

Međunarodna stonoteniska Federacija

**Priručnik za
SLUŽBENA LICA U MEČU**

Dvanaesto izdanje Decembar 2006

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

PREDGOVOR

Delovi prethodnih izdanja su promenjeni radi obezbeđenja jasnije i preciznije primene pravila i propisa. Komentari i predlozi za dalja poboljšanja su dobrodošli i mogu biti poslani predsedniku Umpires and referees committee.

URC - ITTF
Decembar 2006

Prvo izdanje	Mart 1982
Drugo izdanje	Septembar 1983
Treće izdanje	Januar 1989
Četvrto izdanje	Septembar 1989
Peto izdanje	Septembar 1991
Šesto izdanje	Novembar 1993
Sedmo izdanje	Septembar 1995
Osmo izdanje	Oktobar 1997
Deveto izdanje	Juli 2000
Deseto izdanje	Jun 2004
Jedanaesto izdanje	Decembar 2005
Dvanaesto izdanje	Decembar 2006

Izdavač:
The International Table Tennis Federation

ISBN 0 946587 69 8

Međunarodna stono teniska federacija, osnovana 1926, je rukovodeće telo sporta sa 202 nacionalna saveza kao članova organizacije.

ITTF nadzire organizovanje svetskog šampionata svake godine, koje uključuje preko 800 igrača sa svih kontinenata i četiri druga svetska šampionata. Osnovna funkcija je da rukovodi ovim sportom i da ga razvija u korist preko trideset miliona takmičara u svim delovima sveta.

Stoni tenis je Olimpijski sport i u programu je letnjih Olimpijskih igara.

S A D R Ž A J :

1.	Uvod	5
2.	Pravila i propisi	5
2.1	Primenljivost	5
2.2	Pravila	5
2.3	Propisi	5
3.	Vrste takmičenja	5
3.1	Otvoreni turniri	5
3.2	Pozivni turniri	6
3.3	Ostala međunarodna takmičenja	6
4.	Službena lica	6
4.1	Vrhovni sudija	6
4.2	Sudija	6
4.3	Pomoćni sudija	7
4.4	Merenje vremena	7
4.5	Brojač udaraca	7
4.6	Žalbe	7
4.7	Zamena	8
4.8	Predstavljanje	8
4.9	Sudijska uniforma	9
5.	Uslovi za igru	9
6.	Loptica	10
6.1	Vrsta	10
6.2	Izbor	10
7.	Reket	10
7.1	Obloga	10
7.2	Lepak	11
7.3	Kontrola	11
7.4	Oštećenje	11
8.	Odeća	12
8.1	Boja	12
8.2	Dizajn	12
8.3	Reklame	12
8.4	Ispravnost	13
8.5	Trenerke	13
8.6	Presvlačenje	13
9.	Definicije	13
10.	Servis	14
10.1	Doslednost	14
10.2	Slobodna šaka	14
10.3	Izbačaj loptice	14
10.4	Udaranje loptice	15
10.5	Vidljivost	15
10.6	Opomena	15
11.	Ponavljanje poena	15
11.1	Svrha	15
11.2	Nec servis	15
11.3	Prekidi	16
11.4	Nespremnost	16
11.5	Igra u invalidskim kolicima	16
12.	Poen	16
12.1	Odluka	16
12.2	Ivične lopte	17
12.3	Sumnja	17

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

13.	Neprekidnost igre	17
13.1	Time-out	17
13.2	Gubljenje vremena	18
13.3	Brisanje	18
13.4	Oštećena oprema	18
13.5	Povreda	19
13.6	Napuštanje prostora za igru	19
13.7	Vreme za odmor	19
14.	Redosled serviranja,prijema servisa i strana na kojoj se igra	19
14.1	Izbor	19
14.2	Greške	19
15.	Ekspeditivni sistem	20
15.1	Princip	20
15.2	Postupak	20
16.	Savetovanje igrača	20
17.	Ponašanje	21
17.1	Odgovornost sudije	21
17.2	Opominjanje	22
17.3	Kazne	22
17.4	Odgovornost vrhovnog sudije	23
18.	Vođenje meča	23
18.1	Objavljivanje rezultata	23
18.2	Znaci	24
18.3	Nadzor vremena	24
18.4	Objašnjenja	24
19.	Pokazivači rezultata	25
20.	Zaključak	26
	Prilog A – Preporučeni postupak za službene osobe	26
	Prilog B – Smernice za službene osobe na takmičenjima za svetske titule i takmičenjima u nadležnosti ITTF-a	31
	Prilog C – Kavifikacija sudija	36
	Prilog D – Službeni pravilnik vladanja	39
	Prilog E – Preporučeni znakovi rukama	40
	Prilog F – Postupci u igralištu	44
	1. Pripreme sudije pre meča	44
	2. Dolazak sudije u prostor za igru	45
	3. Postupak pred meč	45
	4. Početak meča	46
	5. Postupak u toku meča	46
	6. Postupak na kraju seta	46
	7. Postupak na početku seta	46
	8. Saopštenje po završetku meča	46
	9. Postupak po završetku meča	47
	10.Kraj meča – izlazak sudija	47
	11.Rezime	47
	Prilog G – Uniforme sudija	48
	Prilog H – Pregled izmene pravila i propisa u 2005. i 2006.	51

1. UVOD

- 1.1 Svrha ove knjižice je da uputi službena lica kako primeniti pravila i propise i treba biti primenjivana zajedno sa važećim ITTF Handbook-om ili pravilima. Bavi se uglavnom obavezama sudije i pomoćnika sudije, ali takođe uključuje aspekt obaveza vrhovnog sudije u odnosu na kontrolu mečeva. Priručnik za vrhovne sudije detaljnije pokriva obaveze vrhovnog sudije.
- 1.2 Igrači sa pravom očekuju doslednost u vođenju mečeva i ne treba očekivati da se stalno prilagođavaju različitim procedurama na različitim takmičenjima ili u različitim zemljama. Da bi se ostvarila doslednost ITTF URC (komitet sudija i vrhovnih sudija) je napravio spisak preporučenih procedura i ove su u priložima A, D, E i F.
- 1.3 Prilog B sadrži ITTF uputstva za službena lica u meču na svetskim šampionatima; ova uputstva nisu obavezna za ostala takmičenja ali su mahom prihvaćena za kontinentalna i otvorena međunarodna prvenstva. Prilog C opisuje kvalifikaciju sudija i prilog G je sažetak promena pravila i propisa, napravljenih 2005 i 2006 godine.

2. PAVILA I PROPISI

2.1 Primenljivost

- 2.1.1 Prvi zahtev za službena lica je dobro poznavanje pravila i propisa, koji rukovode takmičarskim stonim tenisom, dopunjeno jasnim razumevanjem proširenja istih koja se primenjuju na različitim vrstama takmičenja. Relevantne informacije su sadržane u poglavljima 2, 3 i 4 ITTF priručnika.

2.2 Pravila

- 2.2.1 Pravila stonog tenisa u daljem tekstu „pravila“ su sadržana u poglavlju 2. Pravila se primenjuju na sve međunarodne mečeve i opšte su prihvaćena od strane saveza za domaća takmičenja, iako bilo koji savez ima pravo da unese varijacije na takmičenjima na kojima učestvuju samo igrači iz tog saveza. Pravila mogu biti promenjena samo na generalnoj skupštini sa većinom glasova od najmanje 75%.

2.3 Propisi

- 2.3.1 Poglavlje 3 sadrži „Propise za međunarodna takmičenja“, u daljem tekstu „propisi“ koji se generalno primenjuju na sva međunarodna takmičenja. Dodatni propisi za svetska prvenstva su data u poglavlju 4. Ovi propisi mogu biti menjani samo na sastanku borda direktora ITTF-a prostom većinom glasova.

3. Vrste takmičenja

3.1 Otvoreni turniri

- 3.1.1 Otvoren turnir je takmičenje, organizovano od strane saveza na čijoj se teritoriji održava, i otvoreno je za prijave igrača bilo kog saveza. Na ovakvim takmičenjima mogu biti manje varijacije propisa kada organizator nije u mogućnosti ili ne želi da zadovolji sve zahteve, obično u odnosu na uslove za igru kao što je prostor za igru.
- 3.1.2 Kada ovakvo takmičenje ne zadovoljava određeni propis, u obrascu za prijavu na takmičenje mora biti jasno i precizno naznačeno o kakvoj razlici u odnosu na određeni propis se radi, tako da potencijalni takmičari znaju unapred pod kakvim propisima će se igrati. Za takmičara koji je podneo prijavu se podrazumeva da je razumeo i prihvatio sve razlike, i takmičenje će biti sprovedeno pod modifikovanim propisima.
- 3.1.3 Svake sezone savez može prijaviti jedan seniorski, jedan juniorski i jedan veteranski otvoreni turnir koji organizuje kao svoj seniorski, juniorski ili veteranski otvoren međunarodni šampionat i na takvim turnirima propisi mogu biti modifikovani samo uz

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

dozvolu izvršnog komiteta ITTF-a. Slično, bilo koja izmena propisa za svetska prvenstva mora biti odobrena od strane borda direktora ITTF-a, a za kontinentalna prvenstva od strane odgovarajućeg organa kontinentalne federacije.

- 3.1.4 Od 1996 jedan broj otvorenih međunarodnih prvenstava je uključen u „Pro tour circuit“. Oni su organizovani direktno pod pokroviteljstvom ITTF-a i, sa vremena na vreme, oni uključuju eksperimentalne varijacije pravila i propisa odobrene od borda direktora ITTF-a. Takve varijacije mogu biti primenjene na svim pro-tour turnirima u sezoni ili na pojedinačnoj osnovi a detalji će biti dati na obrascu za prijavu.

3.2 Pozivni turniri

- 3.2.1 Domaći turniri na kome su svi igrači iz istog saveza ili takmičenja koja su ograničena na igrače određenog područja ili grupa ili profesija nisu automatski pokriveni propisima. Za ovakva takmičenja organizator ima pravo da odluči koje propise će primenjivati i ako želi koje i kako će promeniti.

3.3 Ostala međunarodna takmičenja

- 3.3.1 Za međunarodne ekipne utakmice, osim onih na svetskom ili kontinentalnom prvenstvu, savezi koji učestvuju se mogu dogovoriti o izmeni. Na ovakvim i drugim međunarodnim takmičenjima, se moraju primenivati i sprovoditi odgovarajući propisi ukoliko nisu objavljeni uslovi za takmičenje sa jasnim i preciznim objašnjenjem izuzetaka.

4. Službena lica

4.1 Vrhovni sudija

- 4.1.1 Za svako takmičenje se imenuje vrhovni sudija, obično sa jednim ili više zamenika. Vrhovni sudija ili ovlašteni zamenik mora biti prisutan u hali u kojoj se igra svo vreme dok igra traje, da odluči po pitanju interpretacije pravila gde je njegova odluka konačna i uopšte da obezbedi da se takmičenje sprovodi u saglasnosti sa odgovarajućim pravilima i propisima.
- 4.1.2 Gde je odluka vrhovnog sudije konačna, kao što je privremena suspenzija igre zbog povrede ili diskvalifikacija igrača zbog lošeg ponašanja, on mora delovati dosledno da spreči bilo kakvu sumnju u naklonjenost bilo kom igraču. Na velikim takmičenjima je preporučljivo da vrhovni sudija i njegovi zamenici budu iz različitih saveza tako da uvek postoji neutralna službena osoba koja arbitrira u određenom konfliktu.
- 4.1.3 Vrhovni sudija je odgovoran za imenovanje službenih osoba. Iako ih neće lično imenovati vrhovni sudija mora biti saglasan da službene osobe jesu kompetentne i da rade pošteno i dosledno. Vrhovni sudija treba da objasni sudijama, na sastanku pre turnira, kako očekuje primenu pravila i propisa, posebno ukoliko su novi ili mogu biti sporni.
- 4.1.4 Igrači su pod jurisdikcijom vrhovnog sudije od trenutka kada uđu u halu u kojoj se igra pa sve do trenutka dok ne izađu iz hale. Prostor obezbeđen za zagrevanje-trening se takođe smatra halom u kojoj se igra.

4.2 Sudija

- 4.2.1 Za svaki meč je određen sudija čija osnovna obaveza je da odluči rezultat posle svakog odigranog poena. U principu sudija nema diskreciono pravo ali se od njega zahteva da prosudi po pitanju primene nekih pravila i propisa kao što je odluka da li poen treba da se ponovi zato što je servis ili uzvratni udarac pod uticajem okolnosti van kontrole igrača, ili da li je ponašanje igrača prihvatljivo.
- 4.2.2 Kada sudija sudi sam njegova odluka je konačna po pitanju svih činjenica u toku meča, uključujući sve odluke po pitanju ivičnih lopti kao i pravilnosti servisa. U ovakvim okolnostima je direktno odgovoran za merenje trajanja meča, ali kada se uvede

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

ekspeditivni sistem određuje se još jedna službena osoba koja radi kao brojač udaraca.

- 4.2.3 Iako je sudija obavezan da prihvati odluke drugih službenih osoba ima pravo da zahteva objašnjenje ukoliko smatra da je osoba koja je donela odluku to učinila van svoje jurisdikcije. Ukoliko se ustanovi da je osoba donela odluku van svoje jurisdikcije sudija može ispraviti istu ili, što je uobičajeno, odlučiti da se poen ponovi.
- 4.2.4 Sudija treba da bude udaljen od bočne ivice stola oko 2-3 metra, u liniji sa mrežom, poželjno na malo uzdignutoj stolici, mada ovo nije neophodno za pojedinačne susrete. Za parove sudija treba da stoji ukoliko stolica nije dovoljno visoka da se kontroliše ispravnost servisa po pitanju središnje linije. Stajanje kod pojedinačnih susreta nije preporučljivo zbog ometanja pogleda gledalaca.
- 4.2.5 Igrači su pod jurisdikcijom sudije od trenutka kada stignu do prostora za igru do trenutka kada ga napuste.

4.3 Pomoćni sudija

- 4.3.1 Za međunarodna takmičenja se određuje pomoćni sudija koji preuzima ili deli neke obaveze sudije. Na primer, pomoćni sudija je jedini merodavan za donošenje odluke da li je lopta pogodila ivicu površine za igru za stranu stola sa koje se on nalazi, i ima potpuno isto pravo kao i sudija da odluči o ispravnosti servisa, da li postoji opstrukcija igre i da li su ispunjeni uslovi da se poen ponovi.
- 4.3.2 Ukoliko sudija ili pomoćni sudija odluče da je servis nepravilan, da je postojala opstrukcija igre, da je lopta dodirnula mrežicu prilikom servisa, ili da su uslovi za igru ometeni na način koji utiče na rezultat, njihova odluka je konačna.
- 4.3.3 U svakom slučaju odluka donešena od strane jednog od ova dva službena lica može biti preinačena ranijom odlukom drugog. Na primer bilo da lopta jeste ili nije dotakla ivicu površine za igru na strani koja je bliža pomoćnom sudiji može biti nebitno ukoliko je sudija već video da je igrač pomerio površinu za igru. Slično, nepravilan servis presuđen od strane pomoćnog sudije ne mora biti kažnjen ukoliko je sudija dosudio da se poen ponavlja npr. zbog loptice koja je uletela u prostor za igru.
- 4.3.4 Pomoćni sudija treba da sedi suprotno od sudije, u liniji sa mrežicom i na otprilike istoj udaljenosti od stola. Nema potrebe da pomoćni sudija stoji u susretu parova.

4.4 Merenje vremena

- 4.4.1 Pomoćni sudija može meriti vreme ali pojedine sudije više vole da to sami rade. Odluku ko će meriti vreme donosi sudija. Službena osoba koja meri vreme obavezno prati vreme zagrevanja, vreme igre, vreme pauza između setova i vreme bilo koje dozvoljene suspenzije igre i njena odluka o isteku vremena je konačna.

4.5 Brojač udaraca

- 4.5.1 Za brojača udaraca, kada je uveden ekspeditivni sistem, se određuje posebna osoba, ali pomoćni sudija takođe može biti određen za brojača. Obaveza brojača je da broji udarce primalaca i odluka brojača po ovom pitanju ne može biti preinačena.

4.6 Žalbe

- 4.6.1 Igrač, ili u ekipnom susretu kapiten, mogu se žaliti na odluke sudije, pomoćnog sudije ili brojača udaraca, ukoliko smatraju da je u pitanju pogrešno tumačenje pravila, ali žalba ne može biti protiv odluka koje su u isključivoj nadležnosti službenih osoba u susretu. Takva žalba može biti uručena vrhovnom sudiji čija odluka po pitanju tumačenja pravila je konačna.
- 4.6.2 Ukoliko igrač ili kapiten smatraju da je odluka vrhovnog sudije nekorektna, njihov savez može uložiti žalbu komitetu za pravila ITTF-a. Ovaj komitet će dati tumačenje pravila za ubuduće ali ne može izmeniti već donešene odluke. Žalba može biti

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

upućena i rukovodstvu turnira na odluku vrhovnog sudije ako se odluka ne odnosi na pravila stonoteniske igre.

- 4.6.3 U odgovoru na prigovore, vrhovni sudija mora obratiti pažnju na određenu proceduru. Ukoliko je u pitanju pojedinačan susret ili susret parova razgovara se isključivo sa igračima koji su učesnici tog susreta. Kapiten ili trener nemaju prava učešća u raspravi ali prevodilac može pomagati ukoliko postoji problem sporazumevanja. U ekipnom susretu bilo koja žalba od strane igrača koja nije podržana od strane kapitena se ne uzima u obzir.
- 4.6.4 Kada je žalba protiv odluke određene službene osobe, samo ta osoba može učestvovati u raspravi povodom žalbe. Vrhovni sudija može tražiti dokaze ili mišljenje druge službene osobe u susretu ili svedoka ali po davanju izjave ta osoba ili svedok nema pravo učešća u daljoj raspravi.

4.7 Zamena

- 4.7.1 Može biti slučajeva za vreme takmičenja, bilo pre susreta ili pošto je susret već počeo, da se postavi pitanje da li je službena osoba određena za taj susret sposobna da obavi sve dužnosti za koje je određena. Takvi slučajevi su retki ali kada se pojave vrhovni sudija mora biti spreman da reši situaciju, čak i zamenom određene službene osobe ukoliko je to jedino pravo rešenje.
- 4.7.2 Suštinsko pitanje za vrhovnog sudiju je da li je imenovanje određene službene osobe ili njeno zadržavanje u određenom susretu može uticati na rezultat susreta. Ukoliko službena osoba radi korektno i dosledno bez ikakve naklonosti onda nema nikakvog razloga za zamenu samo zato što njene odluke imaju drugačiju reakciju kod jednog od igrača ili para.
- 4.7.3 Primedba igrača da je sudija suviše dosledan u primeni pravila ili da je bio uzrok prethodne žalbe ne diskvalifikuje službenu osobu da obavlja svoje obaveze u narednom susretu. Slično, rasprava između službene osobe i igrača ili kapitena, koliko god ozbiljna bila, ne opravdava zamenu službene osobe.
- 4.7.4 Sporadične greške sudije, posebno ako su odmah ispravljene, obično ne opravdavaju zamenu i uopšte je bolje za vrhovnog sudiju da ne interveniše za vreme igre čak i ako se greške ponavljaju ukoliko je zaista jasno da to ne utiče na konačan ishod susreta. Takvo delovanje službene osobe mora biti uzeto u obzir posebno kada je takmičenje etapno zbog uticaja na predstavljanje sporta.
- 4.7.5 Samo i samo ako je vrhovni sudija uveren da zadržavanje službene osobe može uticati na ishod susreta u smislu gubljenja poverenja igrača u kompetenciju i prosuđivanje takva službena osoba može biti zamenjena. Zamena treba da bude obavljena sa što je moguće manje buke i zbrke, a vrhovni sudija treba da detaljno objasni razloge za zamenu osobi koja je zamenjena izbegavajući javno kritikovanje.
- 4.7.6 Kada je službena osoba zamenjena zbog pogrešnih odluka, rezultat i sve odluke iz njene nadležnosti ne mogu biti promenjene. Ukoliko su greške na osnovu pogrešnog tumačenja pravila ili van nadležnosti službene osobe može se razmotriti ponovno igranje seta u kome je uticano na rezultat ali je uopšte bolje nastaviti sa do tada postignutim rezultatom.

