

# Pravidla stolního tenisu

---

Platná od 1. 1. 2006, včetně změn platných od 1. 7. 2007, od 26. 11. 2009 a 1.9.2010.

Výkonný výbor ČAST schválil povolené výjimky pro domácí soutěže.

Zpracovali: Jiří Olbricht, Feodor Donát, Petr Bohumský, František Herot

## Obsah

Pravidla stolního tenisu .....	1
1. ÚVOD .....	2
2. PRAVIDLA STOLNÍHO TENISU .....	2
2.1. STŮL.....	2
2.2. SÍŤKA.....	2
2.3. MÍČEK .....	2
2.4. PÁLKA .....	3
2.5. DEFINICE NĚKTERÝCH POJMŮ .....	3
2.6. PODÁNÍ.....	4
2.7. VRÁCENÍ MÍČKU .....	5
2.8. POSTUP HRY .....	5
2.9. NOVÝ MÍČ.....	5
2.10. BOD .....	5
2.11. SADA .....	6
2.12. ZÁPAS.....	6
2.13. VOLBA PODÁNÍ, PŘÍJMU A STRAN.....	6
2.14. NESPRÁVNÁ ZMĚNA PODÁNÍ, PŘÍJMU A STRAN.....	7
2.15. ČASOVÝ LIMIT .....	7
3. Přílohy.....	8

# 1 ÚVOD

„Pravidla stolního tenisu“ platná od 1. 1. 2006, jsou rozdělena do dvou částí:

- 1.1.2. PRAVIDLA STOLNÍHO TENISU (THE LAWS OF TABLE TENNIS) převzatá z kapitoly 2 souboru řádů ITTF (Handbook ITTF).
- 1.1.3. PŘEDPISY PRO MEZINÁRODNÍ SOUTĚŽE (REGULATIONS FOR INTERNATIONAL COMPETITIONS) převzatá z kapitoly 3. 1. až 3. 5. souboru řádů ITTF (Handbook ITTF).

Pravidla a předpisy pro mezinárodní soutěže platí i pro soutěže domácí, s výjimkou případů, kdy bylo nutno přijmout pro domácí soutěže ustanovení odlišná a jsou psána *kurzivou* a označena indexem „a“.

## 2 PRAVIDLA STOLNÍHO TENISU

### 2.1 STŮL

- 2.1.1. Povrch stolu se nazývá hrací plocha. Hrací plocha má tvar obdélníku dlouhého 274 cm, širokého 152,5 cm a musí být vodorovná ve výši 76 cm nad podlahou.
- 2.1.2. K hrací ploše patří i horní hrany stolu, nikoliv však boční stěny pod těmito hranami.
- 2.1.3. Hrací plocha může být z jakéhokoliv materiálu a musí být celá rovnoměrně pružná tak, aby se standardní míček volně puštěný z výše 30 cm odrazil do výše asi 23 cm.
- 2.1.4. Hrací plocha musí mít jednotnou tmavou barvu a nesmí být lesklá; je ohraničena bílými postranními čarami širokými 2 cm a dlouhými 274 cm a bílými koncovými čarami širokými 2 cm a dlouhými 152,5 cm.
- 2.1.5. Hrací plocha je rozdělena na dvě poloviny svislou sítkou, napnutou rovnoběžně s koncovými čarami. Síťka nepřerušovaně předěluje plochu stolu.
- 2.1.6. Pro čtyřhry je každá z obou polovin rozdělena čarou rovnoběžnou s postranními čarami na dvě čtvrtiny. Tato čára je bílá, 3 mm široká a nazývá se středová čára. Tato středová čára se považuje za součást pravé čtvrtiny hrací plochy podávajícího hráče a pravé čtvrtiny hrací plochy přijímajícího hráče.

### 2.2 SÍTKA

- 2.2.1. „Síťka“ se skládá z vlastní sítky, motouzu, na němž je síťka zavěšena, stojánku včetně svěráčků, které přidrží síťku ke stolu.
- 2.2.2. Síťka je vypnuta motouzem a upevněna na svislých stojáncích vysokých 15,25 cm; vnější strany sloupků stojánků jsou vzdáleny 15,25 cm od postranních čar stolu.
- 2.2.3. Horní okraj sítky je po celé délce 15,25 cm vysoko nad hrací plochou.
- 2.2.4. Spodní okraj sítky je po celé délce co nejtěsněji u hrací plochy, konce sítky jsou co nejtěsněji připojeny ke stojánkům.

