

PRAVILA STONOG TENISA



(IZVOD IZ ITTF PRIRUČNIKA, POSLEDNJE IZDANJE, MAJ 2019)

PREVEO: STRAHINJA ARSIĆ, MEDJUNARODNI SUDIJA

SARADNIK U IZRADI PREVODA: JOVAN ŽIVIĆ, MEDJUNARODNI SUDIJA

2 PRAVILA STONOG TENISA

2.1 STO

2.1.1 Gornja površina stola, naziva se i površinom za igru, pravougaonog je oblika, 2.74m dugačka i 1.525m široka, horizontalna je i na visini od 76cm iznad poda.

2.1.2 Površina za igru ne uključuje vertikalne strane stola.

2.1.3 Površina za igru može biti od bilo kog materijala, na kojoj standardna loptica, kada je bačena s visine od 30 cm, treba da odskoči 23 cm.

2.1.4 Površina za igru treba da bude bez odsjaja i tamno obojena, ali sa belom ivičnom linijom, 2cm širokom, duž cele ivice od 2.74m i sa belom krajnjom linijom, 2cm širokom, duž cele ivice dužine 1.525m.

2.1.5 Površina za igru je podeljena na dva jednaka dela vertikalnom mrežicom koja se proteže paralelno sa krajnjim linijama i treba da se nastavlja na celu površinu svakog dela stola.

2.1.6 Kod dubova, svaka polovina stola se deli na dva polu-polja belom centralnom linijom, 3mm širokom, koja se proteže paralelno sa krajnjim linijama; centralna linija se smatra delom desnog polu-polja.

2.2 MREŽICA

2.2.1 Pod mrežom se podrazumeva mreža, delovi za njeno zatezanje, držači i delovi za njihovo pričvršćivanje za sto.

2.2.2 Mrežica je zategnuta kanapom koji je pričvršćen na svakom kraju držača 15.25cm visokog, gde su spoljašnje granice držača 15.25cm izvan bočne ivice.

2.2.3 Gornji deo mrežice, duž cele svoje dužine, treba da bude 15.25cm iznad površine za igru.

2.2.4 Donji deo mrežice, celom svojom dužinom, treba da bude što je moguće više uz površinu za igru i na svojim krajevima treba da bude povezan za držače od vrha do dna.

2.3 LOPTICA

2.3.1 Loptica je sfernog oblika, prečnika 40mm.

2.3.2 Težina loptice iznosi 2.7g.

2.3.3 Loptica je napravljena od celuloidnog ili sličnog plastičnog materijala i treba da bude bela ili narandžasta i bez odsjaja.

2.4 REKET

2.4.1 Reket može biti bilo koje veličine, oblika ili težine, ali površina za udaranje loptice mora biti ravna i čvrsta.

2.4.2 Najmanje 85% debljine površine za udaranje mora da bude od prirodnog drveta; sloj koji se dodaje fabričkim lepljenjem može se ojačati karbonskim ili glasfiber vlaknima ili kompresovanim papirom, ali ne sme biti deblji od 7.5% ukupne debljine ili 0.35mm, šta god da je manje.

2.4.3 Strana koja se koristi za udaranje mora da bude pokrivena običnom nazubljenom gumom sa zupcima okrenutim napolje, čija je ukupna debljina zajedno sa lepkom ne više od 2mm, ili sendvič gumom sa zupcima okrenutim napolje ili unutra, čija je ukupna debljina ne više od 4mm, uključujući i lepak.

2.4.3.1 Obična nazubljena guma predstavlja sloj nesuđeraste prirodne ili veštačke gume sa zupcima koji su ravnomerno raspoređeni po površini i gustinom ne manjom od 10/cm² i ne većom od 30/cm².

2.4.3.2 Sendvič guma je jedan sloj suđeraste gume prekrivene jednim spoljnim slojem obične nazubljene gume, gde debljina nazubljene gume ne sme biti veća od 2mm.

2.4.4 Materijal koji pokriva deo za udaranje mora da pokriva celu površinu ali ne i preko ivica, osim dela blizu same drške koji se obuhvata prstima, koji se može ostaviti nepokriven ili pokriven bilo kojim materijalom,

2.4.5 Ploča reketa, bilo koji sloj unutar nje i bilo koji sloj materijala koji je prekriva ili lepak na strani koja se koristi za udaranje mora biti neprekidan i jednake debljine.

2.4.6 Površina materijala za pokrivanje na jednoj strani ploče, ili strana ploče 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 treba da se koristi bez bilo kakvog fizičkog, hemijskog ili drugog tretmana.

2.4.7.1 Mala odstupanja od kontinuiteta površine ili uniformnosti boje, kao i slučajno oštećenje mogu se dopustiti ukoliko one u značajnoj meri ne menjaju karakteristike površine.

2.4.8 Pre početka meča i kada god promeni reket u toku meča, igrač treba da pokaže svom protivniku i sudiji reket koji će koristiti i da dozvoli da se on pregleda.

2.5 DEFINICIJE

2.5.1 Reli(rally) je period tokom kojeg je lopta u igri.

2.5.2 Lopta je u igri od poslednjeg trenutka mirovanja na dlanu serverovog slobodnog dlana pre nego što se namerno izbacila u vis radi servisa, sve 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 s 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 reketom koji drži u šaci dodirne u igri, ili reket šakom ispod ručnog zgloba.

2.5.8 Igrač ometa loptu ako on, ili bilo šta što ima ili nosi, dodirne loptu dok je ona u igri kada je iznad ili dok ide ka površini za igru, a da pre toga nije dodirnula njegovu polovinu stola od momenta kada ju je udario protivnik.

2.5.9 Server je igrač koji prvi udara loptu u reliju.

2.5.10 Primalac je igrač koji drugi udara loptu u reliju.

2.5.11 Sudija je lice koje je određeno da kontroliše meč.

2.5.12 Pomoćni sudija je lice određeno da pomaže sudiji određenim odlukama.

2.5.13 Sve što igrač ima ili nosi uključuje sve što je imao ili nosio na početku relija, izuzev loptice.

2.5.14 Krajnja linija se smatra linijom koja se produžuje neograničeno 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 uvis, 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 lopta pada, server mora tako da je udari da prvo dodirne njegovu polovinu stola i da zatim direktno dodirne polje primaoca; kod dublova, lopta mora prvo da dodirne desno polje servera, a zatim desno 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 primaoca od strane servera ili njegovog dubl partnera, niti od bilo čega što imaju ili nose.

