

Međunarodna stonoteniska Federacija

Priručnik za stonoteniske sudije

**ITTF podstiče umnožavanje i distribuciju informacija iz
priručnika uz navod da je izvor informacija ITTF**

2 **PRAVILA STONOG TENISA**

2.1 **Sto**

- 2.1.1 Gornja površina stola, površina za igru, je pravougaonik dužine 2,74m i širine 1,525m i mora da bude horizontalan i na visini od 76 cm od poda.
- 2.1.2 Površina za igru ne uključuje vertikalne,bočne i čeone strane stola.
- 2.1.3 Površina za igru može da bude od bilo kog materijala uz uslov da na bilo kom delu površine standardna lopta odskoči oko 23cm ako je puštena sa visine od 30cm.
- 2.1.4 Površina za igru mora da bude jednolično tamne mat boje, sa belom uzdužnom linijom širine 2cm duž ivica stola od 2,74m i belom krajnjom linijom širine 2cm duž krajnjih linija od 1,525m.
- 2.1.5 Površina za igru je podeljena na dva jednaka polja vertikalnom mrežom koja je paralelna sa krajnjim linijama stola i mora da bude neprekidna celom svojom dužinom.
- 2.1.6 Za igru parova oba polja su podeljena na dva jednaka polu-polja središnom linijom širine 3mm, koja je paralelna sa uzdužnim linijama. Središna linija se smatra delom desnog polu-polja.

2.2 **Mreža**

- 2.2.1 Pod mrežom se podrazumeva mreža, delovi za njeno zatezanje, držači i delovi za njihovo pričvršćivanje za sto.
- 2.2.2 Mreža mora da bude zategnuta kanapom čiji su krajevi pričvršćeni za vertikalne držače visoke 15,25cm koji su udaljeni od bočnih ivica 15,25cm.
- 2.2.3 Visina mrežice mora da bude celom svojom dužinom 15,25cm iznad površine za igru.
- 2.2.4 Deo mreže do površine za igru mora da bude što je moguće bliže površini za igru celom dužinom i što je moguće bliže nosačima mreže.

2.3 **Lopta**

- 2.3.1 Lopta je sfernog oblika prečnika 40mm.
- 2.3.2 Težina lopte je 2,7 grama.
- 2.3.3 Lopta mora da bude napravljena od celuloida ili sličnog plastičnog materijala i mora da bude bele ili narandžaste mat boje.

2.4 **Reket**

- 2.4.1 Reket može da bude bilo koje veličine, oblika i težine ali ploča reketa mora da bude ravna i kruta.
- 2.4.2 Najmanje 85% debljine mora da bude od prirodnog drva; unutarjni vezivni slojevi mogu da budu ojačani vlaknastim materijalom kao što su karbonska vlakna, staklena vlakna ili presovan papir, ali ne sme da bude deblji od 7,5% ukupne debljine ili od 0,35mm, šta god je manje od ova dva.

- 2.4.3 Strana koja se koristi za udaranje mora da bude pokrivena običnom nazubljenom gumom sa zupcima okrenutim napolje ukupne debljine zajedno sa lepkom ne više od 2mm, ili sendvič gumom sa zupcima okrenutim prema napolje ili unutra ukupne debljine ne više od 4mm uključujući i lepilo.
- 2.4.3.1 Obična nazubljena guma je jedan sloj nesunderaste prirodne ili sintetičke gume sa zupcima ravnomerno raspoređenim po površini i gustinom ne manjom od $10/\text{cm}^2$ i ne većom od $30/\text{cm}^2$.
- 2.4.3.2 Sendvič guma je jedan sloj sunderaste gume prekrivene spoljnim slojem obične nazubljene gume. Debljina nazubljene gume ne sme da bude veća od 2mm.
- 2.4.4 Materijal koji pokriva ploču (guma) mora da pokriva celu površinu ali ne i preko ivica, izuzev dela blizu same drške koji se obuhvata prstima.
- 2.4.5 Ploča reketa,svaki sloj unutar ploče i svaki sloj obloge mora da bude ravnomeran, neprekidan i svuda jednake debljine.
- 2.4.6 Površina materijala za pokrivanje (guma) ili sama ploča reketa ako nije pokrivena mora da bude bez sjaja, svetlo crvena sa jedne strane i crna sa druge strane.
- 2.4.7 Materijal za pokrivanje (guma) može da se upotrebljava za igru jedino i samo ako u potpunosti udovoljava uslovima u kojima je odobren od strane ITTF-a bez ikakvog fizičkog, hemijskog ili bilo kakvog drugog tretmana koji bi menjao svojstva gume kao što su brzina, hvatljivost (trenje), izgled, boja, struktura, površina itd.
- 2.4.7.1 Neznatna odstupanja mogu da se dozvole ukoliko značajno ne menjaju osobine površine.
- 2.4.8 Na početku meča i kada god promeni reket igrač je obavezan da pokaže reket koji će da koristi protivniku i sudiji da ga pregledaju.

2.5 Definicije

- 2.5.1 Reli (rally) je vremenski period kada je lopta u igri.
- 2.5.2 Lopta je u igri od poslednjeg trenutka mirovanja na dlanu serverove slobodne šake pre nego što se namerno izbaci u vis radi servisa, pa dok se reli ne dosudi kao poen ili ponavljanje.
- 2.5.3 Ponavljanje (let) je reli čiji rezultat se ne broji.
- 2.5.4 Poen je reli čiji rezultat se broji.
- 2.5.5 Šaka sa reketom je šaka koja drži reket.
- 2.5.6 Slobodna šaka je šaka koja ne drži reket. Slobodna ruka je ruka slobodne šake.
- 2.5.7 Igrač udara loptu ako je dodirne reketom koji drži u ruci ili delom šake sa reketom do ručnog zgloba u toku igre.
- 2.5.8 Igrač ometa loptu ako on ili bilo šta što ima ili nosi dodirne loptu iznad površine za igru ili dok ona ide ka njegovoj polovini stola a da je nije dodirnula od momenta kada ju je protivnik udario.
- 2.5.9 Server je igrač koji treba prvi da udari loptu u reliju.
- 2.5.10 Primalac je igrač koji treba drugi da udari loptu u reliju.
- 2.5.11 Sudija je osoba određena da nadzire meč.
- 2.5.12 Pomoćni sudija je osoba određena da pomaže sudiji u donošenju određenih odluka.
- 2.5.13 Sve što igrač ima ili nosi obuhvata sve što je imao ili nosio na početku relija, izuzev loptice.

- 2.5.14 Smatra se da je lopta prešla iznad ili oko mreže ako prođe bilo kuda izuzev između mreže i njenih držača ili između mreže i površine za igru.
- 2.5.15 Krajnjom linijom se smatra i njen neograničen produžetak u oba smera.

