

Na temelju Članka 26. Statuta Planinarsko rekreativnog kluba slijepih Istarske županije (u daljnjem tekstu: Klub), Skupština Kluba na svojoj 3. sjednici dana 02.04.2019. godine donosi

PRAVILNIK ZA IGRU SHODOWN (STOLNI TENIS) SUKLADNO MEĐUNARODNOJ SPORTSKOJ  
FEDERACIJI SLIJEPIH  
PRAVILA IGRE 2009-2012

Pravila su određena i odobrena od strane federacije u Pragu, 17. siječnja 2009. Pravila vrijede od 01. svibnja 2009.

Ova pravila vrijede za sva svjetska natjecanja, regionalna natjecanja i sve ostale događaje federacije.

## 1. OPĆA PRAVILA

Igraju dva igrača. Igra se za pravokutnim stolom s golovima na oba kraja, i ekranom na sredini stola. Igra se s reketima i lopticom u koju su ugrađene čelični umeci tako da se može čuti. Cilj igre je reketom prebaciti lopticu na drugi kraj stola, ispod centralnog ekrana, u protivnikov gol, dok on to pokušava spriječiti.

1.1 Pravila igre navedena su u daljnjem tekstu.

1.2 Federacija određuje tip natjecanja u konsultaciji s organizatorom događaja.

1.3 Ukoliko dođe do nejasnoća pravila, igra se po pravilima engleske verzije.

ODREDBE SE SASTOJE OD 4 DIJELA:

A: PRAVILA IGRE

B: OPREMA

C: DEFINICIJE – DODATAK 1

D: TABLICA – DODATAK 2

A: PRAVILA IGRE

## 2. OPĆA PRAVILA

2.1 Osobe za svakim stolom tijekom natjecanja su:

a) Sudac (osoba bez poteškoća s vidom)

b) Mjerač vremena (proteklo vrijeme i time-out)

c) Mjerač bodova (bodovi i broj serviranja)

Mjerač vremena i mjerač bodova može biti jedna osoba.

Sudac također može mjeriti vrijeme i bodove ali ne za vrijeme europskih i svjetskih natjecanja na kojima moraju biti najmanje dvije pomoćne osobe.

2.2 Ukoliko je sudac ozlijeđen, igra se zaustavlja i sudac se zamjenjuje.

- 2.3 Sudac mora biti sposoban voditi igru na engleskom jeziku na europskim i svjetskim natjecanjima. Igrač koji ne razumije službeni jezik može tražiti prevoditelja, kojeg mora najaviti prije natjecanja.
- 2.4 Sudac se brine o pridržavanju pravila. Može zatražiti ponovno serviranje ako nije siguran u određeni potez. Odluke suca su konačne.
- 2.5 Igra započinje i završava puhanjem suca u zviždaljku, jednim zviždanjem za početak, dvostrukim zviždanjem za označavanje gola a dugim zviždanjem za kraj seta ili meča.
- 2.6 Pobjednik je onaj igrač koji napravi 11 bodova s 2 boda razlike, i tako do 16 bodova. Nakon dosegnutih 16 bodova pobjeđuje svaki bod razlike.
- 2.7 Vrijeme za svaki set ograničava se na 15 minuta. Vremensko ograničenje mijenja se za završne mečeve natjecanja. Organizator obavještava natjecatelje o vremenskom ograničenju prije početka natjecanja.
- 2.8 Ako se meč igra u limitiranom vremenu, igrač koji ima više bodova na kraju seta proglašava se pobjednikom. Ukoliko su igrači izjednačeni, baca se kovanica za serviranje, a zatim prvi bod pobjeđuje.
- 2.9 Igrači zamjenjuju strane nakon svakog seta u meču. U posljednjem setu meča igrači mijenjaju strane nakon što 1 od igrača postigne 6 bodova, ili nakon što protekne pola vremena seta.
- 2.10 Ukoliko se igra samo jedan set, igrači mijenjaju strane nakon što 1 od igrača postigne 6 bodova, ili nakon što protekne pola vremena seta.
- 2.11 Maksimalni vremenski limit za promjenu strana je 1 minuta do trenutka kada igrač dospije u poziciju za igranje.
- 2.12 Kada mijenjaju strane igrači se kreću udesno.
- 2.13 Dok mijenjaju strane igrači smiju komunicirati s trenerom do trenutka kada dospiju u poziciju za igranje.
- 2.14 Prije igre igrač predstavlja svog trenera sucu. To može učiniti i ako trener nije prisutan. Trener može ući i napustiti prostoriju samo kad set završi, a vrata mora otvoriti sudac.
- 2.15 Kod promjene mjesta igrač se smije osvježiti sam ili uz pomoć trenera, ali mora ostati u blizini područja igre, a najviše 1 metar od stola.
- 2.16 Gledatelji moraju biti tihi tijekom igre. Smiju pljeskati kada se postigne bod, a sudac brine za red i tišinu u prostoriji. Gledatelji ulaze ili izlaze kada set završi. Sudac otvara vrata.