2.6.5 Čim je lopta izbačena, serverova slobodna ruka mora da se skloni iz prostora između loptice i mreže. Ovaj prostor je definisan loptom, mrežom i njenim neograničenim vertikalnim produžetkom.

2.6.6 Odgovornost je igrača da servira tako da sudija ili pomoćni sudija mogu da budu zadovoljni njegovim postupanjem po pravilima sto se tice serviranja, a u suprotnom slučaju, obojica mogu servis proglasiti nepravilnim.

2.6.6.1 Ako sudija ili pomocni sudija nije siguran u legalnost servisa, oni mogu, kada se to prvi put dogodi u mecu, da prekinu igru i upozore servisa; međjutim, svaki naredni servis tog igraca ili njegovog dubl partnera koji nije jasno ispravan smatra se nepravilnim.

2.6.7 S izuzetkom, sudija može svoje kriterijume ispravnog servisa ublaziti, ukoliko postoji fizička sprečenost igrača da pravilno servira (invalidnost).

2.7 UZVRAĆANJE SERVISA

2.7.1 Lopta, pošto se servira ili uzvrati, treba da se udari tako da dodirne stranu protivnika, ili direktno ili nakon što dodirne mrežicu.

2.8 REDOSLED IGRANJA

2.8.1 U singlovima, server prvi servira, primalac zatim vraća loptu, a nakon toga server i primalac naizmenicno razmenjuju udarce.

2.8.2 U dublovima, osim u slučaju opisanom u tački 2.8.3, server prvi servira, primalac zatim vraća, partner servera zatim uzvraća udarac, pa partner primaoca uzvraća I nakon toga svaki igrač po već ustanovljenom redosledu uzvraća udarce.

2.8.3 U dublovima, kada je najmanje jedan igrač u paru u kolicima zbog fizičke nemogućnosti, server prvi servira, primalac zatim vraća, ali nakon toga bilo koji igrač može uzvratiti udarac.

2.9 LET

2.9.1 Reli će biti let ukoliko:

2.9.1.1 u servisu lopta dodirne mrežicu, pod uslovom da je servis ispravan ili da je lopta ometana od strane primaoca ili njegovog partnera

2.9.1.2 se servis izvede kada je igrač ili par koji prima servis nespreman, pod uslovom da ni primalac niti njegov partner nisu pokušali da udare lopticu

2.9.1.3 se pogreši u servisu ili primanju ili da se greška u pridržavanju pravila desila usled nekog ometanja na koje igrač nije mogao da utiče

2.9.1.4 igru prekine sudija ili pomoćni sudija

2.9.1.5 je primalac u kolicima zbog svog fizičkog oštećenja i u servisu lopta, pod uslovom da je servis ispravan:

2.9.1.5.1 after touching the receiver's court returns in the direction of the net; nakon što dodirne primaočevu stranu, krene da se vraća u pravcu mrežice

2.9.1.5.2 se umiri na strani primaoca

2.9.1.5.3 u singlu napusti primaočevu stranu nakon što je dodirne na bilo kojoj od njenih krajnjih linija

2.9.2 Igra se može prekinuti

2.9.2.1 da se ispravi greška u redosledu serviranja, prijema servisa ili strana na kojima se igra

2.9.2.2 da se uvede ekspeditivni sistem

2.9.2.3 da se upozori ili kazni igrač ili onaj koji daje savete

2.9.2.4 jer su uslovi za igru narušeni na način koji može uticati na ishod relija.

2.10 POEN

2.10.1 Osim ako je reli let, igrač dobija poen

2.10.1.1 ako protivnik ne servira pravilno

2.10.1.2 ako protivnik ne vrati lopticu ispravno

2.10.1.3 ukoliko, nakon što je igrač servirao ili vratio lopticu, ona dodirne bilo šta osim mreže pre nego što je protivnik udari

2.10.1.4 ukoliko loptica predje preko strane stola na kojoj igrač igra ili izvan krajnje linije bez da dodirne sto, nakon što je protivnik udari

2.10.1.5 ukoliko loptica, nakon što je protivnik udari, prodje kroz mrežicu ili izmedju mrežice i njenog držača ili izmedju mrežice i površine za igru

2.10.1.6 ukoliko protivnik ometa lopticu

2.10.1.7 ukoliko protivnik namerno udari lopticu više od jednog puta zaredom

2.10.1.8 ukoliko protivnik udari loptu stranom reketa čija površina ne odgovara propisanim uslovima u tačkama 2.4.3, 2.4.4 i 2.4.5

2.10.1.9 ukoliko protivnik, ili bilo šta što on nosi ili što je obukao, pomeri površinu za igru

2.10.1.10 ukoliko protivnik, ili bilo šta što on nosi ili što je obukao, dodirne mrežicu

2.10.1.11 ukoliko protivnikova slobodna ruka dodirne površinu za igru

2.10.1.12 ukoliko u dublovima protivnik udari loptu izvan redosleda koji je određen time ko prvi servira, a ko prvi prima servis

2.10.1.13 kao što je objašnjeno u vezi ekspeditivnog sistema (2.15.4)

2.10.1.14 ako su oba igrača ili para u kolicima zbog fizičkog oštećenja i ako

2.10.1.14.1 protivnik ne ostvari minimalni kontakt sa sedištem ili jastukom(jastucima), zadnjim delom butine, kada je lopta udarena;

2.10.1.14.2 ako protivnik dodirne sto bilo kojom rukom pre udaranja loptice

2.10.1.14.3 ako protivnikov naslon za stopala ili stopalo dodirne pod u toku igre

2.10.1.15 ako, u slučaju dublova par ima bar jednog igrača u kolicima, bilo koji deo kolica ili stopalo igrača koji stoji predje imaginarni produžetak centralne linije stola

2.11 SET

2.11.1 Set osvaja igrač ili par koji prvi osvoji 11 poena, osim ukoliko oba igrača ili para osvoje 10 poena, kada će set osvojiti prvi igrač ili par koji ostvari prednost od 2 poena.

2.12 MEČ

2.12.1 Meč se sastoji od bilo kog neparnog broja setova

2.13 REDOSLED SERVIRANJA, PRIJEMA SERVISA I STRANA

2.13.1 Pravo da se bira početni redosled serviranja, prijema servisa ili strane odlučuje se žrebom, a pobednik može izabrati da servira ili prima servis prvi, ili da počne meč na određenoj strani stola.

2.13.2 Kada je igrač ili par izabrao da servira ili da prvi prima servis, ili da počne na određenoj strani stola, drugi igrač ili par ima pravo da načini drugi izbor.