2.6 Servis

- 2.6.1 Servis počinje tako što lopta miruje na otvorenom dlanu serverove nepokretne slobodne šake.
- 2.6.2 Server izbacuje loptu skoro vertikalno, bez dodavanja rotacije lopti, tako da se ona uzdigne najmanje 16cm po napuštanju dlana serverove slobodne šake i da zatim pada a da ne dodirne ništa dok se ne udari.
- 2.6.3 Dok je lopta u padu server mora tako da je udari da prvo dodirne njegovu polovinu stola a zatim da ide preko ili oko mreže i da dodirne polje primaoca; u igri parova lopta mora prvo da dodirne desno polu-polje servera a zatim desno polu-polje primaoca.
- 2.6.4 Od početka servisa pa sve dok se ne udari, lopta mora da bude iznad nivoa površine za igru i iza krajnje linije servera i ni u jednom trenutku ne sme da bude sakrivena od pogleda primaoca.
- 2.6.5 Nakon izbačaja lopte serverova slobodna ruka mora da se skloni iz prostora između loptice i mreže. Ovaj prostor je definisan kao prostor između lopte, mreže i njenog neograničenog vertikalnog produžetka.
- 2.6.6 Odgovornost je igrača da servira tako da sudija ili pomoćni sudija mogu da vide da je servis u potpunosti ispravan.
- 2.6.6.1 Ukoliko sudija ili pomoćni sudija sumnja u ispravnost servisa on može, kod prvog takvog slučaja, da dosudi ponavljanje i opomene servera.
- 2.6.6.2 Bilo koji naredni „sumnjiv” servis ima za posledicu dodeljivanje poena primaocu.
- 2.6.6.3 Kada je potpuno jasno da je servis neispravan poen se dodeljuje primaocu.
- 2.6.7 Izuzetno, sudija ne mora u potpunosti da primeni pravila ispravnog servisa ako se radi o fizičkom nedostatku koji sprečava igrača da poštuje pravilo.

2.7 Vraćanje

- 2.7.1 Lopta posle servisa mora da bude udarena tako da prođe preko ili oko mreže i da dodirne polovinu stola protivnika, bilo direktno ili da pre toga dodirne mrežu ili njene držače.

2.8 Redosled igranja

- 2.8.1 U pojedinačnom susretu server servira, primalac vraća loptu i nakon toga naizmenično udaraju loptu.
- 2.8.2 U igri parova server servira, primalac vraća, onda serverov partner vraća pa primaočev partner vraća pa se nastavlja ovako uspostavljen redosled.
- 2.8.3 Ukoliko par igra usled fizičkog nedostatka u invalidskim kolicima, onda server servira, primalac vraća ali nakon toga bilo koji igrač u kolicima može da vrati loptu uz uslov da nijedan deo kolica ni jednog igrača ne pređe zamišljen produžetak središnje linije. Ako se ovo desi, poen se dosuđuje protivničkom paru.

2.9 Ponavljanje

- 2.9.1 Reli mora da se ponovi:
 - 2.9.1.1 Ako lopta prilikom servisa prolazeći preko ili oko mreže dodirne mrežu ili držače, a servis je inače ispravan ili ako je ometana na putu od strane primaoca ili njegovog partnera u igri parova.
 - 2.9.1.2 Ako nakon servisa primalac ili par nije bio spreman, pod uslovom da nijedan ne pokuša da udari loptu.
 - 2.9.1.3 Ako dođe do ometanja igre koja je van kontrole igrača.
 - 2.9.1.4 Ako je igra prekinuta od strane sudije ili pomoćnog sudije.
 - 2.9.1.5 Ako je primalac u invalidskim kolicima a lopta:
 - 2.9.1.5.1 posle dodira sa poljem primaoca nastavi put u pravcu mreže (vraća se)
 - 2.9.1.5.2 se umiri na polju primaoca.
 - 2.9.1.5.3 u pojedinačnom meču lopta nastavi put, pošto je dodirnula polje primaoca, preko bilo koje bočne linije a da nije prešla krajnju liniju.
- 2.9.2 Igra može da se prekine:
 - 2.9.2.1 da se ispravi greška u redosledu serviranja, primanja servisa ili strana na kojoj igraju igrači.
 - 2.9.2.2 da se uvede ekspeditivni sistem.
 - 2.9.2.3 da se opomene ili kazni igrač ili savetodavac.
 - 2.9.2.4 ako su uslovi za igru toliko poremećeni da mogu da utiču na ishod igre.

2.10 Poen

- 2.10.1 Ukoliko se reli ne ponavlja igrač ili par dobija poen:
 - 2.10.1.1 ako protivnik ne izvede ispravan servis.
 - 2.10.1.2 ako protivnik ne vrati loptu ispravno.
 - 2.10.1.3 ako lopta, posle ispravnog udarca, dodirne bilo šta osim mreže i njenih nosača, pre nego što je protivnik udari.
 - 2.10.1.4 ako lopta pređe preko njegove polovine stola ili prođe krajnju liniju a da ne dodirne njegovu polovinu stola pošto je udarena od strane protivnika.
 - 2.10.1.5 ako protivnik ometa put lopte.
 - 2.10.1.6 ako protivnik udari loptu dva puta uzastopno.
 - 2.10.1.7 ako protivnik udari loptu stranom reketa koja ne zadovoljava uslove 2.4.3, 2.4.4 i 2.4.5;
 - 2.10.1.8 ako protivnik, ili bilo šta što ima ili nosi pomeri površinu za igru.
 - 2.10.1.9 ako protivnik, ili bilo šta što ima ili nosi dodirne mrežu ili njene nosače.
 - 2.10.1.10 ako protivnikova slobodna šaka dodirne površinu za igru.
 - 2.10.1.11 ako u igri parova loptu udari igrač mimo utvrđenog redosleda.
 - 2.10.1.12 kako je određeno ekspeditivnim sistemom (2.15.2)

2.11 Set

- 2.11.1 Set pobeđuje igrač ili par koji prvi osvoji 11 poena, osim ako oba igrača ili para osvoje po 10 poena kada je pobednik onaj igrač ili par koji postigne razliku od dva poena.