### 2.3 MÍČEK

- 2.3.1. Míček je kulatý a má průměr 40 mm.
- 2.3.2. Předepsaná hmotnost míčku je 2,7 g.

- 2.3.3. Míček je zhotoven z celuloidu nebo z podobné plastické hmoty; je bílý nebo oranžový a matný.

## 2.4 PÁLKA

- 2.4.1. Pálka může mít jakoukoliv velikost, tvar i hmotnost; podklad pátky musí být plochý a neohebný.
- 2.4.2. Nejméně 85% tloušťky podkladu pátky musí být z přírodního dřeva; vrstva vlepená uvnitř podkladu pátky může být zpevněna různým vláknitým materiálem, např. uhlíkovými vlákny (carbon fibre) nebo skelnými vlákny (glass fibre) nebo lisovaným papírem (compressed paper), nesmí však být silnější než 7,5% celkové tloušťky podkladu pátky ani silnější než 0,35 mm; určující je nižší hodnota.
- 2.4.3. Strana pátky, která se užívá ke hře, musí být pokryta buď obyčejnou vroubkovanou gumou s vroubkou navrch a s celkovou tloušťkou potahu včetně lepidla nebo lepicí fólie maximálně 2 mm nebo sendvičem s vroubkou dovnitř nebo navrch a s celkovou tloušťkou potahu včetně lepidla nebo lepicí fólie maximálně 4 mm.
- 2.4.3.1. „Obyčejná vroubkovaná guma“ je jedna vrstva nehoubovité gumy, přírodní nebo syntetické, na níž jsou vroubky rovnoměrně rozděleny po celé ploše tak, aby na 1 cm<sup>2</sup> bylo nejméně 10 a nejvýše 30 vroubků.
- 2.4.3.2. „Sendvič“ je jedna vrstva houbovité gumy pokrytá jednou vnější vrstvou obyčejné vroubkované gumy; vrstva vroubkované gumy nesmí být silnější než 2 mm.
- 2.4.4. Potahový materiál musí pokrývat celý podklad pátky až po okraje, ale nesmí tyto okraje přesahovat; jedinou výjimkou je část pátky u držátka, na níž při hře spočívají prsty, ta může zůstat nekrytá nebo může být pokryta jakýmkoliv materiálem.
- 2.4.5. List pátky, jakákoliv vrstva vlepená uvnitř podkladu listu a jakákoliv vrstva potahového materiálu nebo lepidla na straně pátky, která se používá ke hře musí být souvislá a musí mít stejnou tloušťku.
- 2.4.6. Povrch potahu na pálce nebo povrch strany pátky, která je bez potahu, musí být matný, jasně červený na jedné straně pátky a černý na druhé straně pátky.
- 2.4.7. Malé odchylky od jedolitosti povrchu nebo jednotnosti barvy způsobené náhodným poškozením nebo opotřebením mohou být povoleny za předpokladu, že podstatně nemění povahu povrchu.
- 2.4.8. Hráč je povinen poskytnout pátku, s níž chce hrát, soupeři a rozhodčímu k přezkoumání, a to na začátku zápasu a v průběhu zápasu, kdykoliv pátku mění.

## 2.5 DEFINICE NĚKTERÝCH POJMŮ

- 2.5.1. Doba, po kterou je míček ve hře, se nazývá „míč“.
- 2.5.2. Míček je „ve hře“ od posledního okamžiku, kdy spočívá nehybně na dlani volné ruky, dříve než jej podávající úmyslně vyhodí k provedení podání, až do okamžiku, kdy se dotkne čehokoliv jiného než hrací plochy, „sítky“, pátky držené v hrající ruce nebo hrající ruky po zápěstí nebo když byl míč jinak ukončen nařízením nového míče nebo započítáním bodu.
- 2.5.3. Míč, jehož výsledek se nezapočítává, se nazývá „nový míč“.
- 2.5.4. Míč, jehož výsledek se započítává, se nazývá „bod“.
- 2.5.5. „Hrající ruka“ je ruka (po zápěstí), ve které hráč drží pátku.
- 2.5.6. „Volná ruka“ je ruka, ve které hráč nedrží pátku; „volná paže“ je paže „volné ruky“.