2.13.3 Nakon što se osvoje svaka 2 poena, igrač ili par koji je primao servis postaje onaj koji servira i tako se menjaju do kraja seta, osim ako su oba igrača ili para osvojila 10 poena ili ako je uveden ekspeditivni sistem, kada je redosled servisa i prijema isti, ali će onda svaki igrač servirati po jednom.

2.13.4 U svakom setu u igri parova, par koji je dobio pravo da servira prvi treba da izabere ko će od njih servirati i u prvom setu meča par koji prima treba da odluči ko će prvi primati servis; u narednim setovima u meču nakon što se izabere prvi server, prvi primalac će biti igrač koji mu je servirao u prethodnom setu.

2.13.5 U igri parova, kod svake promene servisa, prethodni primalac će postati server, a saigrač prethodnog servera postaće primalac.

2.13.6 Igrač ili par koji prvi servira u meču će prvi primati servis u narednom setu meča, a u poslednjem mogućem setu u igri parova, par koji treba da prima servis će promeniti redosled prijema servisa kada prvi par osvoji pet poena.

2.13.7 Igrač ili par koji set počinje na jednoj strani, će početi naredni set u meču na drugoj strani stola, a u poslednjem mogućem setu u meču, igrači ili parovi će promeniti strane onda kada igrač ili par prvi osvoji 5 poena.

2.14 POREMEĆAJ REDOSLEDA SERVIRANJA, PRIJEMA SERVISA I STRANA

2.14.1 Ukoliko igrač servira ili prima servis suprotno redosledu, igra se prekida od strane sudije čim se greška otkrije i nastavlja se tako da servira i prima servis onaj igrač koji treba biti server odnosno primalac, pri rezultatu koji je već ostvaren, prema redosledu koji je ustanovljen na početku meča, a u igri parova, prema redosledu serviranja odabranom od strane para koji je stekao pravo da servira prvi u setu tokom koga je greška otkrivena.

2.14.2 Ako igrači nisu promenili strane kada je to trebalo učiniti, igra se prekida od strane sudije čim se greška otkrije i treba se nastaviti sa igrom tako da su igrači na stranama na kojima je trebalo da budu kod ostvarenog rezultata, prema redosledu koji je ustanovljen na početku meča.

2.14.3 U svim okolnostima, svi poeni ostvareni pre otkrivanja greške se računaju.

2.15 EKSPEDITIVNI SISTEM

2.15.1 Osim kako je objašnjeno u 2.15.2, ekspeditivni sistem se uvodi nakon što protekne 10 minuta u setu ili u bilo koje vreme, kada ga zatraže oba igrača ili para.

2.15.2 Ekspeditivni sistem se ne uvodi ukoliko je osvojeno minimum 18 poena.

2.15.3 Ako je lopta u igri kada je dostignuta vremenska granica i kada je ostvaren uslov da se uvede ekspeditivni sistem, sudija prekida igru i nastavlja je servisom igrača koji je servirao u reliju koji je prekinut; ako lopta nije u igri kada se ekspeditivni sistem uvodi, igra se nastavlja servisom igrača koji je u prethodnom reliju bio primalac.

2.15.4 Zatim, svaki igrač servira po jednom, naizmenično se menjajući do kraju seta, a ukoliko igrač ili par koji prima servis napravi 13 ispravnih uzvratnih udaraca u reliju, primalac će dobiti poen.

2.15.5 Uvodjenje ekspeditivnog sistema ne menja redosled serviranja i prijema servisa u meču, kao što je definisano u 2.13.6.

2.15.6 Jednom uveden, ekspeditivni sistem se primenjuje do kraja meča.

3 PRAVILA ZA MEDJUNARODNA TAKMIČENJA

3.2 OPREMA I USLOVI ZA IGRU

3.2.1 Odobrena oprema

Napomena: delovi 3.2.1.1 i 3.2.1.2 su izostavljeni, jer se tiču odobravanja opreme od strane direktorskog borda ITTF, prijavnih obrazaca i opštih informacija turnira (tzv. prospectus) što nije bitna informacija za sudije

3.2.1.3 Bilo koja obična nazubljena guma ili sendvič guma koja prekriva reket mora biti trenutno odobrena od strane ITTF i mora biti pričvršćena za dasku tako da su ITTF logo, ITTF broj (kada postoji), proizvođač i ime brenda jasno vidljivi što je bliže dršci. Lista sve odobrene i autorizovane opreme i materijala se dopunjuje i održava od strane kancelarije ITTF, a detalji su dostupni na internet stranici ITTF.

3.2.1.4 Nogare stola moraju biti najmanje 40cm od krajnje linije stola za igrače u kolicima.

3.2.2 Odeća za igru

3.2.2.1 Odeća za igru se sastoji od majice kratkih rukava ili bez rukava i šorca ili suknje, ili jednodelne sportske garderobe, čarapa i patika; svi ostali odevni predmeti, uključujući deo ili celu trenerku, ne smeju se nositi tokom igre, izuzev uz odobrenje vrhovnog sudije.

3.2.2.2 Glavna boja majice, suknje ili šorca, izuzev rukava i kragne majice treba da bude jasno različita od loptice koja se koristi.

3.2.2.3 Odeća može da ima broj ili slova stražnjem delu kako bi se identifikovao igrač, njegov savez ili klub ili, u klubskim mečevima, klub, a može sadržati i reklame u skladu sa napomenama u 3.2.5.9; ukoliko stražnji deo majice sadrži igračevo ime, ono bi trebalo da se nalazi odmah ispod kragne.

3.2.2.4 Svi brojevi koji se zahtevaju od strane organizatora da bi identifikovali igrača treba da imaju prioritet u odnosu na reklame u centralnom delu stražnjeg dela majice; takvi brojevi treba da budu sadržani u površini ne većoj od 600cm².

3.2.2.5 Sve oznake na prednjoj strani odeće i bilo koji predmeti kao što je nakit koji igrač nosi ne treba da bude upadljivo ili da jako blješti i da time ometa vidljivost protivniku.

3.2.2.6 Odeća ne sme sadržati dizajn ili uvredljive tekstove koji narušavaju reputaciju igre.

3.2.2.7 Igrači tima koji učestvuju u timskom meču, kao i igrači iz istog saveza koji čine par u dublu, na svetskom, olimpijskom ili paraolimpijskom takmičenju, moraju biti uniformno odeveni, sa mogućim izuzecima u izboru čarapa, patika i broja, veličine, boje i dizajna reklama na odeći.