2.12 Meč (susret)

- 2.12.1 Meč se igra po sistemu, bolji u neparnom broja setova, (dva dobijena tj. bolji od tri, tri dobijena tj bolji od pet)

2.13 Redosled serviranja, primanja servisa i izbora strane stola

- 2.13.1 Pravo izbora ko servira, prima servis ili na kojoj strani stola će da započne meč se određuje žrebom i pobjednik može da bira da servira, da prima servis ili stranu stola na kojoj će da počne meč.
- 2.13.2 Kada jedan igrač ili par odabere jednu mogućnost, protivnik mora da izabere jednu od preostalih mogućnosti.
- 2.13.3 Posle svaka 2 odigrana poena primalac postaje server i tako do kraja seta ako oba igrača ili para nisu osvojili po 10 poena ili se uvodi ekspeditivni sistem, kada redosled ostaje isti ali se izmena vrši nakon svakog odigranog poena.
- 2.13.4 U svakom setu u igri parova, par koji ima pravo prvi da servira određuje servera u prvom setu a par koji prima servis određuje primaoca. U svakom narednom setu par koji prvi servira određuje servera a primalac je igrač koji je servirao tom igraču u prethodnom setu.
- 2.13.5 U igri parova kod svake promene servisa prethodni primalac postaje server a partner prethodnog servera postaje primalac.
- 2.13.6 Igrač ili par koji prvi servira u prvom setu postaje prvi primalac u narednom setu. U poslednjem mogućem (odlučujućem) setu u igri parova menja se primalac nakon što bilo koji par prvi osvoji 5 poena.
- 2.13.7 Igrač ili par koji počne set sa jedne strane stola naredni set počinje sa druge strane stola i u poslednjem mogućem (odlučujućem) setu igrači ili parovi menjaju strane nakon što bilo koji igrač ili par prvi osvoji 5 poena.

2.14 Poremećen redosled serviranja, primanja servisa i strana stola na kojima se igra

- 2.14.1 Ako igrač servira ili prima servis mimo utvrđenog redosleda, igra se prekida od strane sudije čim je greška uočena i nastavlja se po prethodno utvrđenom redosledu. Postignut rezultat ostaje kakav je bez obzira na trenutak kada je greška uočena.
- 2.14.2 Ukoliko igrači nisu promenili strane kada je to trebalo igra se prekida od strane sudije čim je greška uočena i nastavlja sa igračima na onim stranama na kojima treba da budu. Postignut rezultat ostaje kakav je bez obzira na trenutak kada je greška uočena.
- 2.14.3 U svakom slučaju svi osvojeni poeni pre uočavanja greške se priznaju.

2.15 Ekspeditivni sistem

- 2.15.1 Osim ako su oba igrača ili para osvojila po najmanje 9 poena, ekspeditivni sistem se uvodi ako se set ne završi nakon 10 minuta igre ili ranije na zahtev oba igrača ili para.

ITTF Handbook 2009-2010

- 2.15.1.1 Ako je lopta u igri kada vreme istekne, igra se prekida od strane sudije i nastavlja se tako što servira igrač koji je servirao pre prekida.
- 2.15.1.2 Ako lopta nije u igri kada vreme istekne, igra se nastavlja serviranjem igrača koji je primao servis u prethodnom reliju.
- 2.15.1.3 Nakon uvođenja ekspeditivnog sistema servira se naizmenično nakon svakog osvojenog poena do kraja seta. Ako primalac servisa 13 puta dobro vrati loptu, osvaja poen.
- 2.15.1.4 Jednom uveden ekspeditivni sistem se primenjuje do kraja meča.

3.2 Oprema i uslovi za igru

3.2.1 Odobrena oprema

- 3.2.1.1 Odobrenje opreme za igru donosi u ime borda direktora komisija za opremu; odobrenje može da bude povučeno od strane borda direktora u bilo kom trenutku ukoliko se ustanovi da je oprema štetna za sport.
- 3.2.1.2 Obrazac prijave ili prospekt takmičenja mora da sadrži vrstu i boju stolova, mrežica i loptica koji će da se koriste na takmičenju; izbor opreme je pravo saveza na čijoj teritoriji će takmičenje da se održi, isključivo u okviru opreme koja je odobrena od strane ITTF-a u vreme održavanja takmičenja.
- 3.2.1.3 Materijal koji se koristi na strani reketa kojom se udara loptica mora da bude odobren od strane ITTF-a u tom periodu, i mora da bude jasno vidljivo ime proizvođača, vrsta gume, logo ITTF kao i broj ITTF-a (ukoliko ga guma ima) duž ivice gume do drške reketa.

Lista odobrene opreme i materijala se obnavlja od strane ITTF-a i raspoloživa je na web strani ITTF-a.

3.2.2 Odeća

- 3.2.2.1 Uobičajena odeća za igru se sastoji od majice sa kratkim rukavima (ili bez rukava), kratkih pantalona ili suknje, ili jednodelne sportske odeće, kratkih čarapa i patika; ostala odeća kao deo ili komplet trenerka može da se nosi za vreme igre isključivo uz dozvolu vrhovnog sudije.
- 3.2.2.2 Osnovna boja majice, suknje i kratkih pantalona, sa izuzetkom rukava i kragne mora da se jasno razlikuje od boje loptice koja se koristi.
- 3.2.2.3 Na leđnom delu majice mogu da budu brojevi ili slova radi identifikacije igrača, saveza, kluba i reklamne poruke u saglasnosti sa 3.2.5.10; ukoliko je na leđnom delu majice ispisano ime igrača ono mora da bude odmah ispod kragne.
- 3.2.2.4 Brojevi određeni od strane organizatora radi identifikacije igrača imaju apsolutan prioritet na centralnom delu leđnog dela majice; ovi brojevi mogu da budu na nosaču (papir, platno,...) koji ne sme da bude veći od 600 cm².
- 3.2.2.5 Oznake ili ukrasi na prednjoj strani odeće ili nakit koji igrač nosi ne sme da bude upadljiv ili da odbija svetlost, tako da ometa protivnika na bilo koji način.
- 3.2.2.6 Odeća ne sme da bude takvog dizajna ili da ima natpise koji bi mogli da budu uvredljivi ili da izražavaju nepoštovanje bilo čega ili koga.
- 3.2.2.7 Po bilo kom pitanju ispravnosti ili prihvatljivosti odeće za igru konačnu odluku donosi vrhovni sudija.