- 2.5.7. Hráč „udeří“ (zahraje) míček, dotkne-li se ho ve hře buď pálkou drženou v hrající ruce, nebo hrající rukou až po zápěstí.
- 2.5.8. Hráč míčku „brání v dopadu“, dotkne-li se tělem nebo kteroukoliv částí svého oděvu nebo vybavení, míčku ve hře v okamžiku, kdy míček je nad hrací plochou nebo se pohybuje směrem k hrací ploše, aniž se dotkne jeho poloviny stolu od okamžiku, kdy byl naposled zahrán soupeřem.
- 2.5.9. „Podávající“ je hráč, který má udeřit míček v určitém „míči“ jako první.
- 2.5.10. „Přijímající“ je hráč, který má udeřit míček v „míči“ jako druhý.
- 2.5.11. „Rozhodčí“ je osoba, pověřená řízením průběhu zápasu.
- 2.5.12. „Asistent rozhodčího“ je osoba pověřená pomáhat rozhodčímu při určitých rozhodnutích.
- 2.5.13. „Kterákoliv část hráčova oděvu nebo vybavení“ zahrnuje vše, co měl hráč na sobě nebo při sobě při začátku míče včetně pátky (ale s výjimkou míčku).
- 2.5.14. Za míček letící „přes sítku“ nebo „kolem ní“ se považuje míček, který přeletí kdekoliv, jen ne mezi sítkou a stojánkem nebo sítkou a hrací plochou.
- 2.5.15. „koncovou čáru“ se považuje čára, prodloužená do nekonečna, na obou stranách stolu.

## 2.6 PODÁNÍ

- 2.6.1. Při začátku podání musí míček ležet volně na otevřené dlani nehybné volné ruky podávajícího.
- 2.6.2. Podávající hráč pak nadhodí míček z dlaně volné ruky vzhůru, přibližně svislým směrem, aniž mu udělí rotaci, a to tak, aby míček byl nadhozen nejméně 16 cm vysoko a pak padal, aniž by se čehokoli dotkl dřívě, než jej podávající hráč udeří.
- 2.6.3. Když míček padá, udeří jej podávající hráč tak, aby se nejdříve dotkl vlastní poloviny hrací plochy a po dopadu přeskočil „přes sítku“ nebo „kolem ní“ na polovinu přijímajícího hráče. Při čtyřhře se míč musí nejprve dotknout pravé čtvrtiny hrací plochy na straně podávajícího a pak pravé čtvrtiny hrací plochy na straně přijímajícího.
- 2.6.4. Od začátku podání až do okamžiku, kdy je míček udeřen, musí být míček za koncovou čarou podávajícího a nad úroveň hrací plochy a nesmí být zakryt (schován) před přijímajícím jakoukoliv částí těla, oblečení nebo vybavení podávajícího nebo jeho partnera (při čtyřhře).
- 2.6.5. V okamžiku, kdy je míček nadhozen, „volná“ paže a ruka podávajícího musí opustit prostor mezi míčkem a sítkou. Prostor, mezi míčkem a sítkou je určen míčkem, sítkou a jeho neomezeném prodloužení nahoru.
- 2.6.6. Hráč je povinen provádět podání tak, aby rozhodčí nebo asistent rozhodčího mohl posoudit jeho správnost, a kterýkoli z nich mohl rozhodnout, že podání je nesprávné.
  - 2.6.6.1. Jestliže má rozhodčí nebo asistent rozhodčího pochybnosti o správnosti podání, mohou, stane-li se tak poprvé v zápase, přerušit hru a upozornit podávajícího hráče, avšak jakékoli další podání tohoto hráče nebo jeho spoluhráče ve čtyřhře, které není bezesporu správné, bude posouzeno jako nesprávné.
  - 2.6.6.2. Jakákoliv další pochybnosti o správnosti podání tohoto hráče nebo jeho partnera při čtyřhře, bude mít za následek přidělení „bodu“ přijímajícímu hráči (dvojici).
  - 2.6.6.3. Jestliže podávající hráč jasně nevyhoví požadavkům správného podání, rozhodčí hráče nebude napomínat a přijímající získá „bod“.
- 2.6.7. Rozhodčí může výjimečně upustit od přísného dodržení předepsaného způsobu podání, jestliže je před začátkem hry upozorněn, že v tom hráči brání tělesná vada.

## 2.7 VRÁCENÍ MÍČKU

- 2.7.1. Míček musí být po podání nebo po vrácení podání udeřen tak, aby letěl „přes sítku“ nebo „kolem ní“ a dotkl se soupeřovy poloviny hrací plochy buď přímo nebo po doteku „sítky“.

