

# STOLNÍ TENIS

## Pravidla Speciálních olympiád

Pro soutěže Speciálních olympiád (SO) se použijí pravidla mezinárodní/národní federace, pokud nejsou v rozporu s pravidly SO. V takovém případě pak mají přednost pravidla SO.

### SEKCE A – OFICIÁLNÍ SOUTĚŽE

1. Dvouhry
2. Čtyřhry
3. Smíšené čtyřhry
4. Soutěže vozíčkářů
5. Soutěže individuálních dovedností
6. Sjedenocené čtyřhry
7. Sjedenocené smíšené čtyřhry

### SEKCE B – ZAŘÍZENÍ A VYBAVENÍ

#### 1. Stůl

a. 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.

b. Hrací plocha může být z jakéhokoliv materiálu a musí být celá rovnoměrně pružná tak, aby se standardní míček volně puštěný z výšky 30,5 cm odrazil do výše nejméně 22 a nejvíce 25 centimetrů.

Čáry na koncích stolu se nazývají koncové čáry, čáry po stranách stolu se nazývají postranní čáry.

c. Pro čtyřhry je hrací plocha 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.

d. K hrací ploše patří i horní hrany stolu, nikoliv však boční stěny pod těmito hranami.

#### 2. Síťka

a. Hrací plocha je rozdělena na dvě stejné poloviny svislou sítíkou napnutou rovnoběžně s koncovými čarami.

b. Síťka je vypnuta motouzem a upevněna na svislých stojáncích vysokých 15,25 cm.

c. Síťka je, včetně svého upevnění, 183 centimetrů dlouhá, a její horní okraj je po celé délce ve výšce 15,25 centimetru nad hrací plochou. Spodní okraj sítě musí být po celé délce blízko hrací ploše a na okrajích blízko stojánkům, na kterých je síťka upevněna.

d. "Síťka" se skládá z vlastní sítě, motouzu, na němž je síťka zavěšena, stojánku včetně svěráčků, které přidržují síťku ke stolu.

### 3. Míček

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

### 4. Pálka

- a. Pálka může mít jakoukoliv velikost, tvar i hmotnost
- b. Podklad (list) páčky je ze dřeva, souvislý se stejnou tloušťkou, plochý a neohebný.
- c. Přinejmenším 85 procent síly (tloušťky) listu páčky musí být z přírodního dřeva.
- d. Vrstva vlepená uvnitř podkladu páčky 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 páčky ani silnější než 0,35 mm; určující je nižší hodnota.
- e. Strana páčky, která se užívá ke hře, musí být pokryta buď obyčejnou vroubkovanou gumou s vroubky navrch a s celkovou tloušťkou potahu včetně lepidla nebo lepicí fólie maximálně 2 mm, nebo sendvičem (gumou) s vroubky dovnitř nebo navrch. Celková tloušťka potahu včetně lepidla nebo lepicí fólie nesmí překročit 4 mm.
- f. Potahový materiál musí pokrývat celý podklad páčky až po okraje, ale nesmí tyto okraje přesahovat; jedinou výjimkou je část páčky u držátka, na níž při hře spočívají prsty, ta může zůstat nekrytá nebo může být pokryta jakýmkoliv materiálem a považuje se za část držátka.
- g. Na začátku hry a kdykoli při výměně páčky je hráč povinen poskytnout tuto svoji páčku soupeři a rozhodčímu k přezkoumání.
- h. Povrch potahu na pálce nebo povrch strany páčky, která je bez potahu, musí být matný, jasně červený na jedné straně páčky a černý na druhé straně páčky.

Veškeré zakončení na okraji páčky musí být matné a žádná jeho část nesmí být bílá. Malé odchylky od jednotlivosti povrchu nebo jednotnosti barvy způsobené náhodným poškozením nebo opotřebením mohou být povoleny za předpokladu, že podstatně nemění povahu povrchu.