Izvod iz glave 3 ITTF Hanbook-a 2009-2010
Propisi za međunarodna takmičenja

- 3.2.2.8 Igrači istog tima u ekipnom meču, kao i igrači iz istog saveza koji čine par na svetskom prvenstvu ili Olimpijskim igrama moraju da budu jednoobrazno obučeni, sa izuzetkom čarapa, patika, brojem i veličinom reklama na odeći. Igrači istog saveza koji čine par na ostalim međunarodnim takmičenjima mogu da nose odeću različitih proizvođača ukoliko je osnovna boja ista i njihov savez to odobrava.
- 3.2.2.9 Protivnički igrači ili par moraju da nose majice koje su jasno drugačije boje tako da bi gledaoci mogli da ih razlikuju.
- 3.2.2.10 Ako oba igrača, para ili ekipa imaju majice slične boje i ne mogu da se dogovore ko da promeni majice, odluka se donosi žrebom od strane sudije.
- 3.2.2.11 Igrači koji se takmiče na svetskim prvenstvima, Olimpijskim igrama, ili otvorenim međunarodnim prvenstvima nose odeću koja je odobrena od strane njihovog saveza.
- 3.2.3 Uslovi za igru**
- 3.2.3.1 Prostor za igru mora da bude dug ne manje od 14 m., širok ne manje od 7 m. i visok ne manje od 5 m.
- 3.2.3.2 Sledeća oprema i pribor se smatraju sastavnim delom prostora za igru: sto uključujući mrežicu sa držačima, sudijski sto i stolica, semafor, kutije za peškire, kutije za loptice, štampani brojevi za stolove, ograda (ringovi), podloga, table na ogradi na kojima se nalazi ime igrača, kluba ili saveza.
- 3.2.3.3 Prostor za igru je ograničen ogradom visokom oko 75 cm., jednolično tamne boje koja ga odvaja od gledalaca i od drugih prostora za igru.
- 3.2.3.4 Na svetskim prvenstvima i Olimpijskim igrama, intenzitet svetla, mereno na visini površine za igru, mora da bude ne manje od 1000 lux-a ravnomerno preko cele površine za igru i ne manje od 500 lux-a u bilo kom delu prostora za igru, a na ostalim takmičenjima ne manje od 600 lux-a ravnomerno iznad površine za igru i ne manje od 400 lux-a u bilo kom delu prostora za igru.
- 3.2.3.5 Kada se koristi više stolova intenzitet svetla mora da bude isti na svim stolovima a nivo intenziteta pozadinskog osvetljenja u hali ne sme da bude viši od najnižeg nivoa u prostoru za igru.
- 3.2.3.6 Izvor svetlosti ne sme da bude niži od 5 m. iznad poda.
- 3.2.3.7 Pozadina mora da bude tamna, bez blještećih izvora svetlosti, i bez dnevne svetlosti koja prodire kroz nepokrivene prozore ili druge otvore.
- 3.2.3.8 Pod ne sme da bude svetle boje, da odbija svetlost, da bude klizav a njegova površina ne sme da bude od cigala, keramike, betona ili kamena; na svetskim

prvenstvima i Olimpijskim igrama pod mora da bude drven ili od sintetičkog materijala odobrenog od strane ITTF-a.

3.2.4 **Lepak**

3.2.4.1 Odgovornost je svakog igrača da koristi lepak koji ne sadrži štetne isparljive rastvarače.

3.2.4.2 Kontrola u odnosu na štetne isparljive rastvarače će da se sprovodi na svetskim prvenstvima, Olimpijskim igrama, Pro-tour turnirima, World Junior Circuit turnirima, a igrač za čiji reket se utvrdi da sadrži takve rastvore podleže diskvalifikaciji sa tog takmičenja i obaveštava se njegov Savez.

3.2.4.3 Dobro provetran prostor mora da bude obezbeđen za lepljenje guma, i tečni lepak ne sme da se upotrebljava ni na jednom drugom mestu u hali.

Pod halom se podrazumeva kompletan objekat tj. prilaz hali, parking, prostor oko hale.

3.2.5 **Reklame**

3.2.5.1 Unutar prostora za igru reklame mogu da budu samo na opremi i priboru koji su nabrojani u 3.2.3.2; ne može da bude nikakvih dodatnih reklamnih panoa i sl.

3.2.5.2 Na Olimpijskim igrama reklame na opremi za igru i odeći igrača i sudija moraju da budu u saglasnosti sa propisima IOC.

3.2.5.3 Fluorescentne ili luminiscentne boje ne smeju da se koriste u prostoru za igru.

3.2.5.4 Slova i simboli sa unutrašnje strane ograde prostora za igru ne smeju da budu bele ili narandžaste boje kao i visine ne veće od 40 cm.;preporučljivo je da budu malo tamnije ili malo svetlije nijanse od boje podloge.

3.2.5.5 Oznake na podu ne smeju da sadrže belu ili narandžastu boju; preporučljivo je da budu malo tamnije ili malo svetlije nijanse od boje podloge.

3.2.5.6 Može da bude do 4 reklame na podu prostora za igru, po jedna na čeonim stranama i po jedna na bočnim stranama i svaka pojedinačno ne veća od 2,5 m²; ne smeju da budu na manje od jednog metra udaljeni od ograde a one na čeonim stranama i ne više od dva metra udaljene od ograde.

3.2.5.7 Može da bude po jedna privremena reklama na bočnim stranama svake polovine stola kao i po jedna na čeonoj strani svake polovine stola jasno razdvojena od bilo koje stalne reklame na stolu; svaka od ovih reklama može da bude dužine do 60 cm. i ne sme da reklamira drugog proizvođača stonoteniske opreme.

- 3.2.5.8 Reklame na mreži moraju da budu malo tamnije ili malo svetlije nijanse od boje podloge i ne mogu da budu na bliže od 3 cm od vrha mrežice i ne smeju da umanje vidljivost kroz mrežicu
- 3.2.5.9 Reklame na sudijskom stolu ili drugoj opremi unutar prostora za igru mogu da budu sadržane na površini ne većoj od 750 cm².
- 3.2.5.10 Reklame na odeći igrača su ograničene na:
 - 3.2.5.10.1 Zaštitni znak, simbol ili ime proizvođača odeće na površini ne većoj od 24 cm².
 - 3.2.5.10.2 Ne više od 6 jasno razdvojenih reklama, ukupne površine ne veće od 600 cm², na prednjoj strani, sa strane i na ramenima majice i ne više od 4 reklame na prednjoj strani majice.
 - 3.2.5.10.3 Ne više od dve reklame ukupne površine ne veće od 400 cm² na leđnoj strani majice.
 - 3.2.5.10.4 Ne više od dve reklame ukupne površine ne veće 120 cm² napred ili sa strane kratkih pantalona ili suknje.
- 3.2.5.11 Reklame na identifikacionom broju igrača ukupne površine ne veće od 100 cm²
- 3.2.5.12 Reklame na odeći sudija ukupne površine ne veće od 40 cm²
- 3.2.5.13 Na odeći igrača ne smeju da se reklamiraju proizvodi od duvana, alkoholna pića i sl.