3.2.2.8 Igrači iz suprotnog tima moraju nositi majice koje su dovoljno različite, kako bi ih gledaoci jasno razlikovali.

3.2.2.9 Kada igrači iz dva različita tima imaju slične majice i ne mogu se dogovoriti ko će od njih promeniti majice, odluka se donosi žrebanjem koje sprovodi sudija.

3.2.2.10 Igrači koji se takmiče na svetskom, olimpijskom ili paraolimpijskom takmičenju moraju nositi majice i šorceve ili suknje koji su odobreni od strane njihovog saveza.

3.2.3 Uslovi za igru

3.2.3.1 Prostor za igru treba da bude pravougaoni i ne manje od 14m dug, 7m širok i 5m visok, a 4 ugla mogu biti pokrivena ogradama dužine ne više od 1.5 metra; za takmičenja za igrače u kolicima, prostor za igru se može redukovati, ali ne sme biti manji od 8m dužine i 6m širine; za veteranska takmičenja, prostor za igru se može redukovati, ali ne sme biti manji od 10m dužine i 5m širine.

3.2.3.2 Sledeća oprema i dodaci se smatraju delom svakog prostora za igru: sto koji uključuje i mrežicu, štampani brojevi koji identifikuju sto, pod, sudijski sto i stolice, semafor, boksevi za loptice i peskire, ograde, table na ogradi koje pokazuju imena igrača ili saveze, kao i mala tehnička oprema koja se treba tako postaviti da ne ometa igru.

3.2.3.3 Prostor za igru treba da bude ogradjen ogradama koje su oko 75cm visoke, koje treba da budu tamne i koje odvajaju prostor za igru od susednih prostora za igru i od gledalaca.

3.2.3.4 Na svetskim, olimpijskim ili paraolimpijskim takmičenjima, intenzitet osvetljenja, meren na visini površine za igru, treba da bude najmanje 1000 luksa i to nepromenljivo po celoj površini za igru(sto), a najmanje 500 luksa u ostalim delovima prostora za igru; na drugim takmičenjima intenzitet treba da bude najmanje 600 luksa po celoj površini za igru(sto) i najmanje 400 luksa u ostalim delovima prostora za igru.

3.2.3.5 Kada se koristi nekoliko stolova, nivo osvetljenja treba da bude isti za sve njih, a nivo osvetljenja u pozadini dvorane ne treba da bude veći od najnižeg nivoa osvetljenja u prostoru za igru.

3.2.3.6 Izvor osvetljenja ne sme biti na manje od 5 metara iznad poda.

3.2.3.7 Pozadina treba da bude uglavnom tamna i ne sme da sadrži izvore jakog svetla ili dnevne svetlosti koja dolazi kroz nepokrivene prozore i druge otvore.

3.2.3.8 Pod ne sme da bude svetlo obojen, da jako reflektuje svetlost ili da bude klizav i treba da bude gibak; pod može da bude čvrst za takmičenja osoba u kolicima.

3.2.3.8.1 Na svetskim, olimpijskim ili paraolimpijskim takmičenjima pod treba da bude od drveta ili da to bude vrsta i tip sintetičkog materijala odobrenog od ITTF, kojim se pod može pokriti.

3.2.3.9 Tehnička oprema na mrežici se smatra njenim delom.

3.2.4 Reket kontrola

3.2.4.1 Odgovornost je svakog igrača da se postara da su gume pričvršćene za dasku lepkom koji ne sadrži štetne supstance.

3.2.4.2 Centar za kontrolu reketa će se organizovati na svim ITTF svetskim prvenstvima, Olimpijskim i Paraolimpijskim igrama kao i na određenom broju ITTF svetskih i juniorskih takmičenja, a mogu se organizovati i na kontinentalnim i regionalnim takmičenjima.

3.2.4.2.1 Centar za kontrolu reketa će testirati rekete, prema propisima i postupku ustanovljenom od strane Izvršnog Komiteta prema preporuci Komiteta za opremu i Komiteta za sudije i vrhovne sudije, da potvrde da reketi odgovaraju svim ITTF propisima uključujući, debljinu obloge reketa, ravnoću i prisutnost štetnih supstanci.

3.2.4.2.2 Nasumična kontrola reketa će se vršiti nakon susreta samo ako igrač ne odnese reket na kontrolu pre susreta.

3.2.4.2.3 Reketi koji ne prođu kontrolu reketa pre susreta ne mogu se koristiti, ali mogu biti zamenjeni drugim reketom, koji može biti odmah testiran ako je to vremenski moguće, ali ako nije, reket će se testirati nakon susreta. U slučaju da reketi ne prođu kontrolu reketa posle utakmice, prekršilac podleže kazni.

3.2.4.2.4 Svi igrači imaju pravo da dobrovoljno, bez kazne, daju rekete na pregled pre susreta.

3.2.4.3 Nakon 4 sakupljena nedostatka bilo koje vrste na kontroli reketa u periodu od četiri godine, igrač može učestvovati do kraja na takmičenju, ali će ga nakon toga Izvršni komitet suspendovati na 12 meseci.

3.2.4.3.1 ITTF će pismeno obavestiti suspendovanog igrača o takvoj suspenziji.

3.2.4.3.2 Suspendovani igrač se može žaliti Sudu za sportsku arbitražu u roku od 21 dana od prijema pisma o suspenziji. Ako je takva žalba podnesena, igračeva suspenzija ostaje na snazi.

3.2.4.4 ITTF će voditi popis svih prekršaja na kontroli reketa sa stupanjem na snagu od 01. septembra 2010.

3.2.4.5 Dobro provetreni prostor mora biti predviđen za lepljenje obloga reketa, a tekući lepкови ne smeju se upotrebljavati nigde u dvorani. Pod „dvoranom“ se podrazumeva deo građevine koji se koristi za stoni tenis i njegove povezane aktivnosti, objekti i javni prostor.

3.2.5. Propagandne poruke i oznake

3.2.5.1. Unutar prostora za igru propagandne poruke se mogu nalaziti samo na opremi i priboru navedenom u tački 3.2.3.2. ili na odeći igrača i sudija ili na brojevima igrača i ne sme biti dodatnih panoa.

3.2.5.1.1 Propagandne poruke ili oznake u ili blizu prostora za igru, na odeći za igranje ili brojevima i na odeći sudija, neće biti u vezi sa duvanskim proizvodima, alkoholnim napicima, opojnim drogama ili nezakonitim proizvodima i biće bez rasne diskriminacije, diskriminacije pola, vere, fizičkih nemogućnosti ili drugih oblika ograničenja.

3.2.5.2. Na olimpijskim i paraolimpijskim igrama propagandne poruke na opremi za igranje, odeći za igranje i sudijskoj odeći će biti u skladu sa propisima MOK-a i MPK-a.