4.8 Predstavljanje (videti priloge A, D, E, F i G)

- 4.8.1 U dodatku njihove odgovornosti da se obezbedi pošten ishod, službene osobe imaju važnu ulogu u predstavljanju susreta. Ovo naravno ne treba da bude lično isticanje i najbolje priznanje dobrom timu službenih osoba ja kada oni nisu „primećeni“, zato što kontrolišu igru „neprimetno“ a igrači i gledaoci mogu u potpunosti da se posvete susretu.
- 4.8.2 Dok je na dužnosti službena osoba mora delovati i biti uvek na oprezu i skoncentrisana na igru. Igrači, kojima je meč ozbiljna stvar, sigurno ne odobravaju komotan ili još gore neozbiljan pristup. Službena osoba ne treba da napušta svoje mesto za vreme susreta ukoliko za to nema određenog razloga kao što je sklanjanje loptice ako je u prostoru za igru ili popravljjanje ograde prostora za igru.

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

- 4.8.3 Kada nisu na dužnosti službene osobe treba da paze da se ne ponašaju na način koji prejudicira njihov autoritet ili na način koji nipodaštava njihov savez ili sport. Dobri odnosi sa igračima su važni ali treba obratiti pažnju da se ponašanjem ne naglašava naklonost. Javna kritika drugih službenih osoba ili organizatora treba da se izbegava.
- 4.8.4 Službene osobe su takođe odgovorne za izgled prostora za igru u toku susreta. Prostor za igru treba da bude uredan, bez prisustva osoba ili opreme za koje nije predviđeno da budu tu i bilo kakva neurednost stola ili ograde treba da bude ispravljena. Samo osobama direktno zaduženim za susret je dozvoljeno da budu u prostoru za igru pozicioniranima tako da ne ometaju igru ali optimalno da bi mogli da obave svoje obaveze u toku susreta.
- 4.8.5 Organizator obično odredi maksimalan broj osoba koje mogu biti na „klupi“ tokom susreta, i u pojedinačnim susretima takođe može biti ograničen broj osoba koje mogu pratiti igrača ili par. Obaveza je sudije da se uveri da je taj broj osoba poštovan i igra će biti suspendovana dok se osobe koje nisu ovlašćene ne povuku od prostora za igru.
- 4.8.6 Preporučljivo je da je sako zakopčan kada se ulazi u prostor za igru, i za vreme predstavljanja pre i posle susreta. Ipak dok se sedi može biti pogodnije da je sako otkopčan radi lakših pokreta ruku. Važno je, na svim turnirima, da je predstavljanje profesionalno i da sudije to osećaju kao prirodan i normalan sled događaja. (Pogledaj prilog F).

4.9 Sudijska uniforma

- 4.9.1 Većina saveza je usvojila standarde odevanja za svoje službene osobe i sastoji se obično od sakoa i pantalona ili suknje određenih boja, ali ista odeća ne mora biti pogodna za svako okruženje. Na primer u veoma toplim uslovima može biti nepodnošljivo nositi sako ako je susret veoma dug, dok u nekim halama može biti neprijatno hladno.
- 4.9.2 U ovakvim okolnostima tim službenih osoba se može dogovoriti, među sobom, za prihvatljiva odstupanja tako da ako treba obući pulover oni će biti iste boje. Najvažnije je da službene osobe budu uredne, jednoobrazno obučene koliko god je moguće, ali treba obezbediti potvrdu da je organizator saglasan sa svim predloženim izmenama u odnosu na standardnu uniformu.
- 4.9.3 URC je usvojio standard sudijske uniforme za takmičenja za svetsku titulu. (Prilog G). Za ostala takmičenja pod jurisdikcijom ITTF-a mogu nositi uniformu svog saveza ili ITTF uniformu.
- 4.9.4 Ukoliko nije odobreno od strane vrhovnog sudije zbog verskih ili medicinskih razloga kape, šeširi ili slično se ne mogu nositi. Trenerice, jakne itd. se nikada ne mogu nositi.

5. Uslovi za igru

- 5.1 Vrhovni sudija donosi konačnu odluku o prihvatljivosti uslova za igru ali je sudija obično taj koji prvi primeti moguće nedostatke, naročito one koji se pojave kada je susret već počeo. Sudija mora poznavati zahteve pravila i propisa tako da može odmah izvestiti vrhovnog sudiju o nedostacima koje ne može sam da ispravi.
- 5.2 Prostor za igru, nivo osvetljenosti će normalno biti provereno kada se hala priprema kao i da su stolovi i mrežice pravilno postavljeni. U svakom slučaju sudija treba sam da proveri, pre početka susreta, da se ništa nije dogodilo što bi poremetilo uslove za igru, kao što je izvor svetlosti, postavka stola i ograde kao i zategnutost i visinu mrežice.
- 5.3 Kad god je moguće sudija treba sam da ispravi nedostatke, ali ako to ne može a da ne odlaže igru mora odmah da izvesti vrhovnog sudiju. Vrhovni sudija može odložiti susret dok se ne obezbede odgovarajući uslovi ili premestiti susret na drugi sto, ali ako su nedostaci minimalni i igrači se slože da se mogu zanemariti susret će se odigrati pod postojećim uslovima.
- 5.4 Odgovornost službenih osoba je da utvrde da li se propisi za reklamiranje poštuju. Veličina i boja reklama na opremi i rekvizitima u i oko prostora za igru treba da je proverena od strane vrhovnog sudije na vreme radi ispravki koje treba uraditi pre

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

početka susreta. Za vreme takmičenja sudije kontrolišu da li su reklame, na odeći i brojevima igrača, u saglasnosti sa propisima za reklamiranje.

- 5.5 Važno je da sudija proveri visinu i zategnutost mrežice. Ovo treba uraditi pre svakog susreta. Nije dovoljno samo proceniti zategnutost dodiranjem te je nekoliko proizvođača proizvelo tegove za merenje zategnutosti. Ovi merači koji teže tačno 100 grama, se koriste u dva koraka, prvi na 15.25 cm i drugi na 1 cm niže. U svakom slučaju ovi merači se koriste samo za proveru zategnutosti a ne i visine. Pošto je visina već proverena upotrebom klasično merača visine, merač zategnutosti se postavlja na vrh mrežice i mrežica se zateže dok dno merača se ne dovede u položaj da samo dodiruje površinu za igru.

6. Loptica

6.1 Vrsta

- 6.1.1 Obaveza sudije da utvrdi da se za svaki susret koristi loptica marke, kvaliteta i boje određena za to takmičenje i nije dozvoljeno koristiti loptice druge vrste čak i ako se igrači ili par slože za to. Svaki pokušaj igrača da zameni lopticu se smatra nefer ponašanjem i igrač snosi odgovarajuće posledice prema propisima.

6.2 Izbor

- 6.2.1 Igračima nije dozvoljeno da vrše izbor loptice u prostoru za igru, ali gde god je to moguće to im treba omogućiti pre nego što uđu u prostor za igru. Za susret igrači moraju prihvatiti slučajno izabranu lopticu od strane sudije, bilo od onih koje su oni već odabrali ili, ako to nisu učinili, iz kutije novih loptica marke, kvaliteta i boje određene za to takmičenje.
- 6.2.2 Isti postupak slučajnog izbora se vrši ako je loptica oštećena ili izgubljena za vreme susreta pa mora biti zamenjena. Ako se ovo dogodi igračima mora biti dozvoljen kraći period probe nove loptice ali nemaju pravo zahteva za zamenom ovako izabrane loptice.

7. Reket

7.1 Obloga

- 7.1.1 Obloga reketa kojom se udara loptica mora biti od određenog materijala i bez obzira da li je obložena ili ne jedna strana reketa mora biti crvene a druga strana crne boje. Obloga mora prekrivati reket do, ali ne i preko, ivice reketa. Vrhovni sudija mora odlučiti šta je prihvatljivo i o tome obavestiti sudije, ali je opšte prihvaćena tolerancija od +/- 2mm.
- 7.1.2 Na takmičenjima koja se igraju po međunarodnim propisima obloga mora biti vrste koja je odobrena od ITTF-a. Ovako odobrena obloga mora imati logo ITTF-a, logo proizvođača i igrači su obavezni da oblogu zalepe na reket tako da se ove oznake jasno vide i da mogu biti proverene od strane sudije.
- 7.1.3 Iako samo materijali koji odgovaraju tekućim pravilima i propisima su odobreni, ne može se smatrati da je obloga koja je odgovarajuće označena istovremeno i odobrena za upotrebu. Originalni sunđer može biti zamenjen debljim a lepak može prouzrokovati da guma nabrekne tako da treba obavezno proveravati debljinu obloge.
- 7.1.4 Jedna od najtežih odluka sudije ili vrhovnog sudije je kada treba odrediti da li je obloga suviše sjajna. Iako postoje instrumenti za merenje obično na takmičenjima nisu raspoloživi te je neophodno odrediti praktičnije sredstvo. Obloga reketa se može smatrati nedozvoljeno sjajnom ukoliko se, na primer, na površini obloge slova sa merača jasno razaznaju kada se merač mrežice postavi pod određenim uglom u odnosu na oblogu.

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

- 7.1.5 Sudija mora proveriti obloge reketa upoređivanjem sa listom trenutno odobrenih obloga. Oznaka ITTF-a jeste neophodna ali nije dokaz da je obloga trenutno odobrena. Na sajtu ITTF-a www.ittf.com se nalazi lista odobrenih obloga.

7.2 Lepak

- 7.2.1 Obloge mogu biti pričvršćene za drvo reketa samo putem listova za lepljenje osetljivim na pritisak ili tečnim lepkom koji ne sadrže određene štetne rastvorenje. Organizator je obavezan da obezbedi prostoriju, sa dobrim provetravanjem, za lepljene gume, a igrači ne smeju nigde drugde u hali u kojoj se igra da lepe ili prelepljuju gume uključujući i prostor za zagrevanje, svlačionice i gledalište.
- 7.2.2 Lepkovi koji sadrže isparljive organske rastvorenje se ne mogu upotrebljavati u hali u kojoj se igra od 1. Septembra 2006. godine a ne mogu se nikako upotrebljavati od 1. Septembra 2008. godine.
- 7.2.3 Na velikim takmičenjima reketa se kontrolišu na prisustvo zabranjenih rastvorenje, obično posle meča. Za četvrt finale, polufinale i finale, igračima se pruža mogućnost izbora kontrole reketa pre ili posle meča. tako da igrači mogu odlučiti da ne raspolažu reketom u periodu od kontrole reketa do početka meča ili da rizikuju diskvalifikaciju ukoliko kontrola posle meča ustanovi da reket nije ispravan. Organizator može odlučiti o obaveznoj kontroli reketa pre meča u ovim završnim fazama takmičenja.
- 7.2.4 Reket za koji se ustanovi da je neispravan prilikom kontrole pre meča će biti konfiskovan i igrač mora koristiti drugi reket; ukoliko nema vremena da se drugi reket kontrolišu pre meča biće kontrolisan posle meča. Reket za koji se ustanovi da je ispravan biće označen i predat sudiji koji sudi u tom meču.
- 7.2.5 Igrač za čiji reket se ustanovi, prilikom kontrole posle meča, da je neispravan će biti diskvalifikovan.
- 7.2.6 Dobrovoljna kontrola reketa pre meča ne podleže kažnjavanju igrača.

7.3 Kontrola

- 7.3.1 Sudija treba da kontrolišu rekete igrača pre nego što počne zagrevanje da bi se izbeglo nepotrebno odlaganje početka meča. Ova ili bilo koja druga kontrola, zbog oštećenog ili zamenjenog reketa, treba da se obavi što je moguće mirnije. Protivniku se mora omogućiti pregled reketa koji će biti korišten.
- 7.3.2 Ukoliko sudija smatra da reket nije ispravan mora igraču objasniti razloge za takav stav. Ukoliko su u pitanju činjenice, kao predebele gume ili obloga ne prekriva površinu reketa kako je određeno, igrač mora poštovati odluku sudije. Ukoliko ne prihvata odluku problem se prijavljuje vrhovnom sudiji čija odluka je konačna. Slično, ako protivnik smatra da reket nije ispravan, za koji sudija smatra da jeste ispravan, vrhovni sudija odlučuje da li je primedba opravdana.
- 7.3.3 Igrač nema pravo zamene reketa u toku meča ukoliko reket nije slučajno toliko oštećen da se ne može koristiti. Ako se ustanovi da je igrač zamenuo neoštećen reket, sudija odmah zaustavlja igru i obaveštava vrhovnog sudiju koji može diskvalifikovati igrača.
- 7.3.4 Igrači moraju ostaviti svoje rekete na stolu za vreme dozvoljenih pauza, a mogu ih nositi sa sobom jedino uz saglasnost sudije. Ukoliko, uz saglasnost sudije, igrač nije ostavio reket na stolu, sudiji i protivniku se mora omogućiti pregled donešenog ili zamenjenog reketa pre narednog seta.

7.4 Oštećenje

- 7.4.1 Reket koji je bio ispravan kada je igrač počeo da ga koristi može biti oštećen do te mere da više nije ispravan. Ako igrač želi da nastavi igru sa oštećenim reketom a sudija sumnja u ispravnost reketa, sudija obaveštava vrhovnog sudiju koji donosi konačnu odluku o ispravnosti reketa.
- 7.4.2 Kada donosi odluku o daljem korišćenju reketa vrhovni sudije prvenstveno gleda interes protivnika. Loptica će verovatno odskakati nepredvidivo od obloge i ovo može

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

uzrokovati teškoće za oba igrača iako igrač koji želi da koristi oštećen reket prihvata ovaj rizik. Zbog toga čak i ako oštećenja nisu velika preporučljivo je odlučiti da se reket zameni.

8. Odeća

8.1 Boja

- 8.1.1 Osnovna boja odeće se mora jasno razlikovati od boje loptice koja se koristi, ali osnovna boja ne mora značiti da je ona koja zauzima najveći deo odeće, druga boja koja prekriva samo 40% prednjeg dela majice može biti dominantna, dok daleko veći procenat iste boje jednako rasprostranjene može biti skoro neprimetljiv. Svrha ovoga je da se obezbedi vidljivost loptice i zbog toga se boja leđnog dela majice može zanemariti.
- 8.1.2 Uočljivost boje je važna i na vrhovnom sudiji je da odluči da li je obezbeđen dovoljan nivo kontrasta u odnosu na boju loptice. Preovladavajuća žuta boja može biti prihvatljiva za igru narandžastom lopticom dok pojedini dezeni sa belom podlogom mogu biti prihvatljivi za igru sa belom lopticom, ako je ostvarena jasna razlika u odnosu na boju loptice.
- 8.1.3 Nema određenih ograničenja po pitanju boje ili veličine oznaka na odeći, ali one moraju biti u saglasnosti sa zahtevima u odnosu na boju i dizajn odeće. Na leđnom delu majice može biti ispisano ime igrača, asocijacije ili kluba i može se koristiti bilo koja boja ali ovo ne sme zaklanjati broj igrača koji organizator zahteva da igrač nosi.
- 8.1.4 Protivnički igrači ili par mora nositi majice koje su jasno različite boje. Sudija mora razrešiti ovo pitanje pre početka zagrevanja ili još bolje pre nego što igrači stupe u prostor za igru.
- 8.1.5 Ako sudija smatra da majice nisu dovoljno različite treba da ponudi da sami donesu odluku ko će promeniti majice; ako oni ne mogu odlučiti problem se prijavljuje vrhovnom sudiji. Ako je odlučeno da neko mora promeniti majice a ne mogu se dogovoriti oko toga odluka se donosi kockom.
- 8.1.6 Svrha ovoga je da se pomogne gledaocima da jasno razlikuju igrače tako da se mora uzeti u obzir i udaljenost gledališta od prostora za igru. Boje koje izbliza izgledaju prilično različito mogu izdaleka izgledati isto i protivnički igrači bi trebalo da nose majice različitih osnovnih boja pre nego različite nijanse iste boje.

8.2 Dizajn

- 8.2.1 Odeća može biti bilo kakvog dizajna pod uslovom da natpisi ili obeležja ne omalovažavaju bilo koga ili bilo šta. Vrhovni sudija je obavezan da odredi koja odeća je prihvatljiva a koja ne i ne sme se dozvoliti bilo kakve opscene slike ili natpisi kao i politički slogani ili poruke na bilo kom jeziku.
- 8.2.2 Igrači iz iste asocijacije, koji čine par, mogu nositi odeću različitog proizvođača ako je osnovna boja ista i njihov nacionalni savez to odobrava. Na svetskim prvenstvima i olimpijskim igrama igrači iz istog saveza moraju biti odeveni jednoobrazno sa izuzetkom čarapa, patika, brojem, veličinom bojom i dizajnom reklama na odeći.

8.3 Reklame

- 8.3.1 Majica, kratke pantalone ili suknja mogu imati dodatne reklame mimo znaka proizvođača opreme, iako reklamiranje određene vrste proizvoda je isključeno. Ove reklame su ograničene veličinom i brojem ali mogu biti bilo kakvog dizajna uz uslov da nisu tako upadljive ili reflektujuće da ometaju protivnika i da ne sadrže bilo kakve uvredljive reči ili simbole.

8.4 Ispravnost

- 8.4.1 Obično je sudija taj koji prvi ima priliku da vidi da li je igračeva odeća u skladu sa važećim propisima. Ako je siguran u neispravnost mora to objasniti igraču i ako ovaj to prihvati i ispravi nedostatke nema potrebe dalje reagovati. Samo ako sudija nije siguran ili ako igrač ne prihvati sudijine primedbe, konsultuje se vrhovni sudija.
- 8.4.2 Često je stvar procene da li oprema zadovoljava važeće propise i odluka vrhovnog sudije je konačna po ovom pitanju.
- 8.4.3 Iako je razumno očekivati da sudija prijavi ako sumnja u ispravnost odeće, vrhovni sudija to treba i sam da proverava tokom takmičenja, kao i da li su poremećeni uslovi u hali u kojoj se igra i da li su zadovoljeni zahtevani standardi. Ovo treba uraditi što je ranije moguće jer je teško objasniti zabranu dela odeće ili opreme koja je bez prigovora bila korišćena u prethodnim mečevima.
- 8.4.4 Kada donosi odluku po pitanju ispravnosti odeće i opreme vrhovni sudija mora biti dosledan kod igrača na istom takmičenju i koliko god je primenljivo, primeniti standarde sa drugih sličnih takmičenja. Kada nije siguran, može uporediti sa opremom koja je korišćena na prethodnim takmičenjima i bila prihvaćena pa se to može prihvatiti kao standard.
- 8.4.5 Propisi regulišu takozvanu „normalnu odeću" ali ovo ne isključuje nošenje rajfa ili mrežice za kosu, šnala ili „biciklističkih pantalona" i vrhovni sudija mora odlučiti u svakom pojedinačnom slučaju šta će dozvoliti a šta ne. Religiozni razlozi ili traka koja povezuje dugu kosu su jasno prihvatljivi, ali većina vrhovnih sudije neće odobriti nošenje obrnute bezbol kape ili slično.
- 8.4.6 Sve češći je običaj da igrači nose „biciklističke pantalone" obično ispod običnih kratkih u svrhu očuvanja toplote mišića i ova praksa je opšte prihvaćena. Preporučljivo je da kada se takve pantalone nose da budu iste boje kao i kratke i u svakom slučaju na njima ne sme biti nikakvih oznaka ili reklama.
- 8.4.7 Ako igrač protestuje da ga ometa nakit ili neka druga stvar koju protivnik nosi ili ima sudija treba da zahteva da se pomenuta stvar prekrije ili skine. Ukoliko se zahtev odbije, prijavljuje se vrhovnom sudiji. Činjenica da je to nošeno u prethodnim mečevima je nebitna a vrhovni sudija donosi konačnu odluku.

8.5 Trenerke

- 8.5.1 Igrač ne može nositi bilo koji deo trenerica tokom igre ali u određenim okolnostima vrhovni sudija to može odobriti. Primer takvih okolnosti je izuzetna hladnoća u hali u kojoj se igra zbog povećanog rizika povreda ili ako igrač ima neki fizički nedostatak koji želi da prekrije. Ukoliko se deo trenerica nosi za vreme igre mora odgovarati zahtevima propisa za odeću za igru.

8.6 Presvlačenje

- 8.6.1 Igrači ne bi trebalo da se presvlače ispred gledalaca. Ako je oprema pocepana ili jako mokra od znoja može mu biti dozvoljeno da napusti prostor za igru i zameni opremu za vreme dozvoljenih prekida igre i uz pratnju sudije. Vrhovni sudija može ovo odobravati u svakom pojedinačnom slučaju ili pravo donošenja odluke po ovom pitanju preneti na sudije pre početka meča.