3.3 Službene osobe

3.3.1 Vrhovni sudija

- 3.3.1.1 Za svako takmičenje se određuje vrhovni sudija a njegov identitet i mesto gde se nalazi moraju da budu poznati učesnicima i, kad god je to pogodno, kapitenima ekipa.
- 3.3.1.2 Vrhovni sudija je odgovoran za:
 - 3.3.1.2.1 Sprovođenje žreba
 - 3.3.1.2.2 Izradu rasporeda mečeva po vremenu i stolovima (satnica)
 - 3.3.1.2.3 Određivanje službenih osoba
 - 3.3.1.2.4 Sprovođenje sastanka sa službenim osobama pre turnira
 - 3.3.1.2.5 Proveru podobnosti igrača
 - 3.3.1.2.6 Privremeni prekid igre

- 3.3.1.2.7 Odlučuje da li igrač može privremeno da napusti prostor za igru za vreme meča
- 3.3.1.2.8 Odlučuje da li vreme zagrevanja može da se produži
- 3.3.1.2.9 Odlučuje da li igrač može da nosi trenerku za vreme meča
- 3.3.1.2.10 Odlučuje po bilo kom pitanju tumačenja Pravila i Propisa, uključujući prihvatljivost odeće, opreme i uslova za igru
- 3.3.1.2.11 Odlučuje da li i gde igrači mogu da treniraju za vreme privremenog prekida igre
- 3.3.1.2.12 Preduzima disciplinske mere zbog neprihvatljivog ponašanja ili drugog nepoštovanja propisa
- 3.3.1.3 Kada su, uz saglasnost rukovodstva turnira, neke od nadležnosti vrhovnog sudije prenete na druge osobe, ove nadležnosti i lokacija svih ovih osoba moraju da budu poznati učesnicima i, kad god je to pogodno, kapitenima ekipa
- 3.3.1.4 Vrhovni sudija ili zamenik vrhovnog sudije mora da bude prisutan na takmičenju svo vreme trajanja takmičenja
- 3.3.1.5 Kad god vrhovni sudija smatra da je to neophodno, on može da zameni jednu službenu osobu drugom, ali ne može da izmeni odluku donetu od strane zamenjene osobe ako je odluka u okviru nadležnosti zamenjene osobe
- 3.3.1.6 Igrači su pod jurisdikcijom vrhovnog sudije od trenutka ulaska u halu pa dok ne napuste halu
- 3.3.2 **Sudija, pomoćni sudija i brojač udaraca**
 - 3.3.2.1 Za svaki meč se određuje sudija i pomoćni sudija
 - 3.3.2.2 Sudija sedi ili stoji u liniji sa mrežicom dok pomoćni sudija sedi sa druge strane stola u liniji sa mrežicom naspram sudije
 - 3.3.2.3 Sudija je odgovoran za:
 - 3.3.2.3.1 Proveru prihvatljivosti opreme i uslova za igru i eventualne nedostatke prijavljuje vrhovnom sudiji
 - 3.3.2.3.2 Bira lopticu nasumice kao što je određeno 3.4.2.1.1-1
 - 3.3.2.3.3 Sprovodi žreb po pitanju prvog servisa, primaoca i strana stola na kom pojedini igrač počinje igru
 - 3.3.2.3.4 Odlučuje o doslednosti primene pravila za servis zbog fizičkog nedostatka kod igrača

Izvod iz glave 3 ITTF Hanbook-a 2009-2010
Propisi za međunarodna takmičenja

- 3.3.2.3.5 Kontrola redosleda serviranja, primanja servisa, strana na kojoj su igrači i ispravljanje grešaka u odnosu na to.
- 3.3.2.3.6 Odlučuje o svakom reliju kao poen ili ponavljanje
- 3.3.2.3.7 Objavljuje rezultat u skladu sa određenom procedurom
- 3.3.2.3.8 Uvođenje ekspeditivnog sistema kada istekne određeno vreme
- 3.3.2.3.9 Održava kontinuitet igre
- 3.3.2.3.10 Preduzima mere po pitanju povrede propisa u vezi davanja saveta ili ponašanja
- 3.3.2.3.11 Sprovodi žreb koji će igrač, par ili tim da menja majice, ukoliko su majice skoro iste boje a ne mogu da se dogovore oko toga
- 3.3.2.4 Pomoćni sudija:
 - 3.3.2.4.1 Odlučuje da li je lopta dobra ili ne, samo na strani stola koja bliža njemu
 - 3.3.2.4.2 Obaveštava sudiju po pitanju povrede propisa o ponašanju i davanju saveta
- 3.3.2.5 Bilo sudija ili pomoćni sudija mogu da:
 - 3.3.2.5.1 Odluče da je servis nepravilan
 - 3.3.2.5.2 Odluče da li je loptica, kod inače pravilnog servisa, dodirnula mrežicu ili držače na putu preko ili oko mreže
 - 3.3.2.5.3 Odluče da li je bilo opstrukcije
 - 3.3.2.5.4 Odluče da li su uslovi za igru toliko poremećeni da to utiče na ishod relija
 - 3.3.2.5.5 Odluče o isteku vremena predviđenog za zagrevanje, trajanje seta i dozvoljenih prekida
- 3.3.2.6 Bilo pomoćni sudija ili druga osoba određena za to može da deluje kao brojač udaraca, da broji udarce primaoca servisa ako je uveden ekspeditivni sistem
- 3.3.2.7 Odluka pomoćnog sudije u skladu sa 3.3.2.5 ne može da bude preinačena od strane sudije
- 3.3.2.8 Igrači su pod jurisdikcijom sudije od trenutka kada dođu do prostora za igru pa sve dok ga ne napuste
- 3.3.3 **Žalbe**
 - 3.3.3.1 Ne postoji mogućnost dogovora između igrača, u pojedinačnom susretu, ili kapitena, u ekipnom susretu, koji bi izmenili odluku nadležnih službenih osoba.

- 3.3.3.2 Ne postoji mogućnost žalbe vrhovnom sudiji na donete odluke nadležnih službenih osoba u meču, kao ni žalbe rukovodstvu turnira po pitanju tumačenja pravila i propisa od strane vrhovnog sudije.
- 3.3.3.3 Žalba se može uputiti vrhovnom sudiji po pitanju odluke službenih osoba u meču kada je u pitanju tumačenje pravila i propisa, i odluka vrhovnog sudije je konačna.
- 3.3.3.4 Žalba može biti upućena rukovodstvu turnira na odluku vrhovnog sudije ako se odluka ne odnosi na pravila i propise, i odluka rukovodstva turnira je konačna.
- 3.3.3.5 U pojedinačnom susretu žalba može biti upućena samo od strane igrača u susretu u kome je problem nastao, a u ekipnom samo od kapitena ekipe.
- 3.3.3.6 Po pitanju tumačenja pravila i propisa od strane vrhovnog sudije, ili sprovođenja turnira od strane rukovodstva turnira, žalbe mogu uložiti igrač ili kapiten ekipe koji su ovlašteni za to, putem svog domicilno saveza komitetu za pravila ITTF-a.
- 3.3.3.7 Komitet za pravila ITTF-a će doneti odluku na koji način se rešava problem, i ova odluka se primenjuje nadalje, ali savez koji je uložio žalbu ima pravo žalbe, na ovu odluku, Bordu direktora ITTF-a ili Generalnoj skupštini ITTF-a, ali ovaj postupak nema nikakvog uticaja na već donešene odluke vrhovnog sudije ili rukovodstva odigranog turnira.