### 3. TIME-OUT

- 3.1 Svaki igrač ima pravo na jedan time-out u trajanju od 1 minute tijekom seta. Time-out igrač traži od suca za vrijeme stanke u igri. Time-out može zatražiti trener ili igrač. Trener i igrač smiju pričati samo tijekom time-outa (vidi točku 2.13). Tijekom trostruke igre vrijede ista pravila za time-out. Jedan time-out dozvoljen je za svaki tim tijekom svakog meča.
- 3.2 Sudac može zaustaviti igru kad god misli da je to potrebno (npr. ozljeda, prevelika buka itd.). Igra se nastavlja ponovnim serviranjem.
- 3.3 Sat se zaustavlja tijekom time-outa ili stanke koju je odredio sudac.

#### 4. BODOVANJE

- 4.1 Za gol se upisuju 2 boda. Kada je postignut gol sudac zviždi dvaput.
- 4.2 Igrači postižu bodove bez obzira tko servira.
- 4.3 Jedan bod dodjeljuje se protivniku igrača koji je udario lopticu pogodio ekran na stolu i zaustavio kretanje loptice naprijed.
- 4.4 Jedan bod dodjeljuje se protivniku igrača koji je udario lopticu iznad ekrana.
- 4.5 Jedan bod dodjeljuje se protivniku igrača koji je dodirnuo lopticu bilo kojim dijelom tijela, osim reketom ili rukom kojom drži reket, unutar područja u kojem se igra odvija.
- 4.6 Jedan bod dodjeljuje se protivniku igrača koji je lopticu izbacio sa stola reketom ili rukom kojom drži reket. (4.5)
- 4.7 Jedan bod dodjeljuje se protivniku igrača koji je zaustavio lopticu i nije uzvratio udarac u roku 2 sekunde.

#### 5. POČETAK IGRE

- 5.1 Prije početka igre suca, mjerača vremena, mjerača bodova, igrača i trenere predstavlja sudac.
- 5.2 Prije početka igre sudac provjerava zaštitu za oči, rekete, zaštitu na rukama i odjeću igrača.
- 5.3 Prije početka igre sudac baca kovanicu. Igrači biraju strane kovanice. Igrač koji pogodi stranu može prvi servirati ili serviranje prepustiti drugom igraču. Isto pravilo vrijedi i ta trostruku igru.
- 5.4 Sudac dodaje lopticu igraču koji servira preko stola i pita igrača jesu li spremni. Kada oba igrača odgovore s da, sudac označava početak igre jednim zviždukom.

#### 6. SERVIRANJA

- 6.1 Nakon signalnog zvižduka suca igrač mora odigrati loptu unutar dvije sekunde. Ukoliko to ne napravi gubi serviranje i jedan bod se dodjeljuje njegovom protivniku.
- 6.2 Kada se servira, svaki zamah na loptu smatra se kao jedno serviranje.
- 6.3 Svaki igrač servira dvaput za redom i zatim prepušta serviranje protivniku.
- 6.4 Servirana loptica mora se samo jednom odbiti od rub stola prije nego prođe ispod ekrana na sredini. Ako se to ne desi sudac zaustavlja igru, a igrač gubi serviranje te se 1 bod dodjeljuje protivniku.