9. Definicije

- 9.1 Pravilima koji rukovode igrom prethodi komplet definicija. Osnovna svrha ovih definicija je da objasne značaj tehničkih termina korištenih u pravilima, koji se mogu razlikovati od uobičajenih značenja reči ali ne treba prevideti da one često mogu pomoći u tumačenju pravila da bi se pokrile specifične okolnosti koje se mogu pojaviti tokom igre.
- 9.2 Na primer definicija „udariti lopticu" je „dodirnuti lopticu reketom, držanim u šaci ili šakom sa reketom do ručnog zgloba". Iz ovoga sledi da igrač koji ispusti reket tokom

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

- igre i pokuša da vrati loptu udarajući je šakom u kojoj je držao reket ne može napraviti pravilan uzvratni udarac zato što ne udara lopticu prema definiciji.
- 9.3 Iz istog razloga ne može napraviti dobar uzvratni udarac bacajući reket na lopticu zato što reket ne udara lopticu jer nije držan u šaci u momentu kontakta sa lopticom. U svakom slučaju igrač može premestiti reket iz jedne šake u drugu i udariti lopticu jer je šaka sa reketom ona šaka u kojoj je reket u momentu kontakta sa lopticom.
- 9.4 Važno je razumeti kada se smatra da je lopta u igri zato što jedino poen realizovan dok je lopta u igri, izuzev kaznenih poena, se broji. Lopta je u igri od poslednjeg trenutka mirovanja na dlanu serverove slobodne šake pre nego se namerno izbacila radi servisa.
- 9.5 Tako ukoliko se loptica slučajno skotrlja sa serverove šake, pre izbacivanja, protivnik ne dobija poen jer loptica nije bila u igri. Iz istog razloga igrač može postaviti lopticu na dlan slobodne šake, držati je mirno, a onda promeniti odluku o vrsti servisa i promeniti poziciju. Poen se ne dosuđuje jer loptica nije bila u igri pod uslovom da server nije ni pokušao da izbacila lopticu.
- 9.6 Jednom kada je loptica u igri, ostaje u igri dok se ne dosudi poen ili ponavljanje poena. Loptica nije van igre ako ima putanju van prostora za igru ili iznad nivoa svetla, pod uslovom da ne dotakne ništa, ali jeste van igre ako pređe krajnju liniju a da ne dodirne polje stola pošto je poslednji put udarena od strane protivnika.
- 9.7 Definicija „opstrukcije“ je malo izmenjena. Namera je da igrač bude kažnjen po ovom pravilu jedino ako presretne lopticu na način koji sprečava protivnika da napravi dobar uzvratni udarac. Nema opstrukcije ako je loptica prešla igračevu krajnju liniju stola i nesumnjivo se udaljava od površine za igru.

10. Servis

10.1 Doslednost

- 10.1.1 Dosledna primena pravila za servis je uvek predstavljala teškoću, verovatno zato što su postala tako komplikovana i ponekad postoji sklonost sudija da posmatraju onaj deo koji je njima najlakše kontrolisati. Da bi se ovo izbeglo sudija treba da ima na umu svrhu različitih zahteva i da pokuša da obezbedi da su oni zadovoljeni na način koji obezbeđuje postizanje cilja.

10.2 Slobodna šaka

- 10.2.1 Zahtevom da serverova slobodna šaka bude otvorena se obezbeđuje da lopta ne može biti držana na bilo koji način kojim bi server mogao dati rotaciju loptici prilikom izbačaja. U primeni ovog pravila sudija treba manje da obrati pažnju na zakrivljenost serverove šake nego na to da loptica miruje na otvorenom dlanu i da bude vidljiva svo vreme.
- 10.2.2 Da bi se obezbedila vidljivost loptice koja miruje na dlanu obaveza je da šaka sa lopticom na otvorenom dlanu miruje iznad površine stola pre izbačaja. Ako šaka sa lopticom miruje iznad površine stola pa se spusti ispod nivoa površine stola i kontinuiranim pokretom ruke izbacila sa dlana, a ne zaustavi ponovo da miruje iznad površine stola, servis je nepravilan.
- 10.2.3 Loptica, ali ne i cela slobodna ruka, mora biti iza krajnje linije servera tokom izbačaja, što znači da igrač može započeti servis sa slobodnom rukom i delom slobodne šake iznad površine stola ukoliko je loptica na otvorenom dlanu iza krajnje linije servera.

10.3 Izbačaj loptice

- 10.3.1 Server je obavezan da lopticu izbacila „skoro vertikalno“ i loptica mora imati uzlaznu putanju od najmanje 16 cm po napuštanju dlana serverove šake. Ovo znači da loptica mora imati uzlaznu putanju u okviru od nekoliko stepeni u odnosu na vertikalnu a ne od 45° kao što je ranije bilo regulisano i mora uzleteti dovoljno visoko da sudija bude uveren da je izbačena u vis a ne postranično.

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

10.3.2 Donja granica od 16 cm je samo malo veća od visine mrežice što predstavlja prihvatljiv reper.

10.4 Udaranje loptice

10.4.1 Loptica ne sme biti udarena pre početka silazne putanje. U momentu kontakta sa reketom loptica mora biti iznad nivoa površine za igru i iza krajnje linije servera.

10.5 Vidljivost

10.5.1 Prvenstveni zahtev novog pravila za servis ja da se obezbedi da oboje i primalac i sudija ili pomoćni sudija mogu videti lopticu tokom servisa. Sudija treba da pazi da loptica nije sakrivena ni u jednom trenutku od pogleda primaoca bilo telom ili delom tela servera kao i ničim što ima ili nosi kao i da server odmah po izbačaju loptice skloni slobodnu ruku iz prostora između loptice i mrežice.

10.5.2 Loptica mora biti iznad nivoa površine za igru na početku servisa. Nema posebnog zahteva da primalac mora videti reket tokom servisa i server može sasvim ispravno početi servis sa reketom sakrivenim, na primer, iza leđa.

10.5.3 Sa njihove pozicije u liniji sa mrežicom može biti nepregledno za sudiju i/ili pomoćnog sudiju da procene da li je loptica udarena nepravilno ako je udarena blizu krajnje linije ili serverovog tela. U svakom slučaju odgovornost je servera da servira tako da ispravnost servisa bude nesumnjiva jer u suprotnom rizikuje opomenu ili dodelu poena protivniku.

10.6 Opomena

10.6.1 Sudija, ako sumnja ali nije siguran, da je servis nepravilan može opomenuti igrača bez dodele poena protivniku. Samo jedna opomena može biti data tokom meča i svaki naredni sumnjiv servis iz istog ili bilo kog drugog razloga ima za posledicu dodelu poena protivniku. Žuti karton se ne daje prilikom opomene zbog sumnjivog servisa.

10.6.2 Samo sudija je ovlašćen da opomene zbog sumnjivog servisa a pomoćni sudija može samo odlučiti da li je servis ispravan ili ne.

10.6.3 Bez obzira da li je igrač bio opomenut zbog sumnjivog servisa ili ne, a servis je na granici prihvatljivosti, igrača ne treba opominjati neformalno između poena. Nasuprot opšte prihvaćenom stavu da igrač ima prava na opomenu za prvi neispravan servis, jer to je jasna materijalna povreda pravila, neispravan servis uvek ima za posledicu dodelu poena protivniku.

10.6.4 Sudija nema pravo da zanemari primenu pravila zato što ne veruje da to donosi prednost igraču i nema opravdanja da se prekršaj toleriše ako se desio prvi put u nadi da se to slučajno dogodilo. Prekršaj se može ponoviti u kritičnoj završnoj fazi meča a kažnjeni igrač može sa pravom protestovati da tokom celog meča za isto nije bio niti opomenut niti kažnjavao.

11. Ponavljanje poena

11.1 Svrha

11.1.1 Osnovna svrha ponavljanja poena je da se prekine igra bez dodele poena je kada se dogodi nešto što direktno utiče na igru, ali ima i drugih situacija kada je neophodno privremeno zaustaviti igru. Takvi slučajevi uključuju ispravku greške na brojaču, redosleda serviranja ili strana na kojoj se nalaze igrači, kao i uvođenje ekspeditivnog sistema kada je predviđeno vreme za igru isteklo.

11.2 Nec servis

11.2.1 Najčešći razlog za ponavljanje poena je kada loptica dotakne mrežicu kada prelazi preko nje prilikom servisa. Ukoliko je servis ispravan do momenta kontakta loptice i

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

mrežice, poen se ponavlja ako loptica ispravno dodirne polje primaoca ili je došlo do opstrukcije od strane primaoca; ako ne dodirne polje primaoca ispravno i nije bilo opstrukcije poen se dodeljuje primaocu.

- 11.2.2 Kada loptica dodirne mrežicu u toku servisa, sudija i pomoćni sudija čekaju da loptica dodirne polje primaoca i onda naprave odgovarajuću objavu, a nikako ranije (videti prilog E preporučeni signali rukama i objave glasom).
- 11.2.3 Ako sudija ili pomoćni sudija veruje da je loptica dodirnula mrežicu tokom servisa poen se ponavlja. Čak i ako samo postoji sumnja da je loptica dodirnula mrežicu tokom servisa, bolje je ponoviti poen nego dozvoliti da se igra nastavi, zato što postoji realna osnova da jedan od igrača ima istu sumnju pa zbog toga ne posveti svu pažnju toku igre.
- 11.2.4 Igrač koji je ubeđen da je loptica, tokom inače ispravnog servisa, dodirnula mrežicu može ponekad da podigne ruku ili da uhvati lopticu i zatraži od sudije da se poen ponovi. Ukoliko je sudija siguran da ovo nije uobičajena praksa, a posebno kada se server slaže sa ovim, može odlučiti da se poen ponavlja ali uz obavezno jasno stavljanje do znanja igračima da to nije njegova obaveza i da se igra mora nastaviti ako ne proglasi ponavljanje poena.

11.3 Prekidi

- 11.3.1 Još jedan uobičajen razlog za ponavljanje poena je bilo kakva okolnost koja može uticati na rezultat igre, kao što je loptica koja dolazi iz drugog ringa ili iznenadan zvuk dovoljno glasan da uznemiri igrače. Opet je mnogo bolje objaviti ponavljanje odmah po uočavanju rizika za prekid igre nego čekati da se poen završi i onda odlučiti da li je ometanje bilo dovoljno značajno i uticalo na ishod.
- 11.3.2 Ponavljanje se normalno objavljuje kada okolnosti pre početka igre ukazuju na rizik prekida igre. Na primer ako igrač ne uzvratí dobro udarac zato što se sudario sa partnerom u paru ili je tokom igre prelazio preko ograde, nisu razlozi za ponavljanje poena ali se može objaviti ponavljanje ako ovo uzrokuje ometanje protivnika.

11.4 Nespremnost

- 11.4.1 Sudija može objaviti ponavljanje ako primalac nije bio spreman i ne pokuša da uzvratí servis. Ipak činjenica da primalac nije udario lopticu sama po sebi nije dovoljna i sudija mora odlučiti da li je primalac zaista bio nespreman ili nije ni želeo da pokuša da vrati težak servis. Igrači treba da pokažu svoju nespremnost podignutom rukom.

11.5 Igra u invalidskim kolicima

- 11.5.1 Ako je primalac u invalidskim kolicima, ponavljanje se objavljuje ako loptica posle kontakta sa poljem primaoca nastavi da se kreće u smeru mrežice (vraća se), ili u pojedinačnom susretu, nastavi da se kreće i pređe bilo koju bočnu liniju pre nego što je prešla krajnju liniju.

12. Poen

12.1 Odluka

- 12.1.1 Svaka igra ako nije objavljeno ponavljanje ima za rezultat dodeljivanje poena i pravila određuju razloge kada se poen dodeljuje. Odlučujući momenat je kada loptica odlazi van igre i sudija ne sme donositi odluku na osnovu onoga što pretpostavlja da će se desiti jer se poen može završiti na način koji obezvređuje njegovu odluku.
- 12.1.2 Na primer loptica može biti udarena tako da je očigledno da neće udariti u polje gde bi trebalo ali poen nije gotov dok loptica ne ode van igre i bilo koji od igrača ili para može osvojiti poen. Ako, u ovakvim okolnostima, protivnički igrač pomeri površinu za igru dok je loptica u igri igrač koji je zadnji udario lopticu dobija poen iako je bilo očigledno da loptica neće udariti u odgovarajuće polje.

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

- 12.1.3 Ne dodeljuju se poeni samo iz razloga koji su rezultat igre kao što je nepravilan servis ili uzvratni udarac. Ako igrač, iako je inače pravilno udario lopticu, slučajno dodirne površinu za igru slobodnom šakom ili pomeri sto protivnik dobija poen bez obzira na uzvratni udarac.
- 12.1.4 Sudija nikada ne može dodeliti poen iz razloga koji nisu podržani pravilima, zato što smatra da jedan igrač „zaslužuje“ poen ili da drugi igrač treba biti kažnjen na taj način zbog ne fer ponašanja. Sudija uvek mora da može da opravda svoju odluku pozivanjem na pravila i zbog ovoga mora pažljivo da prouči i razume sve razloge za dodeljivanje poena.
- 12.1.5 Neka pravila i propisi ne zaustavljaju igru po automatizmu i sudija ili pomoćni sudija to može učiniti objavljivanjem rezultata. U nekim slučajevima će biti očigledno zašto je to urađeno ali kada to nije sudija ili pomoćni sudija moraju biti spremni da obrazlože razloge takve odluke. On to može učiniti znakom rukom ili standardnim terminima objašnjenja (18.4.2).

12.2 Ivične lopte

- 12.2.1 Neophodno je odlučiti, kada loptica dodirne ivicu stola, da li je dodirnula površinu za igru ili ispod nje, a putanja loptice pre i posle kontakta sa stolom može pomoći kod donošenja odluke. Ako loptica u silaznoj putanji dodirne ivicu stola tada je „dobra“ a ako se ovo desi u toku uzlazne putanje nije.
- 12.2.2 Problem je veći kada loptica dolazi ka stolu, sa strane i iznad površina stola. Tada je najvažnije posmatrati putanju loptice posle kontakta sa stolom i ako je putanja nesumnjivo silazna lopta nije „dobra“.
- 12.2.3 Pomoćni sudija je jedini nadležan za donošenje odluke po pitanju ivičnih lopti sa njegove strane stola kao što je i sudija sa njegove strane stola.

12.3 Sumnja

- 12.3.1 Sudija koji je siguran u svoju odluku ne treba da je menja naprosto zato što igrači misle da greši ali može da izgleda nametljivo služben ako je uporan u zadržavanju odluke sa kojom se oba igrača ili para oštro ne slažu. Takođe postoji opasnost da igrač koji je imao koristi od takve odluke namerno propusti da izvede pravilan servis ili uzvratni udarac, a to će umanjiti autoritet sudije.
- 12.3.2 Odluku nikad ne treba preispitati na usamljeni zahtev igrača koji bi imao koristi od promene, čak ni ako protivnik ne ulaže prigovor, i zahtev za preispitivanjem treba ignorisati kada je započeo sledeći reli. Izuzetno kada su oba igrača ili para sigurni da je odluka pogrešna sudija može da prihvati da je možda pogrešio i trebalo bi da bude razborit i da prihvati ispravku.
- 12.3.3 Kada postoji stvarna sumnja sudije u svoje mišljenje, treba da ukaže poverenje igraču koji je možda počinio prekršaj pod uslovom da je siguran da to nije nepovoljno uticalo na protivnika. Međutim, ako postoji opasnost da je pažnja igrača poremećena jer je on takođe posumnjao da je protivnik prekršio pravila ali nije bio kažnjen, treba objaviti da se „reli“ ponavlja („let“).

13 NEPREKIDNOST IGRE

13.1 Time-out

- 13.1.1 Pored propisanih pauza između setova, svaki igrač ili par, ili njihov kapiten ili savetodavac u njihovo ime, je ovlašćen da u toku meč zatraži time-out (tajm aut) u trajanju do jednog minuta. Zahtev, koji može da se uputi samo između relija, se naznačava čineći rukama T-znak.
- 13.1.2 Po prijemu zahteva sudija treba da podigne beli karton do iste visine kao i za znak za dodelu poena, sa strane igrača ili para koji je zatražio time-out (tajm-aut). Pomoćni sudija treba tada da postavi belu oznaku na stranu stola igrača ili para koji je uputio

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

zahtev. Igra se nastavlja kada je taj igrač ili par spreman za nastavak ili po isteku jednog minuta, u zavisnosti od toga šta je kraće. Tada treba ukloniti belu oznaku i postaviti je uz pokazivač rezultata pored rezultata igrača ili para koji je zatražio time-out (tajm aut). Ako sudija obavlja dužnost bez pomoćnog sudije, sedeći pokazuje karton za vreme trajanja tajm-auta. Nema potrebe da napušta svoju stolicu i stavlja oznaku na sto.

- 13.1.3 Ako se kapiten/savetodavac i igrač/par ne slažu po pitanju uzimanja tajm-auta, kapitenova odluka će biti konačna u ekipnom meču a igrača/para u meču pojedinaca.
- 13.1.4 Ako oba igrača/para u isto vreme zatraže tajm-aut, dopušteno vreme je još uvek do 1 minuta ali oni ne moraju da se vrate pre nego što su oba igrača/para spremni da nastave. Ni jedan igrač/par više nema pravo na još jedan tajm-aut u tom pojedinačnom meču.

13.2 Gubljenje vremena

- 13.2.1 Zahteva se da igra u toku meča bude neprekidna nezavisno od dozvoljenih pauza, ali ako na primer loptica napusti prostor za igru, jasno je da igra ne može da se nastavi dok se ona ne vrati. Propis ima za cilj da se spreči namerno odugovlačenje usled, na primer, poigravanja lopticom, dugih pauza pre servisa, produženih razgovora sa partnerom u dublu, od čega igrač treba odlučno odvratiti.
- 13.2.2 Posle zagrevanja igračima nije dozvoljeno da primaju savete ili uputstva od svojih trenera ili savetodavaca. Oni mogu da se zagrevaju do 2 minuta ali čim su s tim završili oni moraju da započnu igru čak i ako je vreme zagrevanja trajalo manje od 2 minuta.

13.3 Brisanje

- 13.3.1 Dužnost je sudije da obezbedi da prekidi budu što je moguće kraći i da igrači ne ostvaruju prednost od bilo koje pogodnosti da bi dobili dodatno vreme za odmor ili da ometu ritam protivnikove igre. Ritam savremenog stonog tenisa, naročito u uslovima vrućine, izaziva povremene prekide za neophodna brisanja ali takvi prekidi su sada ograničeni na određene momente u igri.
- 13.3.2 Kratki prekidi za brisanje mogu da se dozvole samo nakon po 6 poena od početka seta i prilikom promene strana u poslednjem mogućem setu u meču. Ti prekidi se normalno poklapaju sa promenom servisa ali ne i posle 10:10 ili kada se primenjuje ekspeditivni sistem. Igrači koji nose naočare mogu imati naročite nevolje u toplijim salama i sudija može da im dozvoli kratke prekide za brisanje naočara između bilo kojih relija.
- 13.3.3 Cilj ograničavanja brisanja je da onemogući da to bude taktika otezanja bilo da igrač želi da dobije na vremenu za odmor ili da poremeti protivnikov ritam igre. Nema razloga da se ne dozvoli brisanje koje ne prekida duže kontinuitet igre na primer za vreme vraćanja loptice u prostor za igru, ali mora se voditi računa da igrači namerno ne uzrokuju takve prekide.

13.4 Oštećena oprema

- 13.4.1 Drugi mogući razlog za prekid igre je oštećenje opreme za igru. Ne može se odobriti pauza za igrača da donese drugi reket ako je oštećen onaj koji koristi jer je obavezan da može da ga zameni u prostoru za igru. Ako zameni reket pa se i taj ošteti sudija mora da obavesti vrhovnog sudiju koji će odlučiti kako da se sprovede druga zamena.
- 13.4.2 Za zamenu oštećene loptice ne treba dozvoliti prekomerni prekid igre ali igračima treba dozvoliti nekoliko probnih udaraca nove loptice pre nastavka igre.
- 13.4.3 Kvar rasvete ili ozbiljniji nered u prostoru za igru koji bi mogao da prouzrokuje zastoje treba odmah prijaviti vrhovnom sudiji koji može da premesti meč na drugi sto ako je neki na raspolaganju.