3.4 Vodenje meča

3.4.1 Rezultat

- 3.4.1.1 Sudija objavljuje rezultat čim je loptica van igre na kraju odigranog poena ili što je moguće ranije nakon odigranog poena
 - 3.4.1.1.1 Kada objavljuje rezultat sudija uvek prvo govori broj poena narednog servera i nakon toga broj poena protivničkog igrača ili para
 - 3.4.1.1.2 Na početku seta i kod promene servera sudija pokazuje rukom na narednog servera i takođe, nakon objavljivanja rezultata, može da imenuje servera
 - 3.4.1.1.3 Na kraju seta sudija objavljuje ime pobedničkog igrača ili para, objavljuje broj osvojenih poena pobedničkog igrača ili para i nakon toga broj osvojenih poena igrača ili para koji je izgubio set
- 3.4.1.2 Kao dodatak objavljivanju rezultata sudija može da koristi znakove rukama da bi pokazao koji igrač je dobio poen
 - 3.4.1.2.1 Kada je poen dodeljen, sudija može da podigne ruku koja je bliža igraču koji je dobio poen i to tako da je nadlaktica horizontalna a podlaktica vertikalna sa stisnutom šakom

- 3.4.1.2.2 Ako se iz bilo kog razloga poen ponavlja (let), sudija može vertikalno da podigne ruku da bi pokazao da se igra prekida i poen ponavlja
- 3.4.1.3 Rezultat, i kod ekspeditivnog sistema broj udaraca, se objavljuje na engleskom jeziku ili na bilo kom drugom jeziku koji je prihvatljiv za oba igrača ili para i sudiju
- 3.4.1.4 Rezultat mora da bude prikazan na brojaču, mehaničkom ili elektronskom, tako da je jasno vidljiv igračima i gledaocima
- 3.4.1.5 Kada je igrač zvanično opomenut (žuti karton), žuti karton se postavlja na brojač na stranu igrača koji je opomenut
- 3.4.2 **Oprema**
 - 3.4.2.1 Igrači ne mogu da biraju lopticu u prostoru za igru
 - 3.4.2.1.1 Gde god je moguće igračima mora da se omogući izbor loptice pre početka meča i meč će da se igra sa lopticom nasumice odabranom od strane sudije ali samo od loptica koje su igračii izabrali
 - 3.4.2.1.2 Ukoliko igračii nisu odabrali loptice pre meča, meč se igra lopticom koja je nasumice odabrana od strane sudije, i to od loptica koje su određene za to takmičenje
 - 3.4.2.1.3 Ukoliko se loptica ošteti za vreme meča, igra se nastavlja jednom od loptica koje su igračii izabrali, a ako nisu izvršili izbor, sudija uzima lopticu nasumice iz kutije loptica koje su određene za to takmičenje
 - 3.4.2.2 Reket ne može da se zameni za vreme meča osim ako nije slučajno toliko oštećen da ne može da se koristi ; ukoliko se ovo dogodi, reket morai odmah da bude zamenjen drugim reketom koji igrač ima ili koji mu je dodat u prostoru za igru
 - 3.4.2.3 Ukoliko nije drugačije odobreno od strane sudije, igračii moraju da ostave svoje rekete na stolu za vreme dozvoljenih prekida
- 3.4.3 **Zagrevanje**
 - 3.4.3.1 Igrači imaju pravo na zagrevanje na stolu na kom će se igrati meč u trajanju do 2 minuta pre početka samog meča ali ne i za vreme dozvoljenih prekida. Dozvoljeno vreme za zagrevanje može da bude produženo jedino odlukom vrhovnog sudije.
 - 3.4.3.2 Za vreme interventnog prekida igre, vrhovni sudija može da dozvoli zagrevanje na bilo kom stolu, uključujući i sto na kom će da se igra meč.

3.4.3.3 Igračima mora da se omogućiti da se upoznaju sa opremom koja će da se koristi, ali ovo ne znači da im se odobrava više od nekoliko razmenjenih udaraca kada se igra nastavlja zbog zamenjenog reketa ili loptice.

3.4.4 **Prekidi**

3.4.4.1 Igra mora da bude neprekidna, osim što igrači imaju pravo na:

3.4.4.1.1 Odmor od 1 minuta između dva uzastopna seta u pojedinačnom susretu.

3.4.4.1.2 Kratke prekide za brisanje peškirom nakon svakih 6 odigranih poena od početka seta i kod promene strana u odlučujućem setu.

3.4.4.2 Igrač ima pravo na jedan „time out” u trajanju do jednog minuta u toku pojedinačnog susreta.

3.4.4.2.1 U pojedinačnim disciplinama zahtev za „time out” može da bude upućen od strane igrača, para ili unapred određenog savetodavca, dok u ekipnom susretu, od strane igrača, para ili kapitena ekipe.

3.4.4.2.2 Ukoliko igrač ili par i savetodavac ili kapiten, ne mogu da se dogovore oko zahteva za „time out”, konačna odluka je na igraču ili paru u pojedinačnim disciplinama, a na kapitenu u ekipnim.

3.4.4.2.3 Zahtev za „time out”, koji može da se uputi samo između poena, se iskazuje pravljenjem slova „T” šakama.

3.4.4.2.4 Po prijemu važećeg zahteva za „time out” sudija prekida igru, podiže beli karton rukom koja je bliže igraču ili paru koji je tražio „time out”; beli karton ili drugi odgovarajući znak se stavlja na polovinu stola igrača ili para koji koristi „time out”.

3.4.4.2.5 Beli karton ili odgovarajući znak se uklanja sa stola i igra se nastavlja čim igrač ili par koji je koristio „time out” prekine da ga koristi ili nakon isteka 1 minuta, šta god je ranije

3.4.4.2.6 Ako je važeći zahtev za „time out” učinjen istovremeno od obe strane igra se nastavlja kada su obe strane spremne ili nakon isteka 1 minuta, šta god je ranije; i obe strane su iskoristile svoje pravo

3.4.4.3 Nema dozvoljenih prekida između uzastopnih pojedinačnih susreta u ekipnom susretu, osim ako isti igrač treba da nastupi odmah nakon odigranog susreta u kom slučaju ima pravo na pauzu od 5 minuta.

3.4.4.4 Vrhovni sudija može da dozvoli prekid igre, najkraće moguće a ni u kom slučaju duže od 10 minuta, ako je igrač privremeno nesposoban, ako po mišljenju vrhovnog sudije prekid igre ne šteti protivničkom igraču ili paru.