3.2.5.3. S izuzetkom LED (diode slabe emisije) i sličnih sastava propagandnih poruka na stranama ograda prostora za igru, fluorescentne, iluminirajuće ili sjajne boje ne mogu se koristiti nigde u prostoru za igru i osnovna boja ograda ostaće tamna.

3.2.5.3.1 Propagandne poruke na ogradama za vreme utakmice ne smeju se menjati iz tamne u svetlu boju i obratno.

3.2.5.3.2 LED i slični sastavi propagandnih poruka na ogradama ne smeju biti presvetli da ne ometaju igrače za vreme utakmice i neće se menjati kada je lopta u igri.

3.2.5.3.3 LED i slični sastavi propagandnih poruka ne smeju se koristiti bez prethodnog odobrenja ITTF-a.

3.2.5.4. Natpisi ili znakovi na unutrašnjoj strani ograda moraju biti jasno drugačiji od boje lopte kojom se igra, niti smeju da sadrže više od dve boje, a visina im ne sme prelaziti 40 cm.

3.2.5.5. Na podu prostora za igru mogu biti do četiri propagandne poruke; a takve oznake:

3.2.5.5.1. mogu biti po jedna na svakom kraju, svaka površine do 5m² i na svakoj strani stola, svaka površine do 2,5 m² ;

3.2.5.5.2. one ne smeju biti udaljene manje od 1m od ograde, a one na krajevima ne smeju biti više od 2 m od ograde;

3.2.5.5.3. biće iste jednolične boje različite od boje loptice kojom se igra, osim drugih boja koje trebaju biti dogovorene unapred sa ITTF;

3.2.5.5.4. neće značajno promeniti površinsko trenje podne obloge;

3.2.5.4.5. sastojaće se jedino od: simbola (logo), reči ili druge slike i neće imati bilo kakvu pozadinu.

3.2.5.6. Propagandne poruke na stolu će biti u skladu sa sledećim zahtevima:

3.2.5.6.1. Na vrhu strane svake polovine stola, kao i na kraju stola, može biti po jedna stalna propagandna poruka proizvođačevog ili dobavljačevog imena ili simbola.

3.2.5.6.2. Na vrhu strane svake polovine stola, kao i na kraju stola, može biti po jedna privremena propagandna poruka proizvođačevog ili dobavljačevog imena ili simbola.

- 3.2.5.6.3. Svaka stalna i privremena propagandna poruka može biti ukupne dužine do 60 cm.
- 3.2.5.6.4. Privremene propagandne poruke moraju biti jasno odvojene od bilo kojih stalnih propagandnih poruka.
- 3.2.5.6.5. Propagandne poruke ne smeju pripadati drugom dobavljaču stonoteniske opreme.
- 3.2.5.6.6. Ne sme biti propagandna poruka, naziv stola, naziv ili simbol proizvođača ili dobavljača stola na konstrukciji stola, osim ako je proizvođač ili dobavljač stola glavni sponzor takmičenja.
- 3.2.5.7. Na svakoj strani mreže mogu biti dve propagandne poruke koje moraju biti jasno različite od boje lopte kojom se igra i ne smeju biti bliže od 3cm od vrpce uz vrh mreže; propagandne poruke koje se nalaze unutar dela mreže (vertikalnog produžetka bočnih linija stola) ne smeju ometati pogled kroz mrežu.
- 3.2.5.8. Propagandne poruke na sudijskim stolovima ili na drugom inventaru unutar prostora za igru mogu imati ukupnu površinu do 750 cm² na svakoj strani.
- 3.2.5.9. Propagandne poruke na odeći za igranje ograničene su na:
- 3.2.5.9.1. Zaštitni znak proizvođača, simbol ili ime, površine do 24cm² ;
- 3.2.5.9.2. Ne više od 6 jasno odvojenih propagandnih poruka, uključenih u ukupnu površinu do 600 cm² ,na prednjem delu, na strani ili ramenima majice, sa ne više od 4 propagandne poruke na prednjem delu;
- 3.2.5.9.3. Ne više od 2 propagandne poruke ukupne površine do 400 cm² na stražnjoj strani majice;
- 3.2.5.9.4. Ne više od dve propagandne poruke ukupne površine do 120 cm² samo na prednjem delu i na stranama šorca ili suknje.
- 3.2.5.10. Propagandne poruke na brojevima mogu biti ukupne površine do 100 cm² .
- 3.2.5.11. Propagandne poruke na odeći sudije mogu biti ukupne površine do 40 cm².

3.2.6 Doping kontrola

3.2.6.1 Svi igrači koji učestvuju na međunarodnim takmičenjima, uključujući i juniorska takmičenja, biće podložni doping kontroli od ITTF-a, svog nacionalnog saveza i bilo koje druge antidoping organizacije odgovorne za kontrolu na takmičenjima na kojima oni učestvuju.

3.3. SLUŽBENE OSOBE

3.3.1. Vrhovni sudija

3.3.1.1. Za svako takmičenje mora se odrediti vrhovni sudija, a o njegovom imenu i mestu gde se nalazi moraju se upoznati učesnici, a kad je potrebno i kapiteni ekipa.

3.3.1.2. Vrhovni sudija odgovoran je za:

3.3.1.2.1. sprovođenje žreba;

3.3.1.2.2. satnicu takmičenja po vremenu i stolovima;

3.3.1.2.3. određivanje sudija;

3.3.1.2.4. sprovođenje "briefinga" (savetovanja) za sudije pre takmičenja;

3.3.1.2.5. proveravanje prava nastupa igrača;

3.3.1.2.6. odlučivanje da li igra može biti prekinuta zbog iznenadne smetnje;

3.3.1.2.7. odlučivanje da li igrači mogu napustiti prostor za igru za vreme susreta;

3.3.1.2.8. odlučivanje da li se određeno vreme za zagrevanje može produžiti;

3.3.1.2.9. odlučivanje da li igrači mogu nositi trenerku za vreme igre;

3.3.1.2.10. odlučivanje o svim pitanjima tumačenja pravila ili propisa, uključujući ispravnost odeće, opreme za igru i uslova za igru;

3.3.1.2.11. odlučivanje da li i gde se igrači mogu zagrevati za vreme iznenadnog prekida igre;

3.3.1.2.12. sprovođenje disciplinskih mera zbog nedoličnog ponašanja ili drugih kršenja propisa;

3.3.1.3. Kad se, uz saglasnost rukovodstva takmičenja, bilo koja dužnost vrhovnog sudije prenese na druge osobe, o odgovornosti kao i o mestu gde se te osobe nalaze moraju biti upoznati učesnici, a kad je potrebno i kapiteni ekipa.