13.5 Povreda

- 13.5.1 Ako je zbog nezgode ili bolesti igrač onespособljen da nastavi igru, sudija mora odmah da obavesti vrhovnog sudiju. Vrhovni sudija može da dozvoli prekid igre radi ukazivanja pomoći ili oporavka mirovanjem s tim da taj prekid ne utiče nepovoljno na protivnika i da će igrač biti u stanju da nastavi igru u razumno kratkom vremenu.
- 13.5.2 Ne može da se dozvoli pauza kada je onespособljenost igrača usled neke bolesti ili nesposobnosti koja je postojala ili koja je očekivana na početku meča, ili zbog pojava kao što su iscrpljenost ili grč koji proističe iz načina na koji se igra odvijala. U svakom slučaju samo vrhovni sudija može da dozvoli prekid igre i ako igrač iz bilo kog razloga nije u stanju da nastavi igru sudija mora odmah da obavesti vrhovnog sudiju.
- 13.5.3 Ako je igraču odobrena pauza za oporavak od povrede, normalno, ne treba mu dozvoliti dalje takve pauze u toku meča. Izuzetno kada je prvobitna pauza bila vrlo kratka, druga kratka pauza može da se dozvoli za intervenciju s tim da to ne bude štetno za protivnika i da ukupno vreme za koje je igra prekinuta u toku meča ne prevaziđe 10 minuta.

13.6 Napuštanje prostora za igru

- 13.6.1 Igrači moraju da ostanu u prostoru za igru, ili u njegovoj blizini u toku celog pojedinačnog meča osim ako im napuštanje dopusti vrhovni sudija; u toku pauze između setova i tajm-auta oni treba da ostanu na udaljenosti od najviše 3 metra od prostora za igru pod nadzorom sudije

13.7 Vreme za odmor

- 13.7.1 Igračima ne treba dozvoliti da produže pauze između setova i treba ih pozvati ako se nisu vratili za sto na vreme. Sve pauze su ograničene na 1 minut i igrači ne mogu da traže produženje sledeće pauze ako ne iskoriste svo to vreme u prethodnoj. Nije neophodno da se igrači slože o korišćenju odmora, odmor se mora dozvoliti ako to bilo koji od igrača želi.

14 REDOSLED SERVIRANJA, PRIJEMA SERVISA I STRANA NA KOJOJ SE IGRA

14.1 Izbor

- 14.1.1 Na početku meča o pravu izbora serviranja, primanja servisa i strane stola se odlučuje žrebom, obično bacanjem uvis novčića ili diska sa dvema različitim stranama. Igrač koji dobije pravo da bira prvi može da odluči da prvi servira ili prima servis ili da igru započne na određenoj strani stola. Ako odluči da prvi servira ili prima servis, njegov protivnik ima pravo da bira stranu i obrnuto, tako da oba igrača imaju pravo izbora.
- 14.1.2 U svakom setu u igri parova par koji prvi servira može da odabere ko će od njih prvi da servira i u prvom setu protivnički par mora tada da odluči ko će od njih prvi da prima servis. U narednim setovima redosled udaranja loptice je određen početnim redosledom i taj redosled je obrnut u uzastopnim setovima. Kada neki par u poslednjem mogućem setu osvoji 5 poena, par koji prima servis mora da promeni primaoca.
- 14.1.3 U igri parova između A,B i X,Y jedina dva moguća redosleda udaranja loptice su A-X-B-Y-A... i A-Y-B-X-A... ali sekvenca može da započne bilo kojim igračem u zavisnosti od načinjenog izbora na početku svakog seta. Sudija treba da zabeleži redosled udaranja loptice na početku meča i prvog servera u svakom setu tako da svaka greška može da se ispravi pozivajući se na odgovarajuću početnu tačku.
- 14.1.4 Kada par u igri parova sačinjavaju dva igrača koji su invalidskim kolicima zbog telesnog nedostatka, prvo server servira i primaoc servisa vraća lopticu ali nakon toga bilo koji od igrača sa oštećenjem može da vrati lopticu.

14.2 Greške

- 14.2.1 Ispravka grešaka u redosledu udaranja loptice ili igranja na određenoj strani je zasnovana na dva načela. Prvo, čim je greška otkrivena igra se prekida i nastavlja se s

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

ispravnim redosledom i na ispravnim stranama; drugo, svi poeni koji su postignuti pre nego je greška uočena se broje kao da se greška nije ni dogodila. Ako je greška primećena u toku relija sudija odmah mora da objavi ponavljanje ("let") a ne da sačeka da loptica bude van igre.

- 14.2.2 Postignuti rezultat obično određuje ko treba da servira ili prima servis ali ako u igri parova par koji je prvi trebao da servira propustio tako da postupi, sudija ne može da zna ko bi prvi od njih servirao. Ako se to dogodi, sudija treba odmah da zatraži da imenuju prvog servera i tada može da proračuna redosled kojim će se igra nastaviti.

15 EKSPEDITIVNI SISTEM

15.1 Princip

- 15.1.1 Ekspeditivni sistem je način obezbeđen pravilima da bi se sprečili preterano dugi setovi koji mogu da proisteknu iz pasivne igre oba igrača ili para. Uvodi se automatski nakon 10 minuta igre u setu ili u bilo kom ranijem trenutku na zahtev oba igrača ili para osim ako su oba igrača ili para osvojili po najmanje 9 poena.
- 15.1.2 Pod ekspeditivnim sistemom igrač ili par koji servira u 13 udaraca, uključujući i servis, treba da osvoji poen. Igrač ili par koji prima servis osvaja poen ako 13 puta pravilno vrati lopticu. Kao i u normalnoj igri set dobija igrač ili par koji prvi osvoji 11 poena ili ako rezultat dostigne 10:10, igrač ili par koji prvi uspostavi vođstvo od 2 poena.
- 15.1.3 Redosled serviranja u svakom setu je isti kao u običnom setu ali se server menja posle svakog poena umesto posle 2 poena. Na početku svakog seta prvi server, i u igri parova prvi primaoc, je određen redosledom ustanovljenim na početku meča čak i ako su isti igrač ili par servirali odnosno primali servis na kraju prethodnog seta.

15.2 Postupak

- 15.2.1 Kada se dostigne vremensko ograničenje, osim ako je dostignut rezultat od najmanje 9:9, merilac vremena treba glasno da kaže "time" ("tajm"=vreme). Ako je loptica u igri sudija tada treba da objavi "let" i da kaže igračima da će se ostatak meča sprovesti pod ekspeditivnim sistemom. Ako je loptica u igri kada je dostignuto vremensko ograničenje sledeći server je igrač koji je servirao u tom reliju; ako loptica tada nije u igri, sledeći server je igrač koji je primao servis u prethodnom reliju.
- 15.2.2 Nakon toga u svakom reliju brojač udaraca treba glasno da broji uzvratne udarce igrača ili para koji prima servis od 1 do 13 uključujući u to i vraćanje servisa. Izgovaranje brojeva treba da bude neposredno nakon što je primaoc udario lopticu ne čekajući dok se ne odluči da li je uzvratni udarac dobar ili je loptica izašla iz igre. Ako je 13. uzvratni udarac dobar, sudija treba da kaže "stop" i da dodeli poen primaocu servisa.

16 SAVETOVANJE IGRAČA

- 16.1 Igrač može da prima savete u toku pauze između setova ili u toku bilo kog drugog dozvoljenog prekida ali ne i po završetku zagrevanja pre početka meča, u toku prekida zbog brisanja ili dok on ili njegov protivnik vraćaju lopticu.
- 16.2 U ekipnom meču on može da ima bilo koji broj savetodavaca dok u pojedinačnom meču može da prima savete samo od jedne osobe koja mora da se imenuje sudiji pre meča. Kada je par sastavljen od igrača iz različitih Saveza, svaki od njih može da imenuje savetodavca. Ovi savetodavci se smatraju jednom celinom što se tiče smisla propisa o davanju saveta. Jedna opomena se odnosi na oba savetodavca i ako nakon toga što su opomenuti, bilo ko od njih nepropisno daje savet, oba treba udaljiti od prostora za igru.
- 16.3 Ako bilo ko pokuša nepropisno da da savet sudija treba prvo da ga opomene podizanjem žutog kartona tako da je to svima zainteresovanim jasno vidljivo, ali da bi tako postupio nema potrebe da napušta svoje mesto. U ekipnom meču ta opomena se odnosi na sve na "klupi ekipe". Ako u tom ekipnom meču bilo ko ponovo nepropisno daje savet, sudija treba da podigne crveni karton i odstrani tu osobu od prostora za igru. Neki drugi savetodavac ne može da zameni onog koji je odstranjen od prostora za igru zbog toga što je nepropisno davao savete.

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

- 16.4 Udaljeni savetodavac mora da se udalji dovoljno daleko da bi se obezbedilo da ne može da utiče na igru. U pojedinačnom meču on ne može da se vrati dok se meč ne završi; u ekipnom meču ne može da se vrati do završetka ekipnog meča osim da igra i tada može da se vrati samo za vreme trajanja njegovog pojedinačnog meča. Ako odbije da se udalji ili se vrati pre no što je za to ovlašten, sudija treba da prekine igru i izvesti vrhovnog sudiju.
- 16.5 Može biti pokušaja davanja saveta igraču dovikivanjem u toku igre ali sudija mora da bude oprezan i da razlikuje savete od uzvika podsticanja. Saveti ne moraju biti dati glasom, signali rukama se često koriste; tu vrstu davanja saveta je teško primetiti kao i savete date nepoznatim jezikom ali službene osobe moraju biti pripravnici na svaki pokušaj nepropisnog uticaja na igru i odmah da se pozabave s tim.
- 16.6 "Propisi o ponašanju" uključuju odredbu o kažnjavanju poenima za kontrolisanje nepropisno datih saveta, ali njena primena treba da bude ograničena na prilike kada je jasno da je igrač taj koji traži savet. Bilo bi nepošteno kazniti igrača za prosto primanje saveta koje nije tražio i koje možda ne želi i u većini slučajeva bolje je direktno se baviti savetodavcem koji nepropisno daje savete.
- 16.7 Pomoćni sudija često može biti u boljem položaju od sudije da vidi da se savet daje nepropisno. On može nezvanično da opomene savetodavca između relija, možda nekim znakom, ali samo sudija može da uputi zvaničnu opomenu. Ako se saveti i dalje daju nepropisno, pomoćni sudija treba odmah da skrene pažnju sudiji na to prekidajući igru, ako je to neophodno, objavljivanjem "stop" i dizanjem ruke. **Sudija tada treba da preduzme odgovarajuću akciju.**

17 PONAŠANJE

17.1 Odgovornost sudije

- 17.1.1 Namerno nepošteno i uvredljivo ponašanje u stonom tenisu nije uobičajeno i obično je ograničeno na manjinu igrača ili trenera ali posledice mogu biti vrlo štetne i tu pojavu je često teško kontrolisati. Pošto nedolično ponašanje može da uzme razne oblike, neizvodljivo je doneti tačna pravila pa je postavljanje i primena prihvatljivih merila više stvar procene i osećaja nego činjeničnih odluka
- 17.1.2 Sudija treba da bude spreman da odmah odgovori na bilo koji znak da će vladanje igrača ili trenera verovatno postati nepošteno prema protivniku, vredati gledaoce ili narušiti ugled sporta. Ako dopusti rana odstupanja od pristojnog ponašanja, kolikogod neznatna bila, bez čak i pogleda neodobravanja, otkriće da je mnogo teže da nametne odgovarajuću disciplinu ako ti propusti kasnije postanu učestaliji ili ozbiljniji.
- 17.1.3 Sudija međutim treba da izbegava prestroge mere u verovatno nehotičnim slučajevima neprimerenog ponašanja jer to može da dovede do uvređenosti i neprijateljstva koje može da podrije autoritet. Kada preduzima mere uvek treba da nastoji da postupa na način koji stanje neće pogoršati bilo privlačenjem nepotrebne pažnje na incident koji možda uopšte ne bi bio primećen ili prikazivanjem igrača žrtvom.
- 17.1.4 Primer ponašanja koje bi moglo opravdati akciju sudije je vikanje u toku igre zbog nervoze ili oduševljenja, ali u odlučivanju o tome kako da reaguje sudija treba da vodi računa o okolini u kojoj se to dogodilo. Ako je opšti nivo buke tako velik da je vikanje igrača teško primetljivo, razboritije je ne zaustavljati igru nego sačekati kraj relija pre obraćanja prekršiocu.
- 17.1.5 Drugi primer ružnog ponašanja je znatno nepoštovanje službenih osoba od strane igrača ili trenera obično sa namerom da se izrazi neslaganje sa odlukom. To može da uzme oblik neprestanih prigovora, menjanja stanja na pokazivaču rezultata ili čak pretnji službenim osobama. Takvo ponašanje umanjuje vrednost predstavljanja sporta i autoritet službenih osoba i tome se mora snažno suprotstaviti.
- 17.1.6 Kada se dogodi neprimereno ponašanje sudija mora da odluči da li je prekršaj toliko ozbiljan da mora da prekine igru i odmah izvesti vrhovnog sudiju. Mada je ta mogućnost uvek na raspolaganju i treba je primeniti kada je takav postupak

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

odgovarajući, retko je to neophodno za prvi slučaj i u većini slučajeva početna mera sudije treba da bude opominjanje prekršioca.

17.1.7 Pomoćni sudija često može da bude u boljoj poziciji da vidi rđavo ponašanje. Ako se to desi, pomoćni sudija treba smesta da privuče pažnju sudije na to, prekidajući igru ako je to neophodno objavljivanjem "stop" i dizanjem ruke. Sudija tada treba da preduzme odgovarajuću akciju.

17.2 Opominjanje

17.2.1 Osim kada je ispad toliko znatno nekorektan i neprijatan da zvanična mera ne može da se izbegne, tiha reč opomene ili čak znak opomene treba da bude dovoljan da igrač postane svestan da je takvo ponašanje neprihvatljivo. Kad god je to moguće to treba učiniti bez prekidanja igre, koristeći sledeći prirodan prekid kao što je kraj relija ili kraj seta.

17.2.2 Međutim kada sudija veruje da je ružno ponašanje možda nepovoljno uticalo na protivnika ili da će takvo ponašanje verovatno vređati gledaoce ili na drugi način biti štetno za sport, treba odmah da objavi "let" i zvanično opomene prekršioca dizanjem žutog kartona da će dalje nepristojno ponašanje prouzrokovati kazne.

17.2.3 Kada je upućena zvanična opomena žuta oznaka treba da se postavi pored pokazivača rezultata, do rezultata igrača koji je opomenut. Slično, ako je dodeljen kazneni poen protiv igrača, i žuta i crvena oznaka treba da se smeste pored pokazivača rezultata, ako to prostor dozvoljava. Ta opomena važi za ostatak pojedinačnog meča ili u ekipnom meču za ostatak ekipnog meča i naredni prekršaji će prouzrokovati kaznene poene.

17.2.4 Treba zapamtiti da kada je jednom već upućena zvanična opomena sledeći prekršaji moraju automatski biti kažnjeni dodeljivanjem poena. Sudija ne treba da se pribojava da primeni ovaj postupak kada je to opravdano, ali ako je zvanična opomena olako upućena, on može da se suoči s tim da treba da kazni igrača u odsudnom momentu meča za prekršaj koji se mnogima može učiniti bezazlenim.

17.3 Kazne

17.3.1 Ako igrač koji je u istom meču zvanično opomenut počini sledeći prekršaj sudija treba za kaznu da dodeli poen protivniku a za treći prekršaj treba da dodeli 2 poena svaki put podižući zajedno žuti i crveni karton pokazujući na taj način meru koju je preduzeo. Ako se nepristojno ponašanje nastavi i nakon što je sudija primenio pomenute kazne on treba odmah da prekine igru i da izvesti vrhovnog sudiju.

17.3.2 Kada sudija dodeli kazneni poen, vrhovni sudija treba da se obavesti što je pre moguće, ali bez odugovlačenja meča, i tako mu se omogući da ako to želi, može da dođe do prostora za igru da bi bio na raspolaganju u slučaju nekih daljih nevolja. Ako vrhovni sudija ili njegov zamenik nije u stanju da vidi pokazivanje kartona možda je moguće koristiti neke druge prethodno dogovorene znake ili poslati kurira.

17.3.3 Kazneni poeni mogu ponekada se dodele posle završetka seta ili 2 kaznena poena mogu da se dodele protiv igrača kada je njegovom protivniku potreban samo 1 poen da dobije set. Ako meč nije završen svi "neiskorišteni" poeni se prenose u sledeći set tog pojedinačnog meča tako da on počne od rezultata 0-1 ili 0-2 u korist protivnika prekršioca ali ako je meč završen, njih treba ignorisati.

17.3.4 U ekipnom meču opomene i kazne se prenose u naredne pojedinačne mečeve. Smatra se da je par stekao višu od opomena ili kaznu od onih koje je stekao neki od saigrača; tako da ako je jedan od njih opomenut u prethodnom meču a drugi je bio kažnjen 1 poenom, prvi naredni prekršaj bilo kog od njih u igri parova će prouzrokovati 2 kaznena poena. Opomena ili kazna u toku igre parova se primenjuje na par u toku tog meča ali samo prekršioc će ih preneti u naredni pojedinačni meč. Sledeći primer ilustruje ovu tačku: U ekipnom meču sa 4 pojedinačne partije i 1 igre parova, igrači A & B su par za igru parova. U svojim prvim pojedinačnim mečevima u tom ekipnom meču, A je bio opomenut a B je kažnjen kaznenim poenom. U drugom setu igre parova A namerno slomi lopticu gaženjem. Sudija dodeljuje 2 kaznena poena protiv A/B. U svoje naredne pojedinačne mečeve svaki od njih prenosi kaznu od jednog kaznenog poena.

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

- 17.3.5 U ekipnom meču neophodno je zabeležiti opomene i kazne tako da mogu da se prenesu u naknadne mečeve ali preporučljivo je postupiti tako i u disciplini pojedinaca. To će omogućiti vrhovnom sudiji da uzme u obzir neprestano ružno ponašanje igrača prilikom odlučivanja o tome da li da diskvalifikuje igrača. Zabeleška može pogodno da se unese u zapisnik navodeći ko je opomenut ili kažnjen i u kojem delu meča, sa kratkim opisom prekršaja.
- 17.3.6 Sasvim je jasno da je neizvodljivo dodeliti kaznene poene protiv trenera i bilo bi nepošteno dodeliti ih protiv igrača za kojeg je on zadužen. Ako nakon zvaničnog upozorenja trener nastavi ružno da se ponaša, treba mu pokazati crveni karton i udaljiti ga od prostora za igru do kraja meča ili u ekipnom susretu do kraja ekipnog susreta. Kada se preduzme takva mera incident treba prijaviti vrhovnom sudiji meča.

17.4 Odgovornost vrhovnog sudije

- 17.4.1 Vrhovni sudija može da diskvalifikuje igrača iz meča, discipline ili celog takmičenja u zavisnosti od težine prekršaja. To je stvar njegove procene ali kada je igrač prijavljen za ponavljanje ružnog ponašanja nakon dodeljivanja 2 kaznena poena vrhovni sudija bi trebalo normalno da ga diskvalifikuje podižući crveni karton. U vrlo ozbiljnim slučajevima vrhovni sudija može da sačini zvaničnu prijavu igračevom matičnom Savezu.
- 17.4.2 Obično vrhovni sudija saznaje o slučajevima ružnog ponašanja od sudije ali ponekad može da bude u stanju to i sam da uoči i da preduzme mere i pre nego što mu sudija privuče pažnju. On takođe može da predvidi moguće probleme na primer posmatrajući barem deo bilo kog meča u kojem učestvuje igrač koji je prethodno bio opomenut ili kažnjen zbog ružnog ponašanja da bi se uverio da je lekcija naučena i da su izvučene pouke.
- 17.4.3 Čak i kada nije bilo prethodnog incidenta može da bude očito po reakciji gledalaca da se jedan ili više igrača u meču neprimereno ponašaju. Posmatrajući meč vrhovni sudija može da zaključi da sudija više ne kontroliše igru i u ovoj situaciji on treba da preduzme mere po sopstvenoj inicijativi bilo da kaže sudiji šta mora da uradi ili baveći se direktno igračem prekršiocem.