- 3.4.4.5 Prekid igre se neće odobriti zbog nesposobnosti koja je postojala pre početka ili je mogla da se pretpostavi ili je posledica uobičajene napetosti ili stresa od igre; nesposobnost usled grča ili iscrpljenosti, trenutne fizičke (ne)pripremljenosti igrača ili načina na koji igra, ne opravdavaju prekid igre; koji može da bude odobren samo zbog nesposobnosti koja je uzrokovana slučajno, kao recimo povreda nakon pada.
- 3.4.4.6 Ako bilo ko u prostoru za igru krvari, igra se odmah prekida, i ne nastavlja se dok ta osoba ne primi medicinsku negu i ne uklone se svi tragovi krvi iz prostora za igru.
- 3.4.4.7 Igrači moraju da ostanu u, ili blizu prostora za igru za vreme celog toka pojedinačnog susreta, izuzev uz odobrenje vrhovnog sudije; za vreme dozvoljenih prekida moraju da budu u prostoru za igru ili do 3 metra udaljeni od prostora za igru da bi bili pod nadzorom sudije.

3 **Disciplina**

3.5.1. **Saveti**

- 3.5.1.1 U ekipnom susretu igrači mogu da primaju savete od bilo koga.
- 3.5.1.2 U pojedinačnim disciplinama igrač ili par mogu da primaju savete samo od jedne osobe unapred najavljene sudiji, osim kada su u igri parova igrači iz različitih saveza. Svaki igrač može da odredi svog savetodavca, ali u saglasnosti sa 3.5.1 i 3.5.2 ova dva savetodavca se smatraju jednom osobom; ukoliko neovlašćena osoba daje savete, sudija će joj pokazati crveni karton i odstraniti je od prostora za igru.
- 3.5.1.3 Igrači mogu da primaju savete samo u toku dozvoljenih prekida a nikako po završetku zagrevanja pre početka meča; ukoliko ovlašćena osoba daje savete u bilo kom drugom trenutku, sudija će da joj pokaže žuti karton kao opomenu da će bilo koji naredni prekršaj da bude kažnjen odstranjivanjem od prostora za igru.
- 3.5.1.4 Ako je opomena (žuti karton) već data u istom ekipnom susretu ili u istom meču pojedinačne discipline i ponovi se nelegalno davanje saveta, sudija će da pokaže crveni karton i udalji osobu od prostora za igru, bez obzira da li je baš ta osoba bila opomenuta kada je u pitanju ekipni susret.
- 3.5.1.5 U ekipnom susretu odstranjeni savetodavac ne može da se vrati osim kada treba da igra i ne može da se zameni drugim savetodavcem do kraja tog ekipnog susreta; u pojedinačnim disciplinama ne može da se vrati do kraja tog pojedinačnog susreta.
- 3.5.1.6 Ukoliko odstranjeni savetodavac odbije da se udalji od prostora za igru ili se vrati pre kraja susreta, sudija prekida igru i izveštava vrhovnog sudiju.

- 3.5.1.7 Ovi propisi se primenjuju samo u odnosu na savete koji se tiču igre i ni u kom slučaju ne sprečavaju igrača ili kapitena da ulože opravdanu žalbu ili sprečiti konsultaciju sa prevodiocem ili predstavnikom saveza po pitanju tumačenja određene odluke.
- 3.4.5 **Loše ponašanje**
- 3.5.2.1 Igrači, treneri, i savetodavci moraju da se uzdržavaju od ponašanja koje vređa ili podcenjuje protivnika ili gledaoce, ili iskazuje nepoštovanje prema sportu, kao što je nekorektno izražavanje, namerno lomljenje loptice ili šutiranje iste van prostora za igru, udaranje stola ili ograde i izražavanje nepoštovanja prema službenim licima.
- 3.5.2.2 Ako igrač, trener ili savetodavac učine ozbiljan prekršaj, sudija odmah prekida igru i obaveštava vrhovnog sudiju; za manje prekršaje, kada se to desi prvi put, sudija će da opomene prekršioca žutim kartonom i samim tim stavi do znanja da svaki naredni prekršaj za posledicu ima narednu kaznu.
- 3.5.2.3 Izuzev kao što je u 3.5.2.2 i 3.5.2.5, ako igrač koji je bio opomenut ponovi prekršaj u istom pojedinačnom ili ekipnom meču, sudija će da dodeli 1 poen protivničkom igraču, za opet ponovljen prekršaj 2 poena protivničkom igraču, svaki put pokazujući prekršiocu žuti i crveni karton zajedno.
- 3.5.2.4 Ako igrač koji već ima 3 kaznena poena nastavi da se isto ponaša, sudija prekida igru i obaveštava vrhovnog sudiju.
- 3.5.2.5 Ako igrač zameni reket koji nije oštećen u toku meča, sudija prekida igru i obaveštava vrhovnog sudiju.
- 3.5.2.6 Ukoliko bilo koji igrač, u igri parova, ima kaznu iz prethodnog susreta, kazna se odnosi na par, ali ne i na igrača koji nije imao kaznu ako igra naredne mečeve u istom ekipnom susretu; na početku igre parova par ima kaznu koja je jednaka većoj kazni jednog od igrača.
- 3.5.2.7 Osim kao u 3.5.2.2, ako trener ili savetodavac koji već ima opomenu ponovi prekršaj, sudija će da mu pokaže crveni karton i odstrani ga od prostora za igru do kraja ekipnog susreta ili, u pojedinačnim disciplinama, do kraja pojedinačnog susreta.
- 3.5.2.8 Vrhovni sudija može da diskvalifikuje igrača iz tog susreta, iz te discipline ili sa celog takmičenja za zaista ozbiljan prekršaj bez obzira da li ga je sudija obavestio, i kada to čini, pokazuje igraču crveni karton.
- 3.5.2.9 Ako je igrač diskvalifikovan u 2 meča u ekipnoj ili pojedinačnoj disciplini na istom takmičenju, automatski je diskvalifikovan u toj disciplini na tom takmičenju.

Izvod iz glave 3 ITTF Hanbook-a 2009-2010
Propisi za međunarodna takmičenja

3.5.2.10 Vrhovni sudija može da diskvalifikuje za ostatak takmičenja bilo koga ko je 2 puta bio odstranjen od prostora za igru na tom takmičenju.