### 5. Definice některých pojmů

- a. Doba, po kterou je míček ve hře, se nazývá "míč".
- b. Míč, jehož výsledek se nezapočítává, se nazývá "nový míč".
- c. Míč, jehož výsledek se započítává, se nazývá "bod".
- d. "Hrající ruka" je ruka (po zápěstí), ve které hráč drží páčku.
- e. "Volná ruka" je ruka (po zápěstí), ve které hráč nedrží páčku.
- f. Hráč "udeří" (zahraje) míček, dotkne-li se ho ve hře buď páčkou drženou v hrající ruce nebo hrající rukou až po zápěstí.
- g. 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.

- h. "Podávající" je hráč, který má udeřit míček v určitém míči jako první.
- i. "Přijímající" je hráč, který má udeřit míček v míči jako druhý.
- j. "Rozhodčí" je osoba, pověřená řízením průběhu zápasu.
- k. "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)*.
- l. 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.
- m. Za "koncovou čáru" se považuje čára prodloužená do nekonečna na obou stranách stolu.

## SEKCE C – PRAVIDLA SOUTĚŽE

### 1. Základní pravidla dvouher a čtyřher

#### a. Sada

Sadu vyhraje hráč, nebo dvojice (při čtyřhře), který(á) jako první získá 11 bodů, vyjma případu, 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

#### b. Zápas

Zápas se hraje vždy na jakýkoliv lichý počet sad.

#### c. Volba strany a podání

1) O právo zvolit počáteční pořadí podání a příjmu podání, jakož i zvolit na počátku zápasu stranu, se losuje hodem mincí. že bude první podávat nebo první přijímat nebo na které straně začne hrát.

2) Vítěz losu může zvolit z následujících možností:

- a) Bude první podávat či přijímat, v tom případě si soupeř volí stranu.
- b) Zvolí si stranu, v tom případě soupeř volí, zda bude podávat nebo přijímat.
- c) Ve čtyřhře pár, který první podává, rozhodne, který z partnerů tak učiní.

i) V první sadě zápasu, soupeřící strana podávajícího rozhodne, který partner bude jako první přijímat.

ii) V následujících sadách zápasu se podávající strana rozhodne, který z dvojice bude podávat, na přijímající straně pak bude prvním přijímajícím automaticky hráč, odpovídající prvnímu podávajícímu hráči.

#### d. Změna stran

Hráč či dvojice začínající na jedné straně začíná v další sadě zápasu na opačné straně. Při poslední možné sadě zápasu se strany změň poté, co jeden z hráčů (dvojic) dosáhne pěti míčků.

#### e. Postup hry

1) Při dvouhře provede podávající hráč správně podání, přijímající hráč je správně vrátí a pak si podávající a přijímající střídavě míček správně vracejí.

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.

#### f. Změna podání

1) 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) Čtyřhra

a) Prvá dvě podání provede určený hráč dvojice, která je na podání, a jsou přijímána odpovídajícím hráčem druhé dvojice.

b) Druhá dvě podání jsou provedena přijímajícím hráčem prvních dvou podání a jsou přijímána partnerem prvního podávajícího.

c) Třetí dvě podání jsou prováděna partnerem prvního podávajícího a jsou přijímána partnerem prvního přijímajícího hráče.

d) Čtvrtá dvě podání jsou prováděna partnerem prvního přijímajícího hráče a jsou přijímána prvním podávajícím hráčem.

e) Pátá dvě podání jsou prováděna a přijímána stejně jako první dvě podání, a tak dále, až do konce hry či do nerozhodného stavu po 20 míčcích.

f) V každé hře zápasu čtyřhry je počáteční pořadí přijímajících opačné než v bezprostředně předcházející hře.

3) Když je stav nerozhodný na 10 bodech, posloupnost podávání a příjmu zůstává shodná, avšak střídá se po každém míčku (každý hráč podává vždy jen jednou).