#### 7. IGRA

- 7.1 Igra se s kraja stola. Igrač ne smije igrati s bilo koje strane stola.
- 7.2 Loptica mora proći ispod ekrana na sredini da bi udarac vrijedio.
- 7.3 Reket se mora držati u jednoj ruci cijelo vrijeme, ali se ruka može zamijeniti. Kršenje ovog pravila rezultira 1 bodom kazne.
- 7.4 Jedan se bod dodjeljuje protivniku igrača koji drži ruku kojom ne igra unutar prostora igre, osim kada mijenja ruke.

7.5 Jedan se bod dodjeljuje protivniku igrača koji udari lopticu tako da dotakne vrh stranica stola i/ili vrh kontaktne ploče i/ili odskoči nazad na igraču površinu.

## 8. MRTVA LOPTICA

8.1 Sudac može suditi „mrtvu lopticu“ i zatražiti ponovni servis ako smatra da se loptica kreće toliko sporo da nepotrebno produljuje igru ili ako je igrač izgubio lopticu.

## 9. KAŽNJAVANJE

9.1 U prostoru gola nije dozvoljen kontakt s lopticom. Ako dođe do kontakta protivničkom igraču dodaje se 1 bod. Ovo znači da se protivniku dodjeljuju 2 boda ako se u području gola loptica dotakne reketom ili rukom kojom se drži reket i otiđe direktno u gol. Ako loptica dotakne reket ili ruku kojom se drži reket, a nakon toga dotakne bilo koji drugi dio tijela, dolazi do nepropisnog dodira i protivniku se dodjeljuje 1 bod. Ako loptica dotakne reket ili ruku kojom se drži reket i usmjeri se bilo gdje drugdje, na ili izvan stola, dolazi do nepropisne obrane i 1 bod se dodjeljuje protivniku zbog prve točke: Zabranjen je kontakt s lopticom u području gola.

9.2 Ako sudac smatra da igrač zadržava lopticu prstima ili palcem, jedan se bod dodjeljuje protivniku.

9.3 Igrač gubi 1 bod ako mu iz ruke ispadne reket.

9.4 Ako sudac smatra da je igrač ili trener postupio nepropisno, kao na primjer:

- a) Mrdanje stola na uznemirujući način;
- b) Grebanje reketa na uznemirujući način;
- c) Pričanje tijekom igre ili stanke (2.13 3.1);
- d) Bilo koja druga aktivnost za koju sudac smatra da pripada ovoj kategoriji.

dosuđuju se sljedeće kazne:

prvi prijestup: upozorenje i ponovno serviranje,

drugi prijestup i daljnji prijestupi: 1 bod dodjeljuje se protivniku i gubitak serviranja.

Sudac ima pravo ukloniti bilo koga prisutnog iz prostorije, uključujući i trenera, u slučaju nepropisnog ponašanja.

9.5 U slučaju teškog prekršaja (npr. bacanje loptice ili reketa) sudac može odmah kazniti igrača (bez prvotnog upozorenja). Igrač tada gubi set bodovanjem 11-0.

9.6 Jedan bod se dodaje protivniku igrača koji bilo kojim dijelom tijela stupi u prostor gola izvana.

9.7 Ako igraču ili njegovom treneru tijekom igre zazvoni telefon ili sat sudac dodjeljuje 1 bod protivniku.

## 10. ODJEĆA

10.1 Igrači moraju nositi majicu kratkih rukava, a rukavi smiju dosezati najduže do lakta.

10.2 Preporuča se zaštita na šakama. Zaštita na šakama ne smije biti duža od 6cm od

zapešća. Debljina zaštite ne smije biti veća od 2.5cm u prednjem dijelu (svi prsti) do zapešća, a da ne povećava šaku za više od 2cm (na stranama).

10.3 Igrači moraju nositi neprozirnu zaštitu za oči koja potpuno onemogućuje vid.

10.4 Sudac mora biti jasno prepoznatljiv kao takav.

## B: OPREMA

### 11. REKETI

Reketi moraju biti načinjeni od tvrdog i glatkog materijala, s dužinom od 34cm. Mogu biti prekriveni gumom (sloj debljine do 2mm na jednoj ili obje strane).

Maksimalne dimenzije:

Dužina reketa: 23cm

Širina reketa: 9cm

Debljina reketa: 1cm

Dužina drške: 11cm

Dijametar ručke: 4cm

Reket može biti zaobljen i/ili uglast (vidi tehničku shemu).