3.3.1.4. Vrhovni sudija, ili zamenik za vreme njegove odsutnosti, moraju biti prisutni za vreme čitavog takmičenja.

3.3.1.5. Kad vrhovni sudija misli da je potrebno, može u svako vreme zameniti sudiju, pomoćnog sudiju ili brojača udaraca, ali ne može izmeniti već donesenu odluku sudije ili pomoćnog sudije iz njihove nadležnosti.

3.3.1.6. Igrači će biti pod nadležnošću vrhovnog sudije od trenutka dolaska do trenutka odlaska iz dvorane u kojoj se odvija takmičenje.

3.3.2. Sudija, pomoćni sudija i brojač udaraca

3.3.2.1. Za svaki susret određuje se sudija i pomoćni sudija.

3.3.2.2. Sudija sedi ili stoji u liniji mreže, a pomoćni sudija sedi nasuprot njemu, na drugoj strani stola.

3.3.2.3. Sudija je odgovoran za:

3.3.2.3.1. ispitivanja prihvatljivosti opreme i uslova za igru i obaveštavanje vrhovnog sudije o svakoj nepravilnosti;

3.3.2.3.2. da nasumice izabere loptu kao što je predviđeno u 3.4.2.1.1. i 3.4.2.1.2.;

3.3.2.3.3. sprovođenje žreba za izbor serviranja, primanja i strana;

3.3.2.3.4. odlučivanje da li se zahtevi iz pravila o servisu mogu ublažiti zbog fizičke nesposobnosti;

3.3.2.3.5. kontrolu redosleda serviranja, primanja i strana i ispravljanje svake greške;

3.3.2.3.6. odlučivanje o svakoj igri, da li se broji kao poen ili je ponavljanje;

3.3.2.3.7. objavljivanje rezultata prema navedenoj proceduri;

3.3.2.3.8. primenu ekspeditivnog sistema u odgovarajuće vreme;

3.3.2.3.9. održavanje kontinuiteta igre;

3.3.2.3.10. delovanje zbog kršenja propisa o savetima i ponašanju.

3.3.2.3.11. žrebanje koji igrač, par ili ekipa treba da promeni svoju majicu, kada protivnički igrači ili ekipe imaju sličnu majicu, a ne mogu se dogovoriti ko će je promeniti;

3.3.2.3.12. da obezbedi da su samo ovlašćene osobe u prostoru za igru.

3.3.2.4. Pomoćni sudija će

3.3.2.4.1. odlučiti da li je lopta taknula rub površine igranja koji je najbliži njemu.

3.3.2.4.2. obavestiti sudiju o kršenju propisa o savetima i ponašanju;

3.3.2.5. Sudija ili pomoćni sudija mogu:

3.3.2.5.1. odlučiti da je igračev servis neispravan;

3.3.2.5.2. odlučiti da je lopta, kod inače dobro izvedenog servisa, taknula komplet mreže prilikom prolaska preko ili oko nje;

3.3.2.5.3. odlučiti da je igrač ometao put lopti;

3.3.2.5.4. odlučiti da su uslovi za igru narušeni tako da je to moglo uticati na ishod igre;

3.3.2.5.5. meriti vreme zagrevanja, igre i prekida.

3.3.2.6. Pomoćni sudija ili posebna službena osoba, mogu brojati udarce primaoca (igrača ili para) kada je primenjen ekspeditivni sistem;

3.3.2.7. Odluku koju je doneo pomoćni sudija prema članu 3.3.2.5. ne može poništiti sudija.

3.3.2.8. Igrači će biti pod nadležnošću sudije od trenutka dolaska do trenutka odlaska iz prostora za igru.

3.3.3. Žalbe

3.3.3.1. Nikakav sporazum između igrača u pojedinačnom takmičenju ili sporazum kapitena ekipa u ekipnom takmičenju ne može izmeniti odluku po pitanju činjenice za koju je odgovorna službena osoba, pitanje tumačenja pravila ili propisa za koje je odgovoran vrhovni sudija, niti o drugim pitanjima vezanim za turnir ili vođenje utakmice iz nadležnosti rukovodstva takmičenja.

3.3.3.2. Ne može se uložiti žalba vrhovnom sudiji protiv odluke vezane za činjenicu za koju je odgovorna službena osoba, niti rukovodstvu takmičenja za tumačenje pravila ili propisa, za šta je odgovoran vrhovni sudija.

3.3.3.3. Može se uložiti žalba vrhovnom sudiji protiv odluke službene osobe u vezi s tumačenjem pravila ili propisa, a tad će odluka vrhovnog sudije biti konačna.

3.3.3.4. Može se uložiti žalba rukovodstvu takmičenja protiv odluke vrhovnog sudije o pitanju vezanom za turnir ili za vođenje utakmice, koje nije regulisano pravilima ili propisima, a tada će odluka rukovodstva takmičenja biti konačna.

3.3.3.5. U pojedinačnom takmičenju, žalbu može uložiti samo igrač koji učestvuje u susretu u kojem je došlo do spora, a u ekipnom takmičenju samo kapiten ekipe koja učestvuje u susretu u kojem je došlo do spora.

3.3.3.5.1. Ime kapitena ekipe (igrajućeg ili neigrajućeg) mora biti naznačeno sudiji unapred.

3.3.3.6. Pitanje tumačenja pravila ili propisa, koje je proisteklo iz odluke vrhovnog sudije, ili pitanje vezano za turnir ili vođenje utakmice proisteklo iz odluke rukovodstva takmičenja, može izneti samo igrač ili kapiten ekipe koji imaju pravo na žalbu, putem svog matičnog saveza, na razmatranje Komitetu za pravila ITTF-a.

3.4. RUKOVOĐENJE IGROM

3.4.1. Brojanje

3.4.1.1. Sudija će objaviti rezultat odmah nakon izlaska lopte iz igre nakon završetka poena, odnosno čim to bude moguće.

3.4.1.1.1. Prilikom objavljivanja rezultata za vreme seta, sudija će najpre objaviti broj osvojenih poena igrača ili para koji će sledeći servirati, a zatim broj poena protivničkog igrača ili para.

3.4.1.1.2. Na početku seta i kada se menja server, sudija će pokazati sledećeg servera i može nakon objavljivanja rezultata imenovati sledećeg servera.

3.4.1.1.3. Na kraju seta sudija će objaviti broj osvojenih poena pobjedničkog igrača ili para koji će slediti broj osvojenih poena poraženog igrača ili para i može tada imenovati pobjedničkog igrača ili par.