18 VOĐENJE MEČA

18.1 Objavljivanje rezultata

- 18.1.1 Sudija rezultat treba da objavi jasno, vodeći računa da ton njegovog glasa ne prikazuje pristrasnost prema jednom igraču ili paru, ali može blago da naglasi broj poena koji se promenio kao ishod relija. Ako sudija koristi mikrofona moguće je da je potrebno da prilagodi jačinu svog glasa i treba da ima na umu da može da prouzrokuje ozbiljne primedbe da nije vođeno računa o tome da gledaoci mogu da ga čuju.
- 18.1.2 Rezultat treba objaviti što je moguće pre nakon toga što je reli odlučan i sudija ne treba da čeka da proceni da li su igrači spremni da nastave igru. Međutim ako je aplauz glasan ili igrač vraća lopticu iz pozadine prostora za igru sudija može ako to želi da malo odloži objavljivanje dok se ne uveri da će oba igrača ili para moći da ga čuju.
- 18.1.3 Sudija treba prvo da objavi broj osvojenih poena igrača koji treba sledeći da servira a tada broj osvojenih poena protivničkog igrača ili para. Prilikom promene servisa pokazuje na narednog servera. To može da bude praćeno imenom sledećeg servera. Pitanje da li treba ili ne imenovati servera treba da se razreši na sastanku sa vrhovnim sudijom, sa ciljem da sve sudije na takmičenju deluju ujednačeno. Na početku seta serverovo ime treba prvo da se saopšti.
- 18.1.4 Iako je neobavezno da sudija koristi imena igrača, on treba da se uveri kako da ih pravilno izgovara. Sudija pre početka meča treba da potvrdi pravilno izgovaranje.
- 18.1.5 Kada su oba igrača ili para osvojili recimo po 4 poena, rezultat može da se objavi kao "4-4" ili "4-svi". Rezultat "0" može da se izrazi kao "zero" (zirou) ili "love" (lav). Na početku seta sudija može da objavi "0:0, Smith", ali bolje je reći "Smith servira, 0-0, da bi se izbeglo da igrači započnu igru pre završetka objavljivanja. Ako se reli ponavlja ("let"), sudija treba da ponovi postojeći rezultat da bi potvrdio da nije osvojen poen.

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

- 18.1.6 U ekipnom meču može da se koristi naziv Saveza umesto igračevog imena ili u dodatku njemu. Međutim, obaveza je da se pokaže na sledećeg servera. Tako u ekipnom meču između Francuske i Poljske početna objava bi mogla da bude "Kinski iz Poljske servira, 0-0". U toku pojedinačnog meča rezultat bi mogao da se objavi kao "6-4, Francuska" a saopštenje posle pojedinačnog meča moglo bi da bude "Set za Poljsku, 11-6; Poljska je pobedila sa 3 seta prema 0; Poljska vodi sa 1-0".
- 18.1.7 Na međunarodnom takmičenju i rezultat i, pri primeni ekspeditivnog sistema, broj udaraca moraju da se objavljuju na engleskom jeziku ali može da se koristi drugi jezik po sporazumu između sudije i oba igrača ili para. Ostala saopštenja treba da budu na engleskom jeziku osim ako je jasno da je drugi jezik prihvatljiviji za gledaoce.
- 18.1.8 Vidi Prilog F za Postupke u igralištu.

18.2 Znaci

- 18.2.1 U dodatku objavljivanju rezultata sudiji se preporučuje da koristi signale rukom da naznači određene odluke naročito kada jačina buke otežava da se objava rezultata čuje. Čak i kada sudija odlaze objavljivanje rezultata da bi omogućio stišavanje aplauza ili povratak igrača koji vraća lopticu, brz znak će omogućiti da se pokazivač rezultata postavi na novo stanje bez obaveze čekanja da se rezultat saopšti.
- 18.2.2 Prilikom promene servera sudija mora da pokaže rukom na novog servera. Takođe može da naznači dodelu poena podizanjem uspravno do visine ramena ruke bliže igraču ili paru koji je osvojio poen tako da nadlaktica bude vodoravna a podlaktica uspravna sa zatvorenom šakom naviše. Ako objavljuje "let" ili želi da odloži nastavak igre on treba da podigne jednu ruku iznad glave, i pomoćni sudija treba da koristi isti znak da privuče pažnju sudije kada donese odluku iz svoje nadležnosti. Signali rukama treba da budu jasni i određeni ali ne smeju da budu nepotrebno žustri i agresivni.
- 18.2.3 Vidi Dodatak E za primere pravilnih znakova rukama i preporučenih saopštenja od strane sudije i pomoćnog sudije u toku raznih situacija tokom meča.

18.3 Nadzor vremena

- 18.3.1 Merilac vremena mora da meri vreme zagrevanja, pauza između setova i svih dozvoljenih prekida igre. U toku seta treba da se zaustavlja sat za vreme znatnijih prekida i da se ponovo pokrene kada počne sledeći reli. Primeri takvih prekida su brisanje, promena strana u poslednjem mogućem setu u meču i zastoji dok se vraća loptica koja je izletela van prostora za igru. Vraćanje loptice koja je u prostoru za igru nije razlog za zaustavljanje sata.

18.4 Objašnjenja

- 18.4.1 Obično nije neophodno objasniti sudijske odluke i treba izbegavati bezrazložna objašnjavanja. Na primer ako igrač odservira lopticu u mrežu on sasvim jasno nije izveo dobar servis i nema potrebe objaviti "fault" ("folt"=greška). Međutim ako je reli odlučan na način koji automatski ne okončava igru ili koji možda nije očigledan, može da se da kratko objašnjenje koristeći niže navedene izraze.

- 18.4.2 Preporučeni objašnjavajući izrazi su:

nepropisan servis	"greška"- "fault" (folt)
mreža dotaknuta od strane igrača, odeće ili reketa	"taknuta mreža"- "touched net" ("tačd net"),
pomerena površina za igru	"pomeren sto"- "moved table" ("muvd tejbI"),

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

slobodna ruka dotakla površinu za igru	"ruka na stolu"- "hand on table" ("hend on tejbł"),
ometana loptica od strane igrača	"ometanje"- "obstruction" ("obstrakšn"),
loptica dvaput odskočila	"dvostruki odskok"- "double bounce" ("dabl bauns"),
loptica dva puta udarena od strane istog igrača	"dvostruki udarac"- "double hit" ("dabl hit"),
loptica udarena od strane pogrešnog igrača u dublu	"pogrešan igrač"- "wrong player" ("rong plejer"),
pri servisu u dublu loptica je dotakla pogrešno polu-polje	"pogrešna strana"- "wrong side" ("rong sajd")

18.4.3 Potpunije objašnjenje treba dati ako je to neophodno, na primer, kada je servis procenjen nepropisnim a igrač nije siguran koje zahteve je propustio da poštuje. Poteškoće sa jezikom često mogu da se prevaziđu upotrebom znakova kao što su pokazivanje na ivicu površine za igru ako igrač nije primetio da ju je loptica dotakla ili prikazivanje oblika (aspekta) servisa koji je kažnjen.

19 POKAZIVAČI REZULTATA

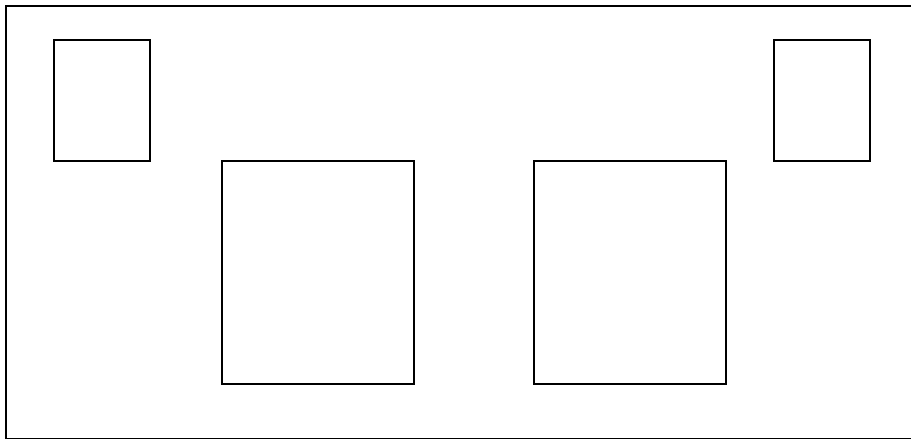
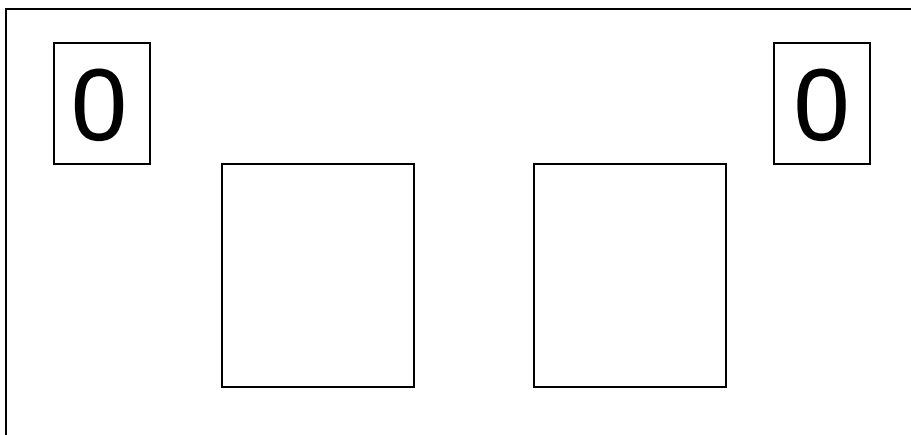
- 19.1 Rezultat se obično pokazuje na jednom ili više pokazivača rezultata. Pravilna upotreba pokazivača rezultata je važan deo predstavljanja meča i sudija treba da obezbedi da službene osobe koje rukuju njima znaju svoje dužnosti. Rukovaoci moraju da sačekaju objavu sudije ili znak pre promene rezultata i ne smeju nikad da predviđaju odluke za koje nemaju ovlašćenja da ih donesu.
- 19.2 Većina pokazivača rezultata imaju dva seta velikih brojeva za pokazivanje poena i dva manja seta brojeva za rezultat u setovima. Ovi pokazivači mogu da daju vrlo mnogo korisnih obaveštenja ako se dosledno upotrebljavaju. Pre meča pokazivači rezultata setova treba da su ostavljeni prazni a ne postavljeni na "0" dok igrači ne stignu, kao pokazatelj bilo kome ko proverava program igre (satnicu).
- 19.3 Pre početka seta pokazivač rezultata poena treba da bude prazan i ne treba da pokazuje "0-0"; taj rezultat treba pokazati tek kada ga sudija saopšti da bi objavio početak seta. Kao pomoć gledaocima, na kraju seta pokazivač treba ostaviti da pokazuje konačan ishod u poenima neposredno do početka sledećeg seta.
- 19.4 Ni u kom slučaju ne treba rezultat seta prikazati istovremeno na pokazivačima poena i setova. Rezultat u setovima ne treba menjati dok nije izbrisan konačan rezultat u poenima u tom setu tako da na primer kratko pre početka četvrtog seta u meču pokazivači mogu da pokazuju rezultat u setovima 1 za svakog igrača i rezultat u poenima 11-7 ali ne 2-1 i 11-7.
- 19.5 Pokazivači rezultata su normalno smešteni ispred sudije ili pomoćnog sudije ili obojice, okrenuti ka igračima i iz tog položaja često je teško za gledaoce koji sede kod krajeva prostora za igru da ih vide. S obzirom da su pokazivači rezultata prihvatljivo laki, rukovaoc može da ga podigne iznad glave i pokaže na obe strane u pogodnim razmacima u toku igre, kao što je to prekid za brisanje ili kada se vraća loptica sa krajeva prostora za igru, ili prilikom promene servisa.
- 19.6 Većina mehaničkih pokazivača rezultata mogu da prikažu rezultat u poenima do otprilike 30 i retko će rezultat u setu prelaziti taj broj. Ako je to stanje dostignuto jedna mogućnost je vratiti pokazivač na 0-0 ali to može da bude zbunjujuće za gledaoce kada vide da se server menja nakon svakog poena i uopšteno je bolje vratiti pokazivač na rezultat 10-10 kada se naizmenično serviranje očekuje.
- 19.7 Vidi Prilog A za primere pravilne upotrebe pokazivača rezultata.

20 ZAKLJUČAK

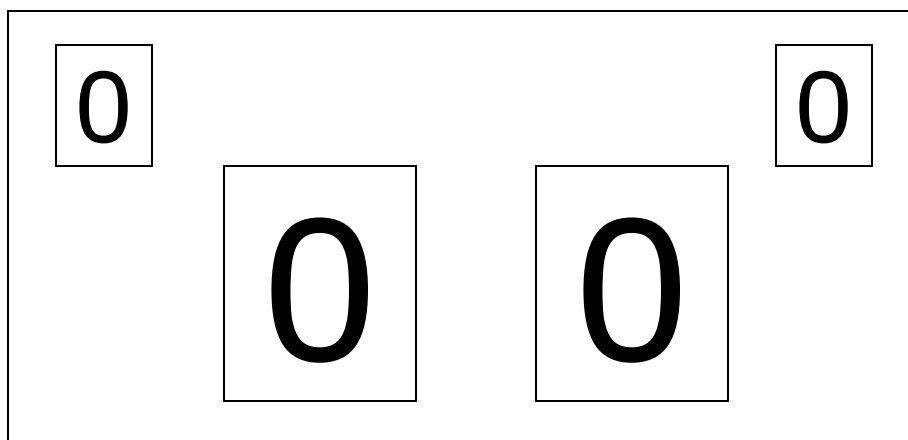
- 20.1 Bilo da rade sami ili kao deo tima, posao službenih osoba može da bude težak i zahtevan. Oni moraju da budu poštteni ali ne i popustljivi, odlučni ali ne i kruti, pouzdani ali bez nametljivosti. Većina ljudi te osobine stiče kroz iskustvo ali postoji nada da će upustva data u ovoj knjižici biti od pomoći za sve koji žele da unaprede svoje sposobnosti kao službene osobe.

Prilog A- Preporučeni postupak za službene osobe.

1. Pre dolaska u prostor za igru proverite da li imate svu neophodnu opremu kao što su merač visine mrežice, disk ili novčić za žrebanje, loptice, zapisnik, štoperica i kartoni u boji. Uverite se da razumete kako se popunjava zapisnik.
2. Po stizanju u prostor za igru proverite da li su sto i ograde ispravno postavljeni i da li je mrežica ispravno podešena po visini i proverite zategnutost mrežice. Ako se koristi mikrofon proverite da li ispravno radi i da li znate korektnu jačinu zvuka.
3. Postavite pokazivače u prazan položaj tako da oni pokazuju da nije osvojen ni poen niti set. (Slika 1). U ekipnom meču proverite da li je pokazivač rezultata meča pravilno postavljen. Kada igrači stignu postavite oba pokazivača setova na "0". (Slika 2).

**Slika 1. Pre nego što igrači stignu****Slika 2. Kada igrači stignu**

4. Pre početka zagrevanja proverite da li igrači nose ispravne brojeve i da li su im reketi prihvatljivi. Ako to ostavite za kasnije a u pitanju je pogrešan igrač ili nepropisan reket, svo vreme potrošeno na zagrevanje biće izgubljeno.
5. Obezbedite da igrači iz iste ekipe i parovi iz istog Saveza budu slično odeveni i da li protivnički igrači ili parovi nose majice očigledno različitih boja; izvestite vrhovnog sudiju o svakoj nesaglasnosti koju ne možete da rešite ili o svakoj sumnji u prihvatljivost odeće ili reketa.
6. Odlučite ko će imati pravo izbora servisa i strane stola okretanjem dvobojnog diska ili novčića ispred oba igrača ili para uverivši se prethodno da znaju kako se vrši izbor. Ne dozvolite da disk ili novčić padne na površinu za igranje i naročito ne na pod.
7. Kada su oba igrača ili para načinili svoj izbor zabeležite u zapisnik ko treba prvi da servira i u igri parova ko je prvi primalac. Osim ako ste sigurni kako se pravilno izgovaraju imena igrača, pitajte ih kako žele da im se izgovaraju imena.
8. U disciplini pojedinaca utvrdite ko je određeni savetnik za svakog igrača ili par. U ekipnom meču proverite da li broj osoba na klupi, uključujući igrače, trenere i ostale predstavnike ekipe prelazi dozvoljeni broj.
9. Dajte igračima nasumice uzetu lopticu, bilo od onih koje su odabrali pre meča ili iz kutije loptica one vrste koja je određena za takmičenje ako igrači nisu odabrali ni jednu.
10. Merite vreme zagrevanja i pozovite igrače neposredno pre isteka dozvoljenog vremena. Obezbedite da igrači ne primaju savete ili čine bilo šta drugo da bi odložili početak igre nakon završetka zagrevanja.
11. Pre početka igre obezbedite da svi peškiri budu smešteni u korpe postavljene pored sudije i da nisu ostavljeni prebačeni preko ograde. Sve ostale stvari, kao što su trenerke i torbe treba smestiti van prostora za igru.
12. Kada su igrači spremni, objavite "love-all" ili "zero-zero", pokažite na prvog servera i imenujte ga. U ekipnom meču možete koristiti ime igrača, naziv tima ili oba imena. Postavite pokazivač rezultata u poenima na "0-0". (Slika 3).

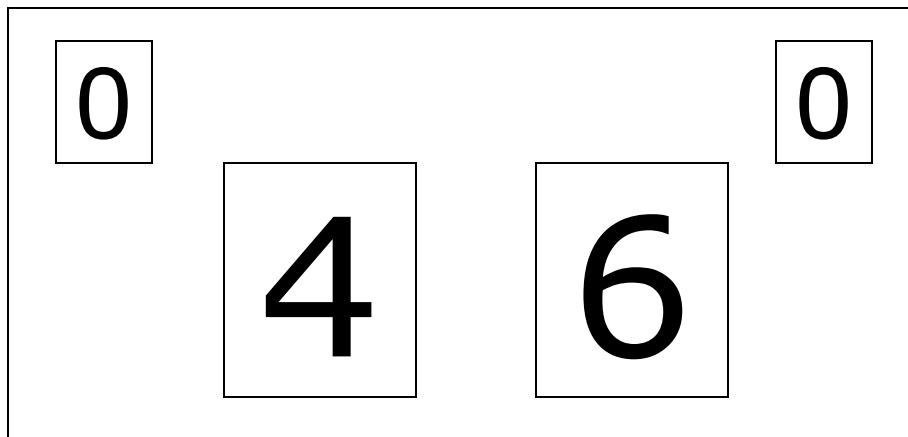


Slika 3. Kod rezultata 0 – 0 u prvom setu

13. Pokrenite sat prilikom prvog servisa i zaustavljajte i ponovo ga pokrećite za prekide u igri kao što su brisanje ili vraćanje loptice spolja u prostor za igru. Objavite "time" ("tajm"=vreme) ako igra potraje 10 minuta osim ako se već primenjuje ekspeditivni sistem ili su oba igrača ili para postigli bar po 9 poena.

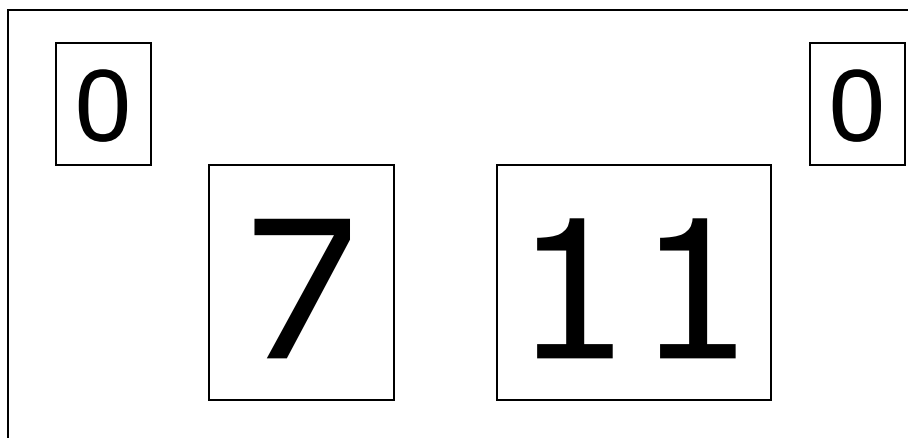
ITTF HMO 06 12th edition December 2006

- 14.** Što je pre izvodljivo nakon svakog relija naznačite ishod znakom ili objavljivanjem novog rezultata ili na oba načina. Ako je promena servisa, pokažite na sledećeg servera. Možete takođe i da imenujete sledećeg servera. Ne menjajte pokazivače dok sudija nije naznačio ili objavio dodeljivanje poena. (Slika 4).