4) Hráč nebo dvojice která zahajuje podáním hru je v bezprostředně následující hře stranou přijímající.

#### g) Nesprávná změna podání, příjmu a stran

1) Jestliže hráči nevystřídali strany, ačkoliv tak měli učinit, musí být hra přerušena ihned po zjištění omylu a provede se vystřídání stran.

2) 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.

3) Body dosažené před zjištěním omylu se vždy započítávají.

#### h. Správné podání

1) Při začátku podání musí míček ležet volně na otevřené nehybné dlani volné ruky, přičemž prsty musí být u sebe a palec zvlášť.

3) Volná ruka a páčka musí být nad úrovní hrací plochy od posledního okamžiku, kdy je míček na dlani volné ruky v klidu až do okamžiku úderu při podání.

3) 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.

4) 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.

5) Při čtyřhře se míček musí nejdříve dotknout pravé čtvrtiny hrací plochy na straně podávajícího a pak pravé čtvrtiny hrací plochy na straně přijímajícího.

6) Jestliže při pokusu o podání hráč neudeří míček zatímco je ve hře, ztrácí bod.

7) Když je míček při podání udeřen, musí být za koncovou čarou podávajícího, ne však dále než je ta část těla podávajícího, kromě jeho paže, hlavy či nohy, která je nejdále od sítěky.

8) Jestliže podávající hráč jasně nevyhoví požadavkům správného podání, rozhodčí hráče nebude napomínat a přijímající získá bod.

a) 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. 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.

b) Rozhodčí může upustit od přísného dodržení předepsaného způsobu podání, jestliže usoudí, že v tom hráči brání tělesná vada, pokud o tom byl před zahájením hry informován.

#### **i. Správné vrácení míčku.**

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 "sítěky".

#### **j. Míček ve hře**

Míček je "ve hře" od posledního okamžiku, kdy spočívá nehnutě na dlani volné ruky, dříve než jej podávající úmyslně vyhodí k provedení podání, až do okamžiku, kdy se dotkne čehokoliv jiného než hrací plochy, "sítěky", pátky držené v hrající ruce nebo hrající ruky po zápěstí nebo když byl míč jinak ukončen nařízením nového míče nebo započítáním bodu.

#### **k. Nový míč**

1) Míč je nový míč v následujících případech:

a) letí-li míček při podání "přes síťku" nebo "kolem ní" a dotkne-li se "sítěky", pokud bylo podání jinak správné, nebo zabránil-li přijímající hráč nebo jeho spoluhráč (při čtyřhře) míčku v dopadu;

b) bylo-li podání provedeno, když přijímající hráč nebo dvojice (při čtyřhře) nebyli podle názoru rozhodčího připraveni, avšak jen neučiní-li přijímající hráč nebo spoluhráč (při čtyřhře) pokus podání vrátit;

c) jestliže dle úsudku rozhodčího zabránily některému z hráčů nezaviněné okolnosti provést správně podání nebo správně míček vrátit, popř. dodržet ustanovení některého jiného pravidla;

d) je-li hra přerušena proto, aby byl napraven omyl v pořadí podání, příjmu podání nebo ve střídání stran;

e) je-li podání přerušeno proto, aby byl hráč napomenut za nesprávný způsob provedení podání;

f) jestliže dle názoru rozhodčího došlo k takovému porušení podmínek pro hru, že by to mohlo ovlivnit výsledek míče.

## **I. Ztráta bodu**

- 1) Mimo případy, kdy rozhodčí nařídí nový míč, ztrácí hráč bod v těchto případech:
- a) neprovede-li správně podání
  - b) nevrátí-li správně míček
  - c) zabrání-li míčku v dopadu
  - d) zahraje-li míček stranou pátky, která má nepovolený povrch
  - e) pohne-li hráč svým tělem nebo kteroukoli částí svého oděvu nebo vybavení hrací plochou;
  - f) dotkne-li se volnou rukou hrací plochy zatímco je míček ve hře
  - g) dotkne-li se hráč tělem nebo kteroukoli částí svého oděvu nebo vybavení "sítě";
  - h) pokud ve čtyřhře hráč zahraje míčkem mimo správné pořadí, s výjimkou případu, kdy předtím došlo ke zjevné chybě v pořadí.