3.4.1.2. Dodatno uz objavljivanje rezultata, sudija može koristiti signale rukama da pokaže svoje odluke.

3.4.1.2.1. Kada je poen dosuđen, sudija može podignuti svoju ruku koja je bliže igraču ili paru koji je osvojio poen tako da je nadlaktica u horizontalnom položaju, a podlaktica u vertikalnom položaju sa zatvorenom šakom uvis.

3.4.1.2.2. Kada se zbog bilo kojeg razloga igra ponavlja, sudija može podignuti ruku iznad glave, da pokaže da je igra prekinuta.

3.4.1.3. Rezultat, a u ekspeditivnom sistemu i broj udaraca, objavljivaće se na engleskom ili na bilo kojem jeziku razumljivom za oba igrača ili para kao i za sudiju.

3.4.1.4. Rezultat će se pokazivati na mehaničkim ili električnim pokazivačima, tako da je jasno vidljiv igračima i gledaocima.

3.4.1.5. Kada je igrač opomenut za neprimereno ponašanje, žuta oznaka će se staviti na ili pored pokazivača rezultata.

3.4.2. Oprema

3.4.2.1. Igrači neće vršiti izbor lopte u prostoru za igru.

3.4.2.1.1. Gde god je to moguće, igračima će se pružiti mogućnost odabira jedne ili više lopti pre nego što uđu u prostor za igranje, a susret će se igrati s loptom koju su igrači izabrali.

3.4.2.1.2. Ako lopta nije odabrana pre nego što su igrači ušli u prostor za igru, ili se igrači ne mogu dogovoriti oko izbora lopte, susret će se igrati s loptom koju će sudija uzeti nasumice iz kutije koja je određena za takmičenje.

3.4.2.1.3. Ako je lopta oštećena za vreme susreta, mora se zameniti drugom od onih izabranih pre susreta, ili ako takvih nema, jednom koju će sudija nasumice uzeti iz kutije koja je određena za takmičenje.

3.4.2.2. Obloga reketa se mora upotrebljavati kao što je odobrena od ITTF-a bez bilo kakvih fizičkih, hemijskih ili drugih tretiranja, koja menjaju svojstva, trenje, izgled, boju, strukturu, površinu itd.; bez upotrebe dodataka.

3.4.2.3. Reket treba uspešno da prođe sve parametre testa za kontrolu reketa.

3.4.2.4. Reket se ne sme zameniti u pojedinačnom susretu ukoliko nije slučajno tako oštećen da se više ne može koristiti; ukoliko se to desi, oštećeni reket će se odmah zameniti drugim reketom koji je igrač doneo u prostor za igru, ili reketom koji mu je dodat u prostor za igru.

3.4.2.5. Ako sudija ne odobri drugačije, igrači će ostaviti svoje rekete na stolu za vreme prekida; ali ako je reket pričvršćen za šaku, sudija će dozvoliti igraču da zadrži svoj reket za vreme prekida.

3.4.3. Zagrevanje

3.4.3.1. Igračima je dozvoljeno zagrevanje na stolu za igranje do dva minuta neposredno pre početka susreta, ali ne i za vreme normalnih prekida; navedeno vreme zagrevanja može biti produženo samo uz dozvolu vrhovnog sudije.

3.4.3.2. Za vreme iznenadnog prekida igre, vrhovni sudija može dozvoliti igračima da se zagrevaju na bilo kojem stolu, uključujući i sto na kojem se igra.

3.4.3.3. Igračima će se pružiti razumna prilika da ispitaju i da se upoznaju s opremom koju će koristiti, ali im to ne daje automatski pravo da igraju više od nekoliko udaraca pre nego što se nastavi igra nakon izmene oštećene lopte ili reketa.

3.4.4. Prekidi igre

3.4.4.1. Igra mora biti neprekinuta tokom čitavog pojedinačnog susreta, osim kada je bilo kojem igraču dozvoljeno da ima:

3.4.4.1.1. prekid do jednog minuta između uzastopnih setova u pojedinačnom susretu;

3.4.4.1.2. kraće prekide za brisanje nakon svakih 6 poena od početka svakog seta, kao i za vreme promene strana u zadnjem mogućem setu pojedinačnog susreta.

3.4.4.2. Igrač ili par ima pravo na pauzu ("time-out") do jednog minuta za vreme pojedinačnog susreta.

3.4.4.2.1. U pojedinačnom takmičenju zahtev za pauzu može zatražiti igrač, par ili određeni savetnik; u ekipnom takmičenju zahtev može postaviti igrač, par ili kapiten ekipe.

3.4.4.2.2. Ako se igrač ili par i savetnik ili kapiten ne slažu da li je pauza zatražena, konačnu odluku doneće igrač ili par u pojedinačnom takmičenju, odnosno kapiten u ekipnom takmičenju.

3.4.4.2.3. Zahtev za pauzu može se zatražiti jedino između poena u setu, a pokazuje se pravljjenjem znaka "T" pomoću ruku.

3.4.4.2.4. Kada primi valjan zahtev za pauzu, sudija će prekinuti igru i pokazati beli karton rukom koja je na strani igrača ili para koji je zatražio pauzu; beli karton ili drugi odgovarajući marker će se staviti na stranu stola tog igrača ili para.

3.4.4.2.5. Beli karton ili marker će se ukloniti i igra će se nastaviti kada je igrač ili par koji je zatražio pauzu spreman za nastavak ili kada je istekao jedan minut, zavisno šta je pre.

3.4.4.2.6. Ako je valjan zahtev za pauzom primljen istovremeno od ili u ime oba igrača ili para, igra će se nastaviti kada su oba igrača ili para spremna za nastavak ili kada je istekao jedan minut, zavisno šta je pre i nijedan igrač ili par neće više imati pravo na pauzu za vreme tog pojedinačnog susreta.

3.4.4.3. Neće biti prekida između uzastopnih susreta u ekipnoj utakmici, osim kada igrač koji mora igrati u uzastopnim susretima može zatražiti prekid do pet minuta između tih susreta.

3.4.4.4. Vrhovni sudija može dozvoliti prekid igre u najkraćem mogućem trajanju, ali ni u kom slučaju duže od 10 minuta, ako je igrač privremeno onesposobljen nesrećnim slučajem, pod uslovom da po mišljenju vrhovnog sudije time nije oštećen protivnički igrač ili par.