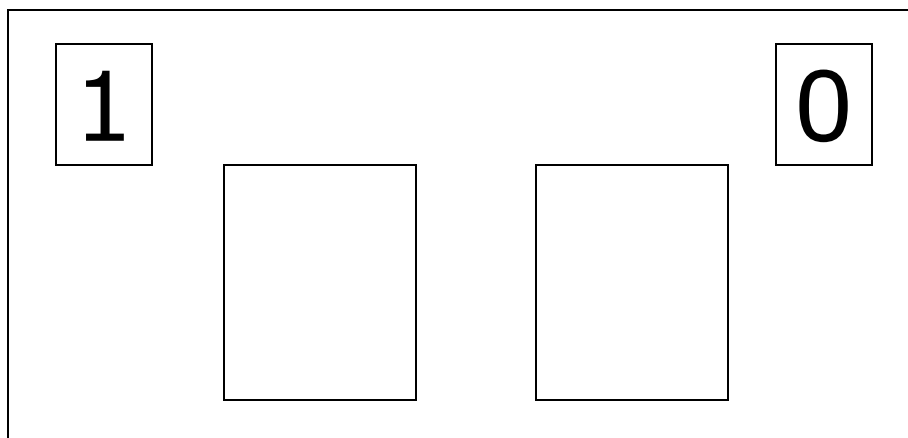
Slika 4. Kod rezultata 4 – 6 u prvom setu

- 15.** Odvratite igrače od gubljenja vremena šetanjem po prostoru za igru između relija, neprestanim poigravanjem s lopticom pre servisa ili otegnutim diskusijama sa saigračem u dublu
- 16.** Obezbedite da u toku igre igrači ne primaju savete ni glasom ni znakovima. Prvom prilikom opomenite bilo koga ko nepropisno savetuje; ako se prekršaj ponovi, udaljite savetodavca od prostora za igru do kraja meča ili u ekipnom meču do kraja ekipnog meča.
- 17.** Na kraju seta, saopštite ime pobednika i postignuti rezultat seta i zabeležite ishod u zapisnik. Ostavite pokazivače rezultata da pokazuju konačan rezultat u poenima ne menjajući rezultat setova. (Slika 5).

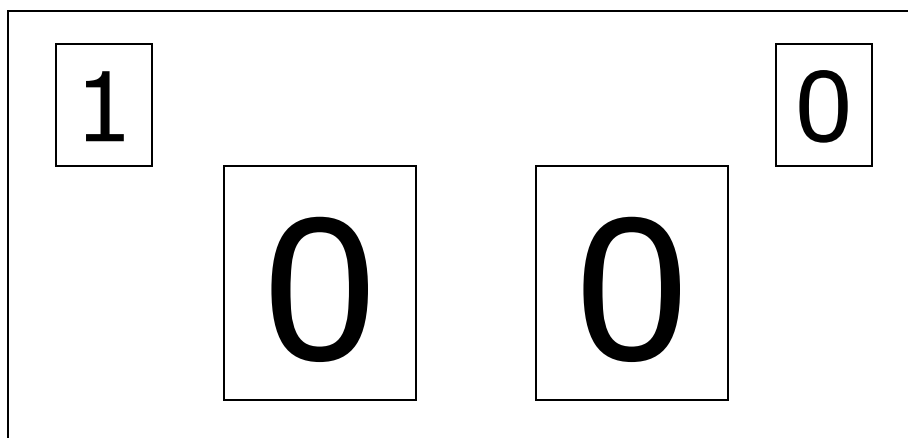


Slika 5. Na kraju prvog seta

- 18.** Neposredno pre no što se igrači vrte za sledeći set, postavite pokazivač rezultata u poenima na prazno i promenite odgovarajući pokazivač rezultata setova tako da odražava ishod prethodnog seta. (Slika 6). Ne zaboravite da premestite žute ili bele kartone. Postavite pokazivač poena na "0-0" kada sudija objavi taj rezultat. (Slika 7).

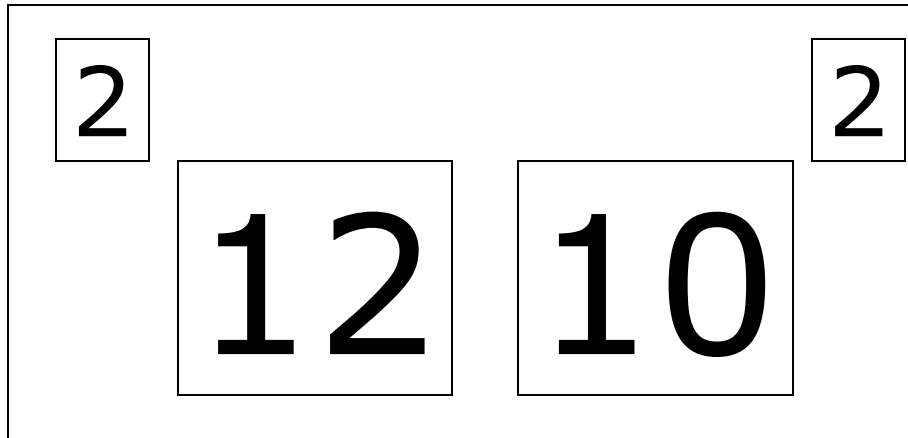


Slika 6. Pred sam početak drugog seta



Slika 7. Kod rezultata 0 – 0 u drugom setu

- 19.** Posle svakog seta i tokom dozvoljenih prekida, pokupite lopticu i zadržite je. Proverite da li su ograde u svojim pravilnim položajima. Merite vreme pauze između setova i pozovite igrače što pre po isteku dozvoljenog vremena.
- 20.** Ako je neophodno podsetite igrače da moraju da ostave svoje rekete na stolu između setova osim ako im dozvolite da ih odnesu. Ako su reketi odneti, zapamtite da oni moraju biti ponovo pregledani pre početka sledećeg seta.
- 21.** U toku pauza ne šetajte po prostoru za igru razgovarajući s drugim službenim osobama. Ostanite na svom mestu osim ako treba da pokupite lopticu ili da podesite sto, mrežicu ili ograde.
- 22.** Na kraju meča saopštite ishod i u ekipnom meču postignuti ekipni rezultat. Popunite zapisnik, i ako se to zahteva, zamolite kapitene timova da ga potpišu. Ostavite pokazivače da pokazuju konačan rezultat u poenima i prethodni rezultat setova. (Slika 8).



Slika 8. Na kraju meča

23. Vratite odmah zapisnik nadležnoj službenoj osobi. Pre napuštanja prostora za igru pokupite sve loptice kao i bilo koji odevni predmet, peškir ili drugo nečije vlasništvo koje je ostavljeno. Postavite pokazivače rezultata na prazno. (Slika 1).
24. Konačno, obezbedite da budete spremni da primenite bilo koji dodatni postupak ili poseban način predstavljanja koji je usaglašen za to takmičenje na kojem obavljate dužnost; ako ste u nedoumici, konsultujte vrhovnog sudiju.

Prilog B – Smernice za Službene osobe na takmičenjima za Svetske Titule i takmičenja u nadležnosti ITTF

(Potpuno prerađeno poglavlje: Decembar 2006.)

Definicije

Takmičenja za Svetske Titule sadrže (ali nisu ograničena na) Takmičenje u stonom tenisu na četvorogodišnjim letnjim Olimpijskim Igrama; Ekipna i Pojedinačna Svetska Prvenstva; Juniorska Svetska Prvenstva; Veliko Finale Pro Tour-a; Svetski Kup Muškaraca; Svetski Kup Žena; Svetski Kadetski Challenge i ostala događanja tako označena od strane Izvršnog Komiteta ITTF.

Događanja potvrđena od strane ITTF sadrže sva događanja u objavljenom kalendaru ITTF gde su Tehnički Delegat (TD) ili Menadžer Takmičenja (CM) imenovani ili određeni od strane ITTF ili Izvršnog Komiteta ITTF.

HOST (DOMAĆIN) – Organizacioni Komitet Domaćina, Savez Domaćin, Upravno Telo Domaćina

URC – Komitet za sudije i vrhovne sudije ITTF; Predsednik Komiteta za sudije i vrhovne sudije ITTF; bilo koji od imenovanih službenih osoba Komiteta za sudije i vrhovne sudije ITTF.

IR – Međunarodni vrhovni sudija potvrđen od strane ITTF

NR – Nacionalni vrhovni sudija(-e) – pojedinci koji su ispunili interni program i položili ispit za vrhovnog sudiju svojih nacionalnih Saveza

Broj Vrhovnih sudija

Broj Vrhovnih sudija = Broj sala za igru x 2 + 1

Potreban je još jedan vrhovni sudija ako u sali za igru ima više od 20 stolova.

Naimenovanje, Prihvatanje i Odbijanje Službenih osoba

Naimenovanje svih vrhovnih sudija i sudija mora da bude prihvaćeno ili odbijeno od strane matičnog saveza kandidata.

Vrhovne sudije i zamenici vrhovnog sudije

<u>Određenje</u>	<u>Takmičenja za svetsku titulu</u>	<u>Takmičenja u nadležnosti ITTF</u>
Vrhovni sudija	Mora biti IR (međunarodni referi)	Mora biti IR (međunarodni referi)
Zamenici Vrhovnog sudije	Moraju biti IR	Najmanje polovina mora biti IR sa ne više od jednog NR (nacionalni referi)
Odabir Vrhovnih sudija	Od strane URC u saradnji sa domaćinom	Od strane domaćina u saradnji sa URC za sve vrhovne sudije Od strane domaćina za jednog NR
Jezik	Vrhovni sudija i svi zamenici moraju biti sposobni da komuniciraju na Engleskom jeziku	Vrhovni sudija i svi zamenici treba da budu sposobni da komuniciraju na Engleskom jeziku ili na jeziku prihvatljivom za igrače, sudije, vrhovne sudije i domaćina. Odgovornost domaćina je da obezbedi prevodioca ako vrhovni sudija ili neko od zamenika nije sposoban da komunicira na Engleskom jeziku.
Sastav referija	Najmanje dve trećine referija mora biti iz saveza koji nije domaćin	Najmanje jedna trećina referija mora biti iz saveza koji nije domaćin
Referi (vrhovni sudija)	URC će imenovati iskusnog i kvalifikovanog IR iz saveza domaćina Ukoliko takvog nema URC će imenovati kvalifikovanog i iskusnog IR iz saveza sa istog kontinenta Ukoliko ni takvoga nema URC će imenovati kvalifikovanog i iskusnog IR iz saveza sa drugog kontinenta	Domaćin će imenovati kvalifikovanog i iskusnog IR iz svog saveza Ukoliko takvog nema domaćin će imenovati kvalifikovanog i iskusnog IR iz drugog saveza sa istog kontinenta kao i domaćin Ukoliko ni takvog nema URC će imenovati kvalifikovanog i iskusnog IR iz saveza sa drugog kontinenta
Zamenici vrhovnog	URC će imenovati iskusnog i kvalifikovanog IR iz saveza koji je domaćin sledećeg istog takmičenja ako je isti već određen URC će imenovati dodatni broj IR, kvalifikovanih i iskusnih, sa bilo kog kontinenta	Prvi zamenik mora biti IR iz saveza koji nije domaćin. URC će obavestiti domaćina o preporuci za IR najmanje četiri meseca pre početka takmičenja Drugi zamenik može biti IR ili NR iz saveza domaćina ili IR iz drugog saveza Ostali zamenici mogu biti IR sa bilo kog kontinenta

Sudije i pomoćne sudije

Određenje	Takmičenja za svetsku titulu	Takmičenja u nadležnosti ITTF
<p>Sudije</p>	<p>Na Olimpijskim Igrama:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sve sudije i pomoćnici sudija moraju biti međunarodne sudije sa plavom značkom <p>Ostala takmičenja za svetsku titulu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Najmanje 75% od ukupnog broja sudija moraju biti međunarodne sudije • Nacionalne (savezne) sudije mogu suditi u početnim fazama takmičenja (poželjno kao pomoćne sudije) i ne mogu suditi mečeve četvrt finala, polu finala i finala. 	<p>Najmanje polovina od ukupnog broja sudija moraju biti međunarodne sudije</p>
<p>Međunarodne sudije iz inostranstva</p>	<p>Na Olimpijskim Igrama:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trebalo bi da bude samo jedan međunarodni sudija iz svakog saveza sa mogućnošću do 1/6 domaćih međunarodnih sudija od ukupnog broja sudija <p>Svetski šampionat i svetski juniorski šampionati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Najmanje 50% međunarodnih sudija mora biti iz drugih saveza. • Broj sudija po kontinentima je određen odnosom broja odobrenih mesta na takmičenjima za svetsku titulu i broja timova koji se takmiče na svetskim juniorskim šampionatima <p>Ostala takmičenja za svetsku titulu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Najmanje 30% međunarodnih sudija treba da bude iz drugih saveza sa tim da su iz najmanje pet različitih saveza i obavezno najmanje troje međunarodnih sudija sa drugih kontinenata u odnosu na kontinent sa kojeg je domaćin <p>Ukoliko ukupan broj raspoloživih sudija ne zadovoljava kriterij alokacije onda će odgovarajući predlog biti donešen od strane URC</p>	<p>Najmanje 25% međunarodnih sudija mora biti iz drugih saveza sa tim da su iz najmanje pet različitih saveza</p>

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

<p>Pozivi i selekcija sudija</p>	<p>URC će pozvati saveze da imenuju bilo kojeg međunarodnog sudiju koji zadovoljava određene kriterije na osnovu internih kriterija za delegiranje</p> <p>URC će odabrati sve međunarodne sudije u saradnji sa domaćinom i odrediti kriterije koje sudije moraju ispuniti da bi nominacija bila prihvaćena</p> <p>URC nominacije su zasnovane na osnovu nivoa IU sertifikata, skorašnjih aktivnosti, ličnih vrednovanja i rezultata na pismenim testovima, kao i na osnovu pola i geografskog porekla; i za juniorska takmičenja posebno uzeti u obzir nedavno kvalifikovane sudije</p> <p>Domaćin imenuje sve domaće međunarodne i nacionalne sudije i u saradnji sa URC određuje kriterije koje moraju ispuniti</p>	<p>Domaćin će odabrati nacionalne saveze, bez određivanja imena sudija, i obavestiti ih o kriterijumima koje sudije moraju ispunjavati</p> <p>Domaćin će odrediti sve nacionalne sudije o odrediti kriterije koje moraju ispuniti</p>
<p>Gostoprimstvo</p>	<p>Svim gostujućim službenim osobama će se obezbediti besplatan smeštaj, ishrana i lokalni transport po istoj osnovi i istog standarda kao i gostujućim igračima sa dnevnom naknadom od US\$25 ili ekvivalent za svaki dan takmičenja. Naknadu sudijama treba isplatiti do drugog dana turnira.</p>	<p>Domaćin određuje sva merila za ugošćavanje i naknade za gostujuće sudije i mora da ih jasno naznači u pozivnici upućenoj ostalim Savezima.</p> <p>Smeštaj i ishrana treba budu na istom ili višem nivou nego na takmičenjima za svetske titule.</p> <p>Svim gostujućim službenim osobama će se obezbediti naknada od US\$ 20 ili ekvivalent za svaki dan takmičenja. Naknadu sudijama treba isplatiti do drugog dana turnira.</p>

Ostale službene osobe	<p>URC može da postavi Koordinatora vrhovnih sudija i Koordinatora sudija radi pravilnog upravljanja službenim osobama i tokom takmičenja. URC može da pozove ovlašćene instruktore ITTF da sprovedu obuku i ocenjivanje sudija pre ili u toku takmičenja, izuzev na Olimpijskim igrama.</p> <p>Ukupan broj instruktora i ocenjivača neće preći jednu šesnaestinu od ukupnog broja sudija koji učestvuju na takmičenju – zaokruženo na sledeći veći celi broj.</p> <p>Domaćin će u blizini borilišta obezbediti URC/Koordinatorima radni prostor sa računarem i pristupom internetu.</p> <p>Domaćin će pružiti gostoprimstvo na istoj osnovi kao gostujućim službenim osobama.</p>	<p>Domaćin može da zatraži od URC da obezbedi ovlašćene instruktore ITTF da sprovedu obuku i ocenu rada u borilištu pre ili u toku takmičenja.</p> <p>Domaćin će u blizini borilišta obezbediti URC/Koordinatorima radni prostor sa računarem i pristupom internetu.</p> <p>Domaćin će pružiti gostoprimstvo na istoj osnovi kao gostujućim službenim osobama.</p>
Postupci u borilištu	Domaćin će sprovesti važeće postupke u borilištu kao što je određeno u najnovijoj verziji ITTF Priručnika za službene osobe.	Domaćin može da sprovede važeće postupke u borilištu kao što je određeno u najnovijoj verziji ITTF Priručnika za službene osobe.
Dan na dužnosti	<p>Sudije ne treba da budu na dužnosti duže od 8 sati dnevno i treba im omogućiti najmanje 20 minuta pauze na svaka 3 sata na dužnosti.</p> <p>Na Svetskim prvenstvima svaki gostujući sudija treba da ima 1 slobodan dan.</p>	Sudije ne treba da budu na dužnosti duže od 8 sati dnevno i treba im omogućiti najmanje 20 minuta pauze na svaka 3 sata na dužnosti.
Uniforma sudija	IU iz istog Saveza treba da budu slično odeveni ili da nose preporučenu uniformu od strane ITTF.	
Priznanje	Imena i Savezi svih službenih osoba treba da budu uključeni u službeni program. U istaknutim mečevima imena sudija za svaki meč treba da se objave.	
Svlačionica za službene osobe	Domaćin treba da obezbedi bezbedan prostor za presvlačenje i ostavljanje stvari u blizini borilišta za sve službene osobe da bi sačuvali svoje lične stvari dok su na dužnosti.	

Da bi postigli cilj ITTF, posebna pažnja treba da se posveti izboru žena za položaje vrhovnog sudije i sudije na svim svetskim i Olimpijskim takmičenjima.

URC može po svojoj volji da izmeni određene zahteve za ITTF potvrđena juniorska takmičenja

Prilog C – Kvalifikacije sudija

ITTF ne pokušava da nacionalnim Savezima propiše bilo kakav standard ili postupke testiranja za kvalifikaciju sudija i vrhovnih sudija ali Komitet za sudije i vrhovne sudije u saradnji sa Komitetom za pravila obezbeđuje izvestan stepen opštosti i žarišnu tačku u razmeni informacija i ideja između Saveza.

Većina Saveza ima 2 ili 3 nivoa kvalifikacija. Najniži nivoi se odnose na ograničena geografska područja a najviši nivo ima nacionalni status. Zvanja upotrebljena za niže nivoe često odražavaju manja geografska područja i mogu da podrazumevaju Klupskog Sudiju, Okružnog Sudiju, Državnog Sudiju, Pokrajinskog Sudiju i Oblasnog Sudiju. Najviši nacionalni stepen je obično nazvan "Nacionalni Sudija".

Na svakom je Savezu da odredi i izgradi odgovarajući sistem obučavanja za svoje sudije da bi ih pripremio za učestvovanje na međunarodnom nivou. Program obuke treba da sadrži praktičnu (u borilištu) kao i teorijsku (Pravila i Propisi) komponentu.

Kandidati za Međunarodnog sudiju (IU) moraju da budu iskusni nosioci najvišeg zvanja svojih Saveza u trajanju od najmanje 2 godine. Takođe moraju da prikažu osnovni nivo razumevanja engleskog jezika kao osnovni nivo komuniciranja sa igračima, trenerima i drugim službenim osobama pre nego što budu prihvaćeni da se podvrgnu postupku kvalifikacije za IU.

Zvanje Međunarodni Sudija (IU) je uvedeno 1973. s ciljem da obezbedi međunarodno prihvaćeni «minimalni» standard za koje sudije svih Saveza mogu da se osposobe. Namera nije bila da to bude zamena za dobro promišljeni program podučavanja, obuke i kvalifikovanja na nacionalnom nivou.