## **3. Soutěž individuálních dovedností**

### **a) Házení rukou**

Sportovec užije jednu nebo obě ruce k nadhozu míčku do vzduchu po dobu 30 sekund. Sportovec může chytit nebo odrazit míček a je udělen jeden bod pokaždé, když míček zasáhne ruku sportovce. Pokud sportovec ztratí kontrolu nad míčkem, podáme mu další a pokračujeme počítání.

### **b) Odrazy pátkou**

Sportovec získává bod pokaždé, když užije raketu k odrazu míčku nahoru do vzduchu po dobu 30 sekund. Pokud sportovec ztratí kontrolu nad míčkem, podáme mu další a pokračujeme v počítání.

### **c) Forhend**

Sportovec stojí na své straně stolu, druhý hráč (nahrávač) stojí na straně druhé. Používá se pět balonů, nahrávač hází každý míček na sportovcovu forhendovou stranu. Sportovec získává bod, když odehraje balon zpět na stranu nahrávače. Míček se musí dotknout stolu, aby byl započítán bod. Sportovcovo skóre pěti bodů je získáno za odehrání balonu do kteréhokoli prostoru soupeře.

### **d) Backhand**

Stejné cvičení jako forhendem, s rozdílem, že nahrávač posílá balóny na sportovcovu backhandovou stranu.

### **e) Servis/ Podání**

Sportovec bude podávat pět balonů z pravé strany stolu a pět balonů z levé strany stolu. Míček, který je umístěn na správnou stranu bude započítán jako jeden bod.

### **f) Finálové skóre**

Hráčské skóre je určeno celkovým součtem všech bodů dosažených v každém z pěti testů, které jsou zahrnuty v Testech Individuálních Dovedností.

## **4. Sjedené čtyřhry a smíšené čtyřhry**

- a) Každý sjedený pár se skládá z jednoho sportovce a jednoho partnera

**b) Každý tým (pár) si určuje své vlastní pořadí podání.**

**-7 -**

**Následující disciplíny poskytují smysluplné soutěžení pro sportovce s nižší úrovní výkonnosti.:**

### **1. Cílené podání**

**Sportovec podává pět míčků z pravé stolu a pět míčků z levé strany stolu. Každý míček, který dopadne do správného pole na druhé straně stolu je počítán za bod.**

### **2. Nadhoz pálkou**

- a) Sportovec pálkou odráží míček směrem nahoru po dobu třiceti vteřin**
- b) Když sportovec ztratí kontrolu nad míčkem, rozhodčí mu může dát další míček a pokračovat v počítání.**
- c) Sportovec má k dispozici dvě třicetivteřinová kola. Počítá se vyšší skóre z obou kol.**

### **3. Odehrání míčku**

- a) Sportovec stojí na jedné straně stolu, na druhé straně rozhodčí, který mu nahrává míček.**
- b) Nahrávající (rozhodčí) hodí míček na sportovcovu forhendovou stranu.**
- c) Sportovec dosáhne bodu, když úspěšně vrátí míček na nahrávačovu polovinu. Míček se musí dotknout stolu, aby mohl být bod přiznán.**
- d) Sportovci je přiznáno pět bodů, pokud vrátí míček do kteréhokoli ze servis boxů. V tomto případě se již nezapočítává jeden bod, přiznávaný obvykle za odehrání míčku na druhou polovinu stolu.**
- e) Sportovec odehrává (pokouší se odehrát) celkově pět míčků.**
- f) Maximální dosažitelné skóre je 25 bodů.**