sadě, který hráč z dvojice bude první podávat a v první sadě zápasu přijímající dvojice rozhodne, který hráč z dvojice bude první přijímat; v dalších sadách po určení hráče, který bude podávat jako první, je vždy prvním přijímajícím ten hráč, který na něho v předchozí sadě podával.
- 2.13.5 Ve čtyřhře se při každé změně podání stává předchozí přijímající podávajícím a spoluhráč předchozího podávajícího přijímajícím hráčem.
- 2.13.6 Hráč nebo dvojice, který(á) podával(a) v sadě jako první, bude v příští sadě jako první přijímat; v poslední možné (rozhodující) sadě musí přijímající dvojice změnit postavení, jakmile první z nich dosáhne 5 bodů
- 2.13.7 Hráč (dvojice), který(á) začal(a) hrát na jedné straně stolu, hraje v následující sadě na opačné straně stolu; v poslední možné (rozhodující) sadě musí hráči (dvojice) změnit strany, jakmile první z nich dosáhne 5 bodů.

2.14 NESPRÁVNÁ ZMĚNA PODÁNÍ, PŘÍJMU A STRAN

- 2.14.1 Jestliže hráč podává nebo přijímá mimo správné pořadí, musí rozhodčí přerušit hru ihned po zjištění tohoto omylu. Podává nebo přijímá pak vždy ten hráč, který má podle dosaženého stavu bodů podávat podle pořadí určeného na začátku zápasu, ve čtyřhře podle pořadí zvoleného dvojicí, která začala podávat v sadě, v níž byl omyl zjištěn.
- 2.14.2 Jestliže hráči nevystřídali strany, ačkoliv tak měli učinit, musí být hra přerušena ihned po zjištění omylu. Postavení hráčů se pak opraví tak, aby při dosaženém stavu odpovídalo postavení určenému na začátku zápasu.
- 2.14.3 Body dosažené před zjištěním omylu se vždy započítávají.

2.15 ČASOVÝ LIMIT

- 2.15.1 Pravidlo o časovém limitu se použije, jestliže sada není dohrána do 10 minut od zahájení sady (vyjma případu, že oba hráči nebo obě dvojice již dosáhli 9 nebo více bodů), nebo kdykoliv před uplynutím této doby, jestliže o to požádají oba hráči, nebo obě dvojice.
- 2.15.1.1 Je-li při dosažení časového limitu míček ve hře, rozhodčí hru přeruší a hru znovu zahajuje podáním hráč, který podával při míči, který byl přerušen.
- 2.15.1.2 Není-li při dosažení časového limitu míček ve hře, zahajuje další hru podáním hráč, který v bezprostředně předchozím míči přijímal.
- 2.15.2 Každý z hráčů se pak vždy po bodu střídá v podání až do konce sady. Jestliže přijímající hráč nebo dvojice míček třináctkrát správně vrátí, přijímající hráč nebo dvojice získá bod.
- 2.15.3 Je-li v zápase zavedeno pravidlo o časovém limitu, dohrává se celý zbytek zápasu podle pravidla o časovém limitu.