Ispit za Međunarodnog Sudiju (IU) se tipično sastoji od 50 pitanja sa po nekoliko ponuđenih odgovora na svako. Kandidati treba da odaberu tačne odgovore za određeno vreme i bez upotrebe literature ili pomoći od bilo koga. Pitanja se tiču kako činjenica u vezi pravila i propisa tako i postupaka koje sudija treba da preduzme u određenim situacijama (u prostoru za igru tokom rada). Zbog toga je važno da sudijsko iskustvo sadrži kako praktičnu, tako i teorijsku obuku.

Kandidovanje za Međunarodnog sudiju (IU) zahteva temeljno razumevanje pravila i propisa, nekoliko godina iskustva „za stolom“, poverenje u njega kao službene osobe i osnovno razumevanje govornog engleskog jezika kao osnovu za komunikaciju sa međunarodnim igračima, trenerima i drugim službenim osobama.

Jednom kvalifikovan, Međunarodni sudija može da ima povećane mogućnosti da deluje kao službena osoba na takmičenjima van svoje države. Ponavljano i često učestvovanje na svim nivoima međunarodnih takmičenja je najvažniji element u izgrađivanju iskustva i sticanju poverenja kao aktivni Međunarodni sudija.

Svake godine na određenim ITTF takmičenjima, kvalifikovani instruktori i ocenjivači će sprovesti «Advanced Umpire Training» - AUT (Napredna obuka sudija) kurs baš kao i ocenjivanje rada i ponašanja Međunarodnih sudija koji učestvuju na tim takmičenjima. AUT je planiran da pruži jednoobrazan način delovanja za sve Međunarodne sudije. Postupak ocenjivanja – sa neposrednim povratnim informacijama svakom sudiji – je zamišljen da pomogne sudijama u unapređenju i standardizaciji svojih sposobnosti za jednako visok nivo delovanja.

ITTF postupak ocenjivanja sudija nije proći/pasti sistem ili sistem određivanja stepena, već više objektivno merilo ciljanih zadataka koji moraju da izvedu pre, u toku i nakon svakog meča. Propust u izvođenju dodeljenog zadatka nije mana, već više mogućnost za poboljšanje učinka u narednom periodu. Vremenom sa ponavljanim ocenjivanjima i povratnim informacijama, kvalitet i standardi suđenja će dostići i moći će da se održe na veoma visokom nivou.

Sudije, postižući i održavajući svoje «Blue badge» sertifikate kroz redovne aktivnosti i ocenjivanja će imati veće mogućnosti da budu imenovani od strane ITTF URC da predstavljaju svoje Saveze na takmičenjima za ITTF Svetske titule.

Vrline, doslednost i sticanje poverenja kao službene osobe dolazi samo sa iskustvom i otvorenim umom koji nikada ne prestaje da uči. Stare navike se teško menjaju, međutim, usklađeno delovanje svih Međunarodnih sudija – bez obzira na jezičke i kulturne različitosti – je prvenstveni cilj ITTF procesa osposobljavanja sudija.

Napredovanje sudija i Napredna obuka sudija (Advanced Umpire Training – AUT)

Nov odeljak: Decembar 2006.

Bela Značka (White Badge)

Smatraće se da su sve trenutne međunarodne sudije kalifikovane za Belu značku. URC će razviti sredstva obučavanja i verovatno će se postupak ispitivanja prilagoditi. U skoroj budućnosti će biti dodatnih uslova za zadržavanje aktivnog statusa, kao na primer, pouzdano poznavanje pravila.

Plava značka (Blue Badge)

Sudije sa izvrsnim delovanjem koji imaju ambicija mogu da pokušaju da osvoje kvalifikaciju Plave značke. Biće očito da će ta kvalifikacija biti značajan činilac u selekciji sudija.

Kako se kvalifikovati za Plavu značku

Zahtevi:

- Biti aktivan sudija sa Belom značkom najmanje 2 godine;
- Pridržavati se pravilnika o vladanju URC i pravilnika o odevanju;
- Pohađanje Napredne obuke sudija (AUT);
- Položiti pismeni deo ispita u toku obuke sudija;
- Imati najmanje 4 lična ocenjivanja u toku aktuelnog delovanja sa «ispunjava očekivanja» u svakoj od određenih kategorija (na najmanje 2 takmičenja od najmanje 3 ocenjivača);
- Proći usmeni intervju, da bi prikazao svoju sposobnost da na engleskom jeziku komunicira sa igračima i službenim osobama u toku turnira.

Ispit se sastoji od 60 pitanja sa više ponuđenih odgovora od kojih će 15 biti isključivo na engleskom jeziku, ostalih 45 će biti na raspolaganju prevedena na 8 drugih jezika: francuski, nemački, španski, ruski, kineski, japanski, korejski i arapski. Ovo je da bi se uverilo da kandidati poseduju jasno znanje u primeni Pravila i propisa, kao i prihvatljivo vladanje engleskim koje je potrebno za velika ITTF takmičenja.

Kako održati status Plave značke

Imati u periodu od 3 godine najmanje 3 lična ocenjivanja na dužnosti, sa različitim ocenjivačima i biti ocenjen sa "ispunjava očekivanja" u svakoj od određenih kategorija.

Kursevi Napredne obuke sudija – (AUT)

AUT kurs se normalno zakazuje za dan pre početka nekolicine takmičenja potvrđenih od strane ITTF. Sudije koje obavljaju dužnost na ovim takmičenjima su pozvani da pohađaju obuku. URC će objaviti raspored AUT kurseva koji se organizuju na svojoj internet stranici a sudije koje ne obavljaju dužnost na takmičenju su takođe pozvani da pohađaju kurs i pristupe ispitivanju.

Obuka je zasnovana na konceptu: " Čujem i zaboravljam, vidim i sećam se, postupam i razumevam."

Opšti pregled predmeta:

- Uvodne aktivnosti;
- Pravilnik o vladanju i odevanju;
- Standardi za servis i ponašanje;
- Znakovi rukama i postupci u borilištu;
- Ocenjivanje;
- Zamršeni problemi;
- Pismeni ispit.

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

Obuka ne pokriva gradivo koje se traži na ispitu. Učesnici moraju da poseduju veoma jako poznavanje pravila moraju da budu upoznati sa skorašnjim promenama pravila. Ispit i usmeni intervju ne mogu da se ponove pre isteka od 12 meseci od poslednjeg pokušaja i ne više nego dva puta u periodu od 5 godina.

Instruktori

Instruktori AUT kurseva su iskusne Međunarodne sudije/Vrhovne sudije koji su imenovani od strane svojih Kontinentalnih Federacija ili ih je uočio URC tokom kursa. Svi instruktori su posebno obučeni i uredno ažurirani po zahtevima programa "Plava značka" sa ciljem da održe doslednu primenu Pravila i Propisa kao i standardnu prezentaciju na velikim ITTF takmičenjima.

Troškovi učesnika

Naplatiće se US\$40 takse za kurs koja sadrži pohađanje kursa, pismeni ispit i ocenjivanja u borilištu i još nakon toga ocenjivanja na narednim turnirima. Međutim, ako kandidat padne na pismenom ispitu neće se sprovesti ocenjivanje u borilištu dok ne pristupi ponovo ispitivanju.

Od učesnika se zahteva da plate posebne lične troškove (na primer, smeštaj i ishrana) kada stignu jedan dan ranije.

Troškovi organizatora

Za takmičenja koja je odabrao URC, ITTF će biti odgovoran za sledeće troškove:

- Putni troškovi i honorar za imenovane instruktore
- Kurs i materijal za ispitivanje

Organizator je odgovoran za sledeće:

- Gostoprimstvo (smeštaj + ishrana + prevoz u lokalu) za instruktore.
- Prevoz od i do aerodroma i lokalni prevoz za instruktore.
- Sredstva za obuku – Učionica, oprema kao što su računar, projektor, monitor, bela tabla, usluge kopiranja itd.
- Osveženje u toku pauza.

Da bi se obezbedili uslovi za pokrivanje troškova ITTF, potrebno je najmanje 12 i najviše 25 učesnika iz najmanje 3 različita Saveza. Imenovaće se dva instruktora za svaki AUT kurs/ocenjivanje i dodatni instruktor može da bude potreban ako ima više od 25 učesnika.

Ostala posebna razmatranja

URC može takođe da uputi instruktore za posebna takmičenja po zahtevu Organizatora koji se slaže da pokrije sve troškove u vezi sa kursom, uključujući prevoz i honorar za instruktore.

Prednost se takođe daje područjima i posebnim grupama (kao na primer, žene u sportu) gde je Program "Plave značke" manje razvijen. Zahtevi u vezi AUT kursa mogu da se ublaže (na primer, manje učesnika/Saveza) po nahođenju URC.

Može da se uzme u razmatranje i slanje ocenjivača na takmičenja gde se ne održava AUT kurs, kada se organizator slaže da pokrije troškove ocenjivača.

Kontakt

Mole se organizatori koji žele da organizuju AUT kurs ili da imaju instruktore/ocenjivače na svojim takmičenjima da kontaktiraju Predsedavajućeg URC.

Prilog D – Službeni pravilnik vladanja

1. Službene osobe su, naročito kada su u uniformi, predstavnici sporta, ITTF i svojih Saveza. Na međunarodnom takmičenju oni su gosti Saveza domaćina i moraju da poštuju tradiciju i društvene običaje tog Saveza. Sledeća uputstva, koja nisu detaljna, su predviđena da budu podsetnik po aspektima vladanja kojima treba posvetiti posebnu pažnju.

2. SLUŽBENE OSOBE TREBA DA

- 2.1 Proučavaju i obezbede razumevanje svih važećih pravila, dužnosti i postupaka za takmičenje na kojima obavljaju dužnost;
- 2.2 Budu u dobroj fizičkoj kondiciji s prirodnim ili korigovanim normalnim vidom i normalnim sluhom;
- 2.3 Budu u odgovarajućoj uniformi i da održavaju svoj izgled i ličnu higijenu;
- 2.4 Budu spremni za sva zaduženja;
- 2.5 Održavaju strogu nepristrasnost i izbegavaju bilo kakve odnose sa igračima ili trenerima koji bi mogli baciti sumnju na nepristrasnost;
- 2.6 Proslede vrhovnom sudiji ili drugom odgovarajućem zvaničniku turnira sve stvari koje nisu u vezi s njihovim dužnostima;
- 2.7 Se sve vreme ponašaju na profesionalan i moralan način, poštujući ugled i značaj vrhovnog sudije, organizatora, ostalih službenih osoba na turniru, igrača i gledalaca.

3. SLUŽBENE OSOBE NE TREBA DA

- 3.1 Raspravljaju o slučajevima sa turnira ili ostalim stvarima koji su u vezi sa njihovim dužnostima sa igračima, gledaocima ili medijima ali o svim takvim stvarima treba da obaveste vrhovnog sudiju ili rukovodstvo turnira;
- 3.2 Prihvate lične poklone od igrača, trenera i ekipa osim onih koji su male vrednosti. Mogu da se prihvate pokloni koje je obezbedio organizator svim službenim osobama;
- 3.3 Na dan kada treba da obavljaju dužnost troše alkoholna pića ili da uzimaju droge ili lekove koji mogu da umanje njihove sposobnosti;
- 3.4 Javno kritikuju ostale službene osobe ili na drugi način sport dovedu na loš glas;
- 3.5 Kao što je to slučaj sa igračima, ITTF zahteva visok standard profesionalnosti i vladanja i od svojih službenih osoba sa uverenjem ITTF, baš kao i od svih službenih osoba koje učestvuju na takmičenjima pod pokroviteljstvom ITTF i od strane ITTF priznatim takmičenjima. Službene osobe sa uverenjem ITTF koje ne uvažavaju postavljena uputstva mogu postati subjektom zvaničnog disciplinskog postupka.

Prilog E – Preporučeni znakovi rukama



1. Novi server



2. "Let" - Ponavljanje



3. Poen

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

SITUACIJA	ZNAK SUDIJE	OBJAVA SUDIJE	ZNAK POMOĆNOG SUDIJE	OBJAVA POMOĆNOG SUDIJE
Početak seta	Pokaže otvorenom šakom na prvog servera ¹	"X servira, 0-0 (ili neka druga objava po sporazumu)	Ništa	Ništa
Promena servera	Pokaže otvorenom šakom na sledećeg servera ¹	Ništa	Ništa	Ništa
Nastavak igre nakon dozvoljene pauze	Pokaže otvorenom šakom na sledećeg servera ¹	Ponavlja rezultat	Ništa	Ništa
Poen	Podiže uvis ruku bližu osvajaču poena tako da je nadlaktica vodoravna i podlaktica uspravna sa zatvorenim šakom ³	Novi rezultat	Ništa	Ništa
Loptica je prilikom dobrog servisa dotakla mrežu	Neposredno nakon što je loptica dotakla ispravnu stranu stola podiže ruku iznad glave ² , pokaže na mrežu ako je to neophodno	"Let" i ponavlja prethodni rezultat	Neposredno nakon što je loptica dotakla ispravnu stranu stola podiže ruku iznad glave ² , pokaže na mrežu ako je to neophodno	Ništa
Nepropisan servis	Podiže uvis ruku bližu primaocu servisa tako da je nadlaktica vodoravna i podlaktica uspravna sa zatvorenim šakom ³	"Fault" (folt-greška) i novi rezultat	Podiže ruku iznad glave ²	"Fault" (folt-greška) i ako je neophodno, obaveštava sudiju
Prilikom servisa u igri parova loptica odskoči sa pogrešnog polupolja	Naznačuje poen za primaoca servisa, pokazuje na središnju liniju ako je to neophodno ³	"Fault" (folt-greška) i novi rezultat	Ništa	Ništa
Pogrešan servis (na primer, loptica promaši sto)	Naznačuje poen za primaoca servisa ³	Novi rezultat	Ništa	Ništa
Servis sumnjive ispravnosti (prvi slučaj u meču)	Podiže ruku iznad glave ²	"Let", opominje servera i ponavlja prethodni rezultat	Ništa	Ništa
Servis sumnjive ispravnosti (naredni slučaj od strane istog igrača ilipara)	Naznačuje poen za primaoca servisa ³	"Fault" (folt-greška) i novi rezultat	Ništa	Ništa

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

Prekid igre (na primer, loptica sa drugog stola uleće u prostor za igru)	Podiže ruku iznad glave ²	"Let" i ponavlja prethodni rezultat	Podiže ruku iznad glave ²	"Stop"
Greška u redosledu serviranja, primanja servisa ili strana stola ,otkrivena za vreme trajanja relija	Podiže ruku iznad glave ²	"Let", ispravlja redosled i ponavlja prethodni rezultat	Ništa	Ništa
Savet dat za vreme igre, prvi slučaj	Podiže ruku iznad glave ²	"Let" opominje savetodavca i ponavlja prethodni rezultat	Podiže ruku iznad glave ²	"Stop" i obaveštava sudiju
Savet dat za vreme igre, naredni slučaj	Podiže ruku iznad glave ²	"Let", udaljuje savetodavca od prostora za igru i ponavlja prethodni rezultat	Podiže ruku iznad glave ²	"Stop" i obaveštava sudiju
Savet dat između relija	Podiže ruku iznad glave ²	Opominje savetodavca	Podiže ruku iznad glave ²	Obaveštava sudiju
Loptica ometana od strane igrača	Naznačuje poen za osvajača poena ³	Novi rezultat	Podiže ruku iznad glave ²	"Stop" i obaveštava sudiju
Neki drugi prekršaj koji ne prekida automatski igru	Podiže ruku iznad glave ²	"Stop" i novi rezultat	Ništa	Ništa
Ivična lopta kojom se završava reli sa strane bliže pomoćnom sudiji	Podiže do visine ramena šaku sa strane osvajača poena ³	Novi rezultat	Pokazuje na mesto dodira ako je to neophodno	"Edge" (edž – ivica)
Ivična lopta sa bilo koje druge strane	Pokazuje na mesto dodira ako je to neophodno	Novi rezultat	Ništa	Ništa
Loptica udara stranu stola ispod površine za igru sa strane bliže pomoćnom sudiji i time se završava reli	Podiže do visine ramena šaku sa strane osvajača poena ³	Novi rezultat	Podiže ruku iznad glave ²	"Side" (sajd – strana)
Vremensko ograničenje (ako je pomoćni sudija merioc vremena)	Podiže ruku iznad glave ² nakon znaka i objave pomoćnog sudije	"Let", ako je neophodno, saopštava da će se primeniti ekspeditivni sistem i ponavlja prethodni rezultat	Podiže ruku iznad glave ²	"Time" (tajm – vreme)

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

Vremensko ograničenje (ako je sudija merioc vremena)	Podiže ruku iznad glave ²	"Time" (tajm – vreme), saopštava da će se primeniti ekspeditivni sistem i ponavlja prethodni rezultat	Ništa	Ništa
Zahtev za tajm-aut	Podiže ruku iznad glave ² podižući beli karton sa strane igrača ili para koji traži tajm-aut sve dok pomoćni sudija ne stavi belu oznaku na sto	Ništa	Stavlja belu oznaku na stranu stola koja pripada igraču ili paru koji je tražio tajm-aut. Stoji pored stola pomoćnog sudije dok ne bude vreme da ukloni oznaku.	Ništa
Zahtev za tajm-aut (ako nema pomoćnog sudije)	Podiže ruku iznad glave ² podižući beli karton sa strane igrača ili para koji traži tajm-aut sve do kraja tajm-auta.	Ništa		
Kraj tajm-auta (ako je pomoćni sudija merioc vremena)	Kada se igrači vrate pokaže otvorenom šakom na sledećeg servera ¹	Ponavlja prethodni rezultat	Sklanja oznaku sa stola i stavlja beli karton na pokazivač rezultata	"Time" (tajm – vreme) ako se igrači nisu vratili
Kraj tajm-auta (ako je sudija merioc vremena)	Kada se igrači vrate pokaže otvorenom šakom na sledećeg servera ¹	"Time" (tajm – vreme) ako se igrači nisu vratili; ponavlja prethodni rezultat	Sklanja oznaku sa stola i stavlja beli karton na pokazivač rezultata	Ništa
Ružno ponašanje (prvi navrat)	Podiže žuti karton prema prekršiocu bez napuštanja stolice	"Let" ako je loptica u igri, opominje prekršioca i ponavlja prethodni rezultat	Postavlja žuti karton na pokazivač rezultata	"Stop" i obaveštava sudiju
Ružno ponašanje (drugi i treći navrat)	Podiže žuti i crveni karton prema prekršiocu bez napuštanja stolice	"Let" ako je loptica u igri; novi rezultat nakon dodele kaznenog/kaznenih poena	Postavlja žuti i crveni karton na pokazivač rezultata ako ima mesta	"Stop" i obaveštava sudiju
Kraj seta	Ništa	Rezultat seta po dogovorenom saopštenju za kraj meča	Ništa	Ništa
Kraj meča	Ništa	Rezultat meča po dogovorenom saopštenju za kraj meča	Ništa	Ništa

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

Kada loptica prilikom servisa dotakne mrežu, sudija i pomoćni sudija radije treba da sačekaju dok loptica ne dotakne ispravnu stranu stola i tada objave odgovarajuće saopštenje, nego da uvode dodatni znak pre nego što se reli završi, a to može da poremeti igru.

Sitno odštampani brojevi u tabeli se odnose na dijagram sa Znakovima rukama.

Prilog F – Postupci u igralištu

UVOD

Sve što se vidi ili može da se dogodi pred gledaocima i medijima (reporteri, televizija i fotografi) se smatra igralištem. Od trenutka kada sudija ili vrhovni sudija pristupi aktivnostima u igralištu, oni su obavezani na ponašanje i postupanja koje nameće igralište.

Delovanje i postupanje svakog sudije u igralištu mora da bude jednoliko po svakom stanovištu – ne samo u vođenju meča već i po načinu ulaska i izlaska iz prostora za igru, obavljanju svojih dužnosti pre i posle meča, baš kao i međusobnih odnosa sa igračima, gledaocima i ostalim službenim osobama u igralištu.