3.5.2.11 O slučajevima veoma lošeg ponašanja obaveštava se savez prekršioca.

Odeljak 1. Pravila za igru u kolicima

Stoni tenis se igra prema pravilima i propisima ITTF-a izuzev prema sledećim zahtevima, izuzecima i izmenama:

1.1 Servis u pojedinačnom susretu

Primenjuje se pravilo ITTF Handbook-a 2.6

1.2 Ponavljanje („LET”)

1.2.1 „Rally” (poen) se ponavlja:

1.2.1.1 Ako prilikom servisa loptica pređe preko bočne linije pre nego krajnje linije (posle jednog ili više odskoka na polju primaoca) a servis je inače ispravan

1.2.1.2 Ako posle odskoka, na polju primaoca, loptica nastavi kretanje u smeru mrežice (vraća se)

1.2.1.3 Ako se loptica umiri na polju primaoca

1.2.2 Ako primalac, ako je servis ispravan, udari lopticu pre nego ona pređe bočnu liniju ili pre drugog odskoka, servis se smatra ispravnim i ne dosuđuje se „LET”

1.3 Servis u igri parova

Primenjuje se pravilo ITTF Handbook-a 2.6.3

1.3.1 „Rally” se ponavlja:

1.3.1.1 Ako posle odskoka, na polju primaoca, loptica nastavi kretanje u smeru mrežice (vraća se)

1.3.1.2 Ako se loptica umiri na polju primaoca

1.3.2 Ako primalac, ako je servis ispravan, udari lopticu pre nego ona pređe bočnu liniju ili pre drugog odskoka, servis se smatra ispravnim i ne dosuđuje se „LET”

1.4 Uputstvo sudijama u vezi primene pravila za servis

1.4.1 Ukoliko je sudija uveren da server namerno servira nekoliko brzih „LET” servisa pa odmah nakon toga ispravan servis, ovo se smatra nesportskim ponašanjem i primenjuje se sistem kartona tj. žuti, žuti i crveni (1 poen za protivnika), žuti i crveni (2 poena za protivnika). ITTF Handbook 3.5.2

1.4.2 Na osnovu pravila ITTF Handbook-a 2.6.6 sudija može tolerisati određene povrede pravila uzrokovane fizičkim nedostatkom igrača. Ovo se uvek primenjuje kada igraju igrači 1. i 2. kategorije

1.4.3 Karton kategorizacije igrača ima podatke koji ukazuju na fizičke nemogućnosti igrača da poštuje pravilo ispravnog servisa

1.5 Parovi

Igra parova prema ITTF Handbook-u 2.8.2

1.5.1 U igri parova server servira ispravan servis prema ITTF 2.6 a u saglasnosti sa gore pomenutim izuzecima, primalac uzvraća udarac, i nakon toga bilo koji igrač iz para može uzvratiti udarac.

1.5.2 Tokom igre nijedan deo igračevih kolica ne sme preći zamišljeni produžetak središnje linije stola. Ukoliko se to desi sudija dodeljuje poen protivničkom paru

1.6 Definicije

1.6.1 Šaka sa reketom je šaka u kojoj se drži reket ili je reket pričvršćen za šaku.

1.6.2 Slobodna šaka je šaka u kojoj nema reketa niti je pričvršćen za šaku.

1.6.3 Igrač udara lopticu ako je udari reketom u šaci, ili pričvršćenim za šaku, ili delom šake sa reketom ispod ručnog zgloba.

1.6.4 Ukoliko se „rally” ne ponavlja igrač osvaja poen:

1.6.4.1 Ako protivnik dodirne površinu za igru slobodnom šakom

1.6.4.2 Ako protivnik ili bilo šta što ima ili nosi pomeri površinu za igru

1.6.4.3 Ako protivnik ili bilo šta što ima ili nosi dodirne mrežicu

1.6.4.4 Ako protivnik ne održi minimum kontakta (zadnjim delom butina) sa jastukom ili jastucima dok je loptica u igri

1.6.5 Igrač može dodirnuti površinu za igru rukom sa reketom da bi povratio ravnotežu ali samo posle udarca i pod uslovom da je nije pomerio. Igraču nije dozvoljeno da koristi površinu za igru kao oslonac pre udaranja loptice.

1.7 Kolica

1.7.1 Kolica moraju imati najmanje dva (2) velika i jedan (1) mali točak

1.7.2 Oslonci za stopala mogu biti postavljeni ali ako, dok je loptica u igri, bilo oslonac bilo stopalo dodirne pod za vreme igre protivnik osvaja poen

1.7.3 U disciplinama ekipno i u okviru jedne kategorije ni jedan deo tela iznad kolena ne sme biti pričvršćen za kolica, radi poboljšanja ravnoteže. Ukoliko je ovo neophodno iz medicinskih razloga, igrač to mora imati upisano u karton kategorizacije i ovo se mora uzeti u obzir prilikom određivanja kategorije u kojoj će igrati. U otvorenim disciplinama, omotavanje i druge vrste pomagala su dozvoljene.

1.7.4 Visina jednog ili maksimalno dva jastuka je ograničena na 14 cm. bez drugih dodataka na kolicima

1.7.5 Ako igrač mora koristiti pojas (oko struka) i/ili korset usled fizičkog nedostatka, mora dokazati da je to u okvirima propisa te kategorije. Obaveza je igrača da ukaže, na upotrebu takve opreme službenom klasifikatoru prilikom određivanja kategorije. Dozvola za upotrebu takve opreme će biti data pod sledećim uslovima:

1.7.5.1 Stalna – mora biti upisano u međunarodni karton kategorizacije (ICC) od strane službenog klasifikatora odgovarajućeg turnira

1.7.5.2 Privremena – igrač mora obezbediti kompletno obrazloženje svog lekara koji mora navesti period u kome je neophodno koristiti pojas i – ili korset. Sertifikat mora biti potpisan i datiran od strane lekara i predat službenom klasifikatoru odgovarajućeg turnira. Igrač je obavezan da obavesti o ovome vrhovnog sudiju pre početka takmičenja u kome učestvuje.

1.7.6 Ako postoje dodatni oslonci na kolicima, pričvršćeni ili ne na kolica (osim jastuka), igrač mora tražiti klasifikaciju ili re-klasifikaciju zbog modifikacije kolica. Svi dodaci na kolicima bez urađene reklasifikacije i pismenog odobrenja u ICC će se smatrati nepropisnim i igrač će biti diskvalifikovan.

Odeljak 2 Pravila za igrače koji stoje

- 2.1 Nema izuzetaka za ove igrače. Svi igrači moraju igrati prema pravilima i propisima ITTF Handbook-a glava 2.
- 2.2 U kartonu kategorizacije postoji deo koji govori o fizičkom nedostatku koji onemogućava igrača da izvodi pravilan servis i u toj meri se pravilo koriguje.
- 2.3 Ako igrač mora koristiti pojas (oko struka) i-ili korset zbog fizičkog nedostatka, mora dokazati da je u okviru pravila određene kategorije
Obaveza igrača je da ukaže na upotrebu takve opreme, službenom klasifikatoru, prilikom prve ili re-klasifikacije. Dozvola za upotrebu pojasa i-ili korseta će biti odobrena prema sledećim uslovima:
 - 2.3.1 Stalna – ovo mora biti upisano u međunarodnom kartonu kategorizacije igrača ICC od strane službenog klasifikatora za odgovarajući turnir.
 - 2.3.2 Privremena – igrač mora obezbediti kompletno obrazloženje svog lekara koji mora navesti period u kome je neophodno koristiti pojas i – ili korset. Sertifikat mora biti potpisan i datiran od strane lekara i predat službenom klasifikatoru odgovarajućeg turnira. Igrač je obavezan da obavesti o ovome vrhovnog sudiju pre početka takmičenja u kome učestvuje.