3.4.4.5. Prekid se neće dopustiti ukoliko je nesposobnost za igru postojala ili se mogla očekivati na početku susreta, odnosno ako je nastala usled normalnih napora igre; nesposobnost kao na primer grč ili iscrpljenost nastala trenutnim stanjem igrača ili načinom igre, ne opravdava prekid igre, koji može biti dopušten samo za nesposobnost nastalu nesrećnim slučajevima, kao na primer zbog pada.

3.4.4.6. Ako bilo ko u prostoru za igru krvari, igra će biti automatski prekinuta i neće se nastaviti dok se povređenoj osobi ne pruži medicinska pomoć i dok svi tragovi krvi nisu uklonjeni iz prostora za igru.

3.4.4.7. Igrač će ostati u ili blizu prostora za igru za vreme čitavog pojedinačnog susreta, osim uz dopuštenje vrhovnog sudije; za vreme prekida između setova i pauza, igrač mora ostati u prostoru do tri metra od prostora za igru, pod nadzorom sudije.

3.5. DISCIPLINSKE ODREDBE

3.5.1. Saveti

3.5.1.1. U ekipnom takmičenju igrači mogu primiti savete od bilo koga ko je ovlašćen da bude kod prostora za igru.

3.5.1.2. U pojedinačnom takmičenju igrač ili par mogu primiti savete samo od jedne osobe unapred imenovane sudiji, osim kada su igrači u paru iz različitih saveza, kada svaki može odrediti jednog savetnika, ali u odnosu na članove 3.5.1. i 3.5.2. ta dva savetnika tretiraće se kao jedan; ako neovlašćena osoba daje savete, sudija će joj pokazati crveni karton i udaljiti je od prostora za igru.

3.5.1.3. Igrači mogu primiti savete u bilo koje vreme osim za vreme igre pod uslovom da neprekidnost igre nije narušena (3.4.4.1); ako bilo koja ovlašćena osoba daje savete u drugo vreme, sudija će pokazati žuti karton i upozoriti je da svaki takav dalji prestup povlači odstranjenje od prostora za igru.

3.5.1.4. Nakon što je bilo dato upozorenje (žuti karton) i ako u istom ekipnom susretu ili u istom susretu pojedinačnog takmičenja bilo ko da savet nelegalno, sudija će mu pokazati crveni karton i udaljiti ga od prostora za igru, bez obzira da li je ta osoba pre bila opomenuta (žuti karton).

3.5.1.5. U ekipnom susretu udaljeni savetnik nema pravo da se vrati, osim kada treba da igra i njega ne može zameniti drugi savetnik do kraja ekipnog susreta; u pojedinačnom susretu nema pravo povratka do kraja pojedinačnog susreta.

3.5.1.6. Ako udaljeni savetnik odbija da napusti prostor, ili se vrati pre kraja susreta, sudija će prekinuti susret i obavestiti vrhovnog sudiju.

3.5.1.7. Ovi propisi će se primeniti samo na savete za igru i neće sprečiti igrača ili kapitena od ulaganja opravdane žalbe, niti da se igrač savetuje s predstavnikom svog saveza ili prevodiocem za objašnjenje sudijske odluke.

3.5.2. Neprimereno ponašanje

3.5.2.1. Igrači i treneri ili drugi savetnici će se suzdržati od ponašanja koje može negativno uticati na protivnika, vređati gledaoce ili štetiti ugledu igre, kao na primer upotreba pogrđnih reči, namerno lomljenje lopte ili izbacivanje lopte izvan prostora za igru, udaranje stola ili ograde i nepoštovanje službenih osoba.

3.5.2.2. Ako u bilo kojem trenutku igrač, trener ili drugi savetnik učini ozbiljan prekršaj, sudija će prekinuti igru i odmah prijaviti vrhovnom sudiji; za manje prekršaje sudija može za prvi put pokazati žuti karton i upozoriti prekršioca da je svako ponavljanje podložno kazni.

3.5.2.3. Osim kao što je predviđeno u 3.5.2.2. i 3.5.2.5., ako igrač koji je bio opomenut učini drugi prekršaj u istom pojedinačnom ili ekipnom susretu, sudija će dodeliti jedan poen njegovom protivniku, a za dalji prekršaj dva poena, svaki put pokazujući žuti i crveni karton zajedno.

3.5.2.4. Ako igrač, protiv kog su već dodeljena 3 kaznena poena u istom pojedinačnom ili ekipnom susretu, nastavi da se neprimereno ponaša, sudija će prekinuti igru i odmah izvestiti vrhovnog sudiju.

3.5.2.5. Ako igrač za vreme pojedinačnog susreta promeni svoj reket a da nije bio oštećen, sudija će prekinuti igru i izvestiti vrhovnog sudiju.

3.5.2.6. Dobijena opomena ili kazna bilo kojeg igrača u paru odnosiće se na par, ali ne i na igrača koji nije napravio prekršaj u narednom pojedinačnom susretu istog ekipnog susreta; na početku susreta igre parova, par će se smatrati da je dobio višu od opomene ili kazne koju je dobio bilo koji igrač u istom ekipnom susretu.

3.5.2.7. Osim kao što je predviđeno u 3.5.2.2., ako trener ili drugi savetnik koji je već bio opomenut učini sledeći prekršaj u istom pojedinačnom ili ekipnom susretu, sudija će pokazati crveni karton i udaljiti ga od prostora za igru do kraja ekipnog susreta, a u pojedinačnom takmičenju do kraja pojedinačnog susreta.

3.5.2.8. Vrhovni sudija ima pravo da diskvalifikuje igrača iz susreta, discipline ili čitavog takmičenja za ozbiljno nesportsko ili agresivno ponašanje, bez obzira da li je to prijavio sudija; tom prilikom će pokazati crveni karton. Za manje ozbiljan prekršaj koji ne zahteva diskvalifikaciju, vrhovni sudija može takav prekršaj prijaviti disciplinskoj komisiji (3.5.2.13.)

3.5.2.9. Ako je igrač udaljen sa dva susreta u ekipnom ili pojedinačnom takmičenju, on će biti automatski udaljen iz ekipnog ili pojedinačnog takmičenja.

3.5.2.10. Vrhovni sudija može udaljiti do kraja takmičenja svakoga ko je bio dva puta udaljen od prostora za igru za vreme tog takmičenja.

3.5.2.11. Ako je igrač diskvalifikovan iz discipline ili takmičenja zbog bilo kog razloga, on će izgubiti dobijeni naslov, medalju, novčanu nagradu ili bodove za rang listu.

3.5.2.12. Slučajevi vrlo ozbiljnog neprimerenog ponašanja prijaviće se savezu prekršioca