1 PRIPREME SUDIJE PRE MEČA:

- 1.1. Sudije treba da se jave vrhovnom sudiji -ili određenom pomoćniku koji rukovodi rasporedom sudija – najmanje 30 minuta pre njima dodeljene smene da se pripreme za obavljanje svojih dužnosti.
- 1.2. Sudija je odgovoran za biranje loptica pre meča i za proveru majica i identifikacionih brojeva. Oni treba da sprovedu te svoje dužnosti na određenom mestu najmanje 15 minuta pre početka meča.
- 1.3. Približno 10 minuta pre početka svakog meča sudija treba da bude spreman sa zapisnikom i lopticama za svoj određeni sto.
- 1.4. Pre ulaska u igralište sudija i pomoćni sudija treba da se posavetuju i da razmotre svaku stvar koja se tiče predstojećeg meča. Oni treba da se dogovore o tome ko će meriti vreme zagrevanja i pauze između setova (obično je to pomoćni sudija) i ko će meriti trajanje tajm auta (obično je to sudija). Treba da im bude jasno kako će komunicirati u toku meča bez nepotrebnog savetovanja između poena ili setova.
- 1.5. Neposredno pre ulaska u igralište sudija i pomoćni sudija treba da stanu u red u blizini ulaza u igralište i započnu s ulaženjem zajedno kao tim. Sudija treba da bude na čelu noseći u levoj ruci zapisnik i kutiju sa lopticama.
- 1.6. Ni sudija, ni pomoćni sudija ne treba da nose ništa drugo u rukama prilikom ulaska u igralište. Sve što je sudiji i pomoćnom sudiji potrebno za izvršavanje njihovih dužnosti u prostoru za igru – olovka, štoperica, merač visine mrežice, žuti/crveni/beli kartoni, peškir, novčić, merač debljine obloge reketa (lupa) – treba da se nalazi u njihovim džepovima a ne da bude vidljivo ili da visi sa uniforme ili oko vrata. Sve ručne torbe treba ostaviti na predviđenom mestu izvan igrališta.
- 1.7. Kada je ekipa sudija spremna, oni ulaze u igralište u ravnoj koloni, ujednačenim korakom sa sudijom na čelu, u pravcu određenog im prostora za igru. U toku posebnih mečeva poslednjeg dana takmičenja može da bude odgovarajuće uvodne muzike koja najavljuje predstavljanje službenih osoba u igralištu.
- 1.8. Sa ili bez uvodne muzike, ekipa sudija treba da hoda u ravnoj koloni smireno, odlučnim korakom sa vrlo malo pokreta rukama. Svrha nije da se podražava vojna parada već da se prikaže odvažnost da je složna ekipa na putu da izvrši dodeljeni zadatak.
- 1.9. Sudija nikada ne treba da prekorači neku prepreku. On uvek treba da otvori prolaz između dve prepreke, zaobiđe ih otmeno i da nakon prolaska zatvori taj prolaz.
- 1.10. Moguće je da će se sastaviti grupa sudija za ulazak u igralište kao ekipa – svaki nastavljajući ka svom stolu. U tom slučaju sudije i pomoćne sudije će se sakupiti na

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

predviđenom mestu. Ekipe sudija će se poređati prema redosledu stolova i ući u igralište kao grupa ukorak prateći osobu na čelu kolone.

- 1.11 Kada neka ekipa sudija stigne do svog prostora za igru, okreću se i nastavljaju ka stolici sudije. Nakon ulaska u prostor za igru, sudija i pomoćni sudija treba da stanu s obe strane stolice sudije dok sve ekipe sudija ne stignu do svojih mesta.

2 DOLAZAK SUDIJA U PROSTOR ZA IGRU

- 2.1 Može da se odredi mesto ulaska ekipe sudija u svaki prostor za igru. Obično, mesto ulaska u svaki prostor za igru treba da bude u najbližem uglu sa strane stolice sudije.
- 2.2 Nakon ulaska u prostor za igru sudija i pomoćni sudija nastavljaju ka stolici sudije. Sudija stavlja zapisnik i loptice na stolicu sudije i staje sastavljenih stopala i opuštenu ruku sa desne strane stolice licem ka stolu. Pomoćni sudija staje, slično, sa leve strane stolice. Kada je to izvodljivo, najavljujuć preko razglasa treba da predstavi sudije gledaocima i medijima navodeći ime i Savez.
- 2.3 Nakon što je neko ime saopšteno, odgovarajuća službena osoba čini mali iskorak unapred, pa unazad u prethodni položaj. Ne okreće se licem prema ostalim gledaocima, ne poklanja se niti čini pokrete rukama..
- 2.4 Bez obzira da li je ekipa sudija predstavljena gledaocima, oni treba da stoje u tom položaju najmanje 5 sekundi pre početka svojih radnji pre meča. Pomoćni sudija treba da prati postupke sudije tako da mogu istovremeno da započnu sa svojim dužnostima u prostoru za igru.
- 2.5 Pod nekim okolnostima – obično u toku istaknutih mečeva – igrači će takođe ući sa ekipom sudija ili nakon njih. U tom slučaju jedna ekipa igrača / par bi trebalo da stane do sudije a druga ekipa / par bi trebalo da stane do pomoćnog sudije. Nakon što su igrači i sudije predstavljeni, postupak pred meč može da započne.

3 POSTUPAK PRED MEČ

- 3.1 Pre početka zagrevanja, sudija:
 - 3.1.1 Proverava reket,
 - 3.1.2 Proverava propisnost boje majica ako to nije urađeno za vreme biranja loptica,
 - 3.1.3 Proverava identifikacione brojeve igrača ako to zahtevaju vrhovni sudija ili organizacioni komitet,
 - 3.1.4 Utvrđuje identitet savetodavca u disciplinama pojedinaca,
 - 3.1.5 Izvodi bacanje novčića za izbor redosleda serviranja i izbor strane na kojoj će igrači/par početi meč,
 - 3.1.6 Uputuje pomoćnog sudiju da pokrene sat za merenje trajanja zagrevanja,
 - 3.1.7 Popunjava pripadajuće podatke u zapisniku
- 3.2 Tada, za vreme trajanja zagrevanja, sudija sedi na svojoj stolici
- 3.3 Dok sudija izvršava svoje dužnosti sa igračima, pomoćni sudija treba da:
 - 3.3.1 Postavlja pokazivače setova na 0-0 čim su igrači došli ili su u blizini prostora za igru,
 - 3.3.2 Proveri visinu i zategnutost mrežice,
 - 3.3.3 Proverava čistoću stola i poda – uklanja nečistoće,
 - 3.3.4 Uređuje ograde (ringove) i postavlja u pravilan položaj,
 - 3.3.5 Postavlja pokazivač rezultata na prazno – ako je to potrebno,
 - 3.3.6 Postavlja natpise sa imenima na odgovarajuće mesto – ako su ih obezbedili vrhovni sudija ili organizacioni komitet,
 - 3.3.7 Pokreće sat za merenje trajanja vremena za zagrevanje kada ga sudija uputi na to.
- 3.4 Pomoćni sudija sedi na svojoj stolici za vreme trajanja ostatka zagrevanja.

Ponekad uz stolicu sudije nema stola ni mesta gde bi on ostavio zapisnik. U tom slučaju preporučuje se da pomoćni sudija popunjava zapisnik.

4 POČETAK MEČA:

- 4.1 Kada istekne vreme, pomoćni sudija podiže svoju ruku i saopštava, "Time" (tajm – vreme).
- 4.2 Sudija pokazuje na servera i osvrće se ka primaocu da bi video da li je on spreman.
- 4.3 Kada je server spreman sudija saopštava,
 - 4.3.1 "Keen protiv Boll-a"
 - 4.3.2 "Prvi set"
 - 4.3.3 "Keen servira"
 - 4.3.4 "0-0" ("Love all", ili "Zero – zero").
- 4.4 Pomoćni sudija okreće na pokazivaču rezultata na 0 – 0 u poenima, pokreće štopericu i meč počinje.

Sudija treba da se potrudi da ime svakog igrača pravilno izgovara. Ako nije siguran u izgovor, treba da pita igrača za vreme proveravanja reketa.

U ekipnom meču zameniti ime igrača sa nazivom tima.

5 POSTUPAK U TOKU MEČA

- 5.1 Ujednačeni znakovi rukama u toku meča.
Videti dodatak E za odgovarajuće i ujednačene znakove rukama.
- 5.2 U toku meča sudija treba da:
 - 5.2.1 Navodi rezultat jasnim i čujnim glasom takve jačine da osoba koja sedi na mestu trenera može da čuje i razume saopštenje.
 - 5.2.2 Meri vreme trajanja igre ili određuje pomoćnog sudiju da meri vreme.
 - 5.2.3 Nadgleda i primenjuje poštovanje pravila o servisu.
 - 5.2.4 Nadgleda i primenjuje poštovanje propisa o ponašanju.
 - 5.2.5 Obezbeđuje da igrači ostavljaju svoje rekete na stolu između setova.
 - 5.2.6 Obezbeđuje da igra bude neprekidna, bez prekomernog otezanja za vreme brisanja ili tajm auta.
 - 5.2.7 Nadgleda i primenjuje pravila koja se tiču trenera. Između poena a naročito prilikom promene servisa ili strane stola, sudija treba da da se osvrne i osmotri oba trenera. Inače, sudija i pomoćni sudija mogu pre početka meča da se dogovore da će svaki od njih posmatrati trenera koji im je bolje vidljiv ili onog koji je sa njihove desne strane.

6 POSTUPAK NA KRAJU SETA

- 6.1 Objavljuje rezultat, pokaže na pobjednika i saopštava "Set za Keen-a".
- 6.2 Beleži rezultat u zapisnik.
- 6.3 Pomoćni sudija pokupi lopticu i uruči je sudiji da bi je ovaj zadržao do početka sledećeg seta.

7 POSTUPAK NA POČETKU SETA

- 7.1 Daje lopticu serveru.
- 7.2 Kada je server spreman, saopštava,
 - 7.2.1 "Drugi set"
 - 7.2.2 "Boll servira"
 - 7.2.3 "0-0 (Love all ili Zero-Zero)"
- 7.3 Pomoćni sudija okreće na pokazivaču rezultata na 0 – 0 u poenima, pokreće štopericu i set počinje.

8 SAOPŠTENJE PO ZAVRŠETKU MEČA

- 8.1 Objavljuje rezultat, pokaže na pobjednika i saopštava
 - 8.1.1 "Set i meč za Keen-a"
 - 8.1.2 "Keen je pobedio sa 4 seta prema 3"

9 POSTUPAK PO ZAVRŠETKU MEČA

9.1 Beleži rezultat u zapisnik

9.2 Prikuplja potpise igrača, ako je to vrhovni sudija zahtevao.

9.3 Pomoćni sudija vraća stanje pokazivača rezultata u poenima i setovima na prazno.

9.4 Pomoćni sudija pokupi lopticu i vraća prostor za igru u propisano stanje.

10. KRAJ MEČA – IZLAZAK SUDIJA

10.1 Sudija i pomoćni sudija se sreću kod stolice sudije i staju sa desne odnosno leve strane stolice.

10.2 Sudija je na čelu sa zapisnikom u levoj ruci a pomoćni sudija ga sledi ukorak – bez pratnje muzike.

10.3 Ekipe sudija vraća pravilno popunjeni zapisnik direktno na sto vrhovnog sudije na potpisivanje. Vrhovni sudija (ili postavljeni zamenik vrhovnog sudije koji je na dužnosti) treba da proveri potpunost i tačnost zapisnika; potpiše zapisnik i uputi ga na postupak obrade rezultata.

10.4 Kada je njihova dodeljena dužnost obavljena, sudije ne treba da se zadržavaju ili da se šetaju u igralištu. Ako žele da posmatraju ostale mečeve koji su u toku, oni treba da produže van igrališta u prostor za gledaoce koji je otvoren za službene osobe i gledaoce.

11. REZIME

11.1 Dok su iz bilo kog razloga u oblasti odvijanja igre, sudije vrhovni sudije, i ocenjivači sudija treba da budu u propisanoj odeći ili uniformi, oprezni i svesni svoje okoline i svesni kako bi njihovo prisustvo i konverzacija mogli da utiču na igru koja je u toku i na vizuelno opažanje.

11.2 Sudije treba da se suzdrže od uvlačenja igrača u zaludno ćaskanje pre, u toku ili posle meča. Sudija može da odgovori na pitanje igrača ili da objasni donetu odluku ali ne treba da pokrene raspravu o stvarima koji se ne odnose na meč.

11.3 Dok su u uniformi službene osobe treba da imaju na umu da oni predstavljaju svoje Saveze i što je najvažnije, da se njihovi postupci odražavaju na sve službene osobe. U toku međunarodnih takmičenja podrazumeva se da su sve strane sudije gosti domaćeg Saveza i da treba da uvažavaju njihovu tradiciju i društvene običaje kako u igralištu, tako i izvan njega.

11.4 Ni u kom slučaju sudije ne treba da uvlače gledaoce ili predstavnike medija u stvari koje se tiču njihovih postupaka ili postupaka ostalih službenih osoba. Sve takve stvari treba da se upute vrhovnom sudiji ili rukovodiocu turnira.

Prilog G: Uniforme sudija

Nov odeljak: Decembar 2006.

Komitet za sudije i vrhovne sudije (URC) ITTF je usvojio sledeću kombinaciju boja za uniforme sudija koji su angažovani na takmičenjima Svetske titule ITTF.

Međunarodne sudije koje su angažovane na takmičenjima ITTF koja nisu za Svetske titule mogu da nose uniforme svojih nacionalnih Saveza (ako takve postoje) ili ITTF uniformu Međunarodnog sudije.

Odgovornost je međunarodnog sudije – ili njegovog Saveza – da obezbedi preporučenu uniformu sa ciljem da predstavljaju svoje Saveze na takmičenjima za Svetske titule.

Namera pravilnika o uniformi ITTF međunarodnih sudija nije da sputa individualnost, lično izražavanje ili nacionalni identitet već da uspostavi približnu jednobraznost u prezentaciji službenih osoba pred gledaocima i TV.

Standardna kompletna uniforma sudija za rad u blagom / klimatizovanom okruženju

	<u>Muškarci</u>	<u>Žene</u>
Sako / Blejzer	Jednoredni sako / blejzer ravnomerne mornaričko-plave boje	
Košulja / Bluza	Svetloplava večernja košulja sa kragom	Svetloplava večernja bluza sa kragom
Pantalone / Suknja	Kaki/Žutomrke večernje pantalone***	Kaki/Žutomrka večernja suknja ili pantalone
Kravata	Crvena kravata sa neobaveznim ITTF logo-om	Crvena marama sa neobaveznim ITTF logo-om
Kaiš – ako se nosi	Crn kožni kaiš sa malom kopčom	
Cipele	Crne večernje ili sportske cipele sa glatkim đonom	
Čarape	Crne sokne do članaka ili duže	Čarape kada se nose uz suknju
Vuneni džemper (Opcionalno za hladno vreme)	Vuneni džemper ravnomerno mornaričko-plave boje ispod sakoa ako je temperatura unutar ili izvan hale suviše niska.	

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

Značka	Značka ITTF Međunarodnog sudije – na levom reveru sakoa.
Druga značka - opcionalno	Samo još jedna značka, manja od IU značke koja označava matični Savez. Nosi se na desnom reveru. Ne treba da bude drugih umetaka za identifikaciju matičnog Saveza, regije i članstva u drugoj organizaciji ili učešća na nekom pređašnjem takmičenju.
Druga, nacionalna ili međunarodna akreditacija	Dok deluje kao međunarodni sudija, samo IU značka treba da se nosi čak i ako sudija poseduje i druge nacionalne ili međunarodne kvalifikacije (na primer Nacionalni ili Međunarodni vrhovni sudija)
Šešir ili turban	Nikakav – osim sa dopuštenjem vrhovnog sudije
Pločica za ime	<p>Bela pločica za ime sa crnim slovima, sa "Times New Roman" tipom slova, na kojoj se nalazi prezime sa velikim štampanim slovima, praćeno zarezom i imenom (ili željenim imenom, ako ih ima više) malim slovima sa velikim početnim slovom.</p> <p>Pločica za ime treba da bude 2 cm široka 8cm dužine i treba da se nosi na desnom reveru sakoa na otprilike istoj visini kao značka IU.</p>

<p><u>Primeri:</u></p> <p>Jedno PREZIME i jedno ime</p> <p>Dva imena</p> <p>Dva PREZIMENA i dva imena</p> <p>Jedno ime i nadimak (u zagradi)</p> <p>Dva imena sa nadimkom</p> <p>Junior, Senior, III</p> <p>Složeno PREZIME</p> <p>Složeno PREZIME i dva imena</p>	<p>DILON, Steven</p> <p>MOHAMED, Hasan-Ibrahim</p> <p>LIEBANA ANDRES, Juan-Carlos</p> <p>ZHANG, Cheong (Joe)</p> <p>ZAKI, Mohamed Hasan (MO)</p> <p>ZIPER, Josè (Jr.)</p> <p>LAI-FATT, Liu</p> <p>ABDEL-MEGED, Khaled-Ali</p>
--	---

ITTF HMO 06 12th edition December 2006

Standardna lagana uniforma sudija za rad u toplom / neklimatizovanom okruženju

	Muškarci	Žene
Sako / Blejzer	Nikakav	
Košulja / Bluza	Svetloplava košulja sa kratkim rukavima. NE MAJICA	
Pantalone / Suknja	Kaki / Žutomrke večernje pantalone	Kaki / Žutomrka večernja suknja ili pantalone
Kravata	Nikakva	
Kaiš – ako se nosi	Crn kožni kaiš sa malom kopčom	
Cipele	Crne večernje ili sportske cipele sa glatkim đonom.	
Čarape	Crne sokne do članaka	Čarape kada se nose uz suknju
Značka	Značka ITTF Međunarodnog sudije – na levom reveru košulje.	
Druga značka - opcionalno	Samo još jedna značka, manja od IU značke, koja označava matični Savez. Nosi se odmah ispod pločice sa imenom.	
Pločica za ime	Bela pločica za ime sa crnim slovima (isto kao gore što je opisano) i treba da se nosi na desnoj strani košulje na otprilike istoj visini kao značka IU.	

*****O'Reily kod boja**

(http://www.oreilly.com/catalog/wdnut/excerpt/color_names.html) je korišten kao referenca za Kaki i žutomrku boju. Ovo su boje koje koriste programeri da definišu boje na računarskim monitorima.

RGB / HEX vrednosti (<http://www.colorschemer.com/online.html>) boja su takođe prikjučene kao referenca.

žutomrka	RGB vrednost - 210,180,140	HEX vrednost - D2B48C
----------	----------------------------	-----------------------

kaki	RGB vrednost - 240,230,140	HEX vrednost - F0E68C
------	----------------------------	-----------------------

Prilog H – Pregled izmene pravila i propisa u 2005. i 2006.

Glavne izmene pravila i propisa od 2005. su sledeće:

PRAVILA

Od početka servisa pa dok nije udarena, loptica ne sme da bude sakrivena od primaoca servisa ni od strane servera, ni od strane partnera servera u igri parova, niti bilo čime što oni nose ili imaju na sebi.

Pravilo o servisu i redosledu igre je izmenjeno da bi se udovoljilo igračima koji su u invalidskim kolicima zbog telesnog nedostatka. Prilikom servisa reli se ponavlja ako se loptica umiri na polovini stola primaoca, ako loptica nakon što je dodirнула polovinu stola primaoca napušta je u smeru mreže ili, u igri pojedinaca ako loptica napušta polovinu stola primaoca nakon što ju je dotakla, u bilo kom smeru preko bočnih ivica. Kada par u igri parova sačinjavaju dva igrača koji su invalidskim kolicima, nakon servisa i prvog uzvratnog udarca, bilo koji od igrača sa oštećenjem može da vrati lopticu. Međutim ako bilo koji deo njihovih kolica pređe preko zamišljenog produžetka središnje linije stola, sudija će dodeliti poen protivničkom paru.

PROPISI

U takmičenju po grupama na Svetkim, Kontinentalnim i Otvorenim Međunarodnim Prvenstvima, ako se jedan igrač kvalifikuje za dalje takmičenje, tada će finalni meč biti između igrača koji su označeni kao 1 i 2; ako se 2 igrača kvalifikuju za dalje takmičenje tada će finalni meč biti između igrača koji su označeni kao 2 i 3 i tako dalje.

Dodato je novo poglavlje – Dobro Predstavljanje (3.5.3).

Sada pomoćni sudija može da obavesti sudiju o kršenju propisa o savetovanju i ponašanju.

Igrači ne mogu da imaju više od 2 reklamne poruke, sadržane na ukupnoj površini od 120 cm², samo na prednjoj strani i sa strane pantalonica ili suknje.

Posebno obeležen (osenčen) tekst označava najnovije izmene u odnosu na prethodna izdanja.