### 12. LOPTICE

Loptice sadrže male komadiće metale tako da se mogu čuti (npr. od nehrđajućeg čelika).

Loptice su veličine 6cm u dijametru s tvrdom, glatkom površinom.

### 13. STOL

Dužina unutrašnjosti: 364-366cm

Širina unutrašnjosti: 121-122cm

Visina (igrača ploča od poda): 78cm

Zid sa strane: 14cm

Uglovi (unutarnji radij): 23cm

Džepovi gola (polukrug): 30cm dijametar

Uglata vertikalna rupa: 30 x 9-10cm (u zadnjem zidu)

Taktilna granična linija za područje gola: 40cm dijametar

Kontaktna ploča: 5cm iznad, bez ekstenzija izvan stola.

Ekran na centru stola: 46cm od vrha ploče

## C: DEFINICIJE – DODATAK 1

1. Ruka kojom se drži reket također podrazumijeva zaštitu šake kao opisano pod točkom 10.2.
2. Ekran na središtu ploče: pravokutna ploča koja igraću površinu dijeli na dva dijela. Oslanja se na zidove sa strane iznad igraće površine.
3. Kontaktna ploča: uska drvena površina na vrhu oba završna zida.
4. Set: kada igrač dosegne 11 bodova s razmakom od 2 boda, do 16. Nakon toga svaki sljedeći bod pobjeđuje i bez 2 boda razlike.

5. Gol: gol je postignut kada loptica potpuno uđe u protivnikov džep/gol ili ako igrač koji brani gol namjerno izgura lopticu iz džepa s bilo kojim dijelom tijela.
6. Prostor gola: prostor između džepa za gol i taktilne granične linije.
7. Džep za gol: otvor u vodoravnoj igračkoj ploči i okomiti završni zid.
8. Meč: bilo koja kombinacija setova. Npr. najbolji od tri (2-1).
9. Igraća površina: prostor definiran:
  - a) sa strana zidovima i završnim zidovima,
  - b) na dnu površinom igraće ploče,
  - c) vrh zidova i kontaktna ploča su isključeni.
10. Igraća ploča: površina vodoravne ploče.
11. Red serviranja: 2 serviranja za redom.
12. Vrijeme: ukupno akumulirano vrijeme igre

#### 14. ZAŠTITA OSOBNIH PODATAKA

Natjecatelj izjavljuje da je suglasan da Klub može njegove osobne podatke obrađivati u svrhu vođenja natjecanja (ekipnog i pojedinačnog), te u svrhu obavljanja redovitog poslovanja, a sukladno Općoj uredbi za zaštitu podataka, Zakonu o radu i drugim pozitivnim propisima. Obrada dostavljenih osobnih podataka mora se izvršavati na način da se uvažavaju legitimni interesi Kluba da isti zaštiti svoje poslovanje kao i da se poštuju razumna očekivanja natjecatelja Kluba u pogledu zaštite privatnosti osobe na koju se ti podaci odnose. Suglasnost natjecatelja Kluba iz stavka 1. ovog Članka vrijedi do prestanka važenja ovog Pravilnika, smrti natjecatelja, preseljenja natjecatelja, te samovoljnog traženja prestanka daljnje obrade podataka natjecatelja, izuzev svih onih osobnih podataka koje je Klub ovlašten i dužan po zakonu trajno čuvati ili čuvati u određenom dužem vremenu nakon prestanka važenja ovog Pravilnika, smrti natjecatelja, preseljenja natjecatelja, te samovoljnog traženja prestanka daljnje obrade podataka natjecatelja.

Natjecatelj i sudac se obvezuju čuvati povjerljivost svih osobnih podataka s kojima dođu u doticaj prilikom natjecanja temeljem ovog Pravilnika, kao što su: ime, prezime, OIB, IBAN, broj telefona, adresa, zdravstveni podaci i slično te da će iste podatke koristiti isključivo u zakonitu i poštenu svrhu.

Natjecatelj i sudac se obvezuju da osobne podatke neće dostavljati/davati na korištenje niti na bilo koji drugi način učiniti dostupnima trećim (neovlaštenim) osobama.

Natjecatelj i sudac su upoznati s obvezom čuvanja osobnih podataka i povjerljivosti i prilikom prestanka važenja ovog Pravilnika ili u slučaju preseljenja.