## 2.8 POSTUP HRY

- 2.8.1. Při dvouhře provede podávající hráč podání, přijímající hráč je vrátí a pak se podávající a přijímající střídavě míček vracejí.
- 2.8.2. Při čtyřhře provede podávající hráč podání, přijímající je vrátí, pak vrátí míček spoluhráč podávajícího, po něm spoluhráč přijímajícího, pak hráč, který podával, a potom střídavě každý z hráčů v uvedeném pořadí.
- 2.8.3. Pokud dva tělesně postižení hráči „vozičkáři“ hrají spolu čtyřhru, provede podávající hráč podání, přijímající je vrátí, po té kterýkoliv z tělesně postižených spoluhráčů může míček vrátit, žádná část vozíku se však nesmí vysunout přes pomyslnou prodlouženou středovou čáru stolu. Stane-li se tak, přidělí rozhodčí bod soupeři.

## 2.9 NOVÝ MÍČ

- 2.9.1. Rozhodčí nařídí „nový míč“ v těchto případech:
- 2.9.1.1. letí-li míček při podání „přes sítku“ nebo „kolem ní“ a dotkne-li se „sítky“, pokud bylo podání jinak správné, nebo zabránil-li přijímající hráč nebo jeho spoluhráč (při čtyřhře) míčku v dopadu;
  - 2.9.1.2. bylo-li podání provedeno, když přijímající hráč nebo dvojice (při čtyřhře) nebyl(i) připraven(i), avšak jen neučiní-li přijímající hráč nebo spoluhráč (při čtyřhře) pokus podání vrátit;
  - 2.9.1.3. jestliže nezaviněné okolnosti zabránily některému z hráčů provést podání nebo míček vrátit, popř. do-držet ustanovení některého jiného pravidla;
  - 2.9.1.4. je-li hra přerušena rozhodčím nebo asistentem rozhodčího;
  - 2.9.1.5. jestliže přijímající, vzhledem k fyzické nezpůsobilosti je vozičkář a při podání, za předpokladu, že podání je jinak správně provedeno, míček:
    - 2.9.1.5.1. po odskoku od hrací plochy přijímajícího hráče se vrací směrem k sítky;
    - 2.9.1.5.2. zastaví se (zůstane v klidu) na polovině přijímajícího;
    - 2.9.1.5.3. při dvouhře opustí polovinu stolu přes kteroukoliv postranní čáru, po jednom nebo více odskocích od hrací plochy přijímajícího hráče.
- 2.9.2. Hra může být přerušena v těchto případech:
- 2.9.2.1. aby byl napraven omyl v pořadí podání, příjmu podání nebo ve střídání stran;
  - 2.9.2.2. aby byla zahájena hra podle pravidla o časovém limitu;
  - 2.9.2.3. aby byl hráč nebo osoba udělující rady napomenut(a) nebo potrestán(a);
  - 2.9.2.4. protože došlo k takovému porušení podmínek pro hru, že by to mohlo ovlivnit výsledek míče.

## 2.10 BOD

- 2.10.1. Mimo případy, kdy rozhodčí nařídí nový míč, získá hráč „bod“ v těchto případech:
- 2.10.1.1. neprovede-li jeho soupeř správně podání;
  - 2.10.1.2. nevrátí-li jeho soupeř správně míček;

- 2.10.1.3. jestliže provede podání nebo míček vrátí a míček se dotkne čehokoli jiného než „sítky" dříve, než jej zahraje soupeř;
- 2.10.1.4. jestliže míček přeletí přes jeho polovinu hrací plochy nebo přes jeho koncovou čáru, aniž se dotkne jeho poloviny hrací plochy poté, co byl zahrán soupeřem;
- 2.10.1.5. zabrání-li jeho soupeř míčku v dopadu;
- 2.10.1.6. udeří-li jeho soupeř úmyslně míček dvakrát za sebou;
- 2.10.1.7. zahraje-li jeho soupeř míček tou stranou pátky, jejíž povrch neodpovídá ustanovením pravidel 2.4.3., 2.4.4., 2.4.5.;
- 2.10.1.8. pohne-li jeho soupeř tělem nebo „kteroukoli částí svého oděvu nebo vybavení" hrací plochou;
- 2.10.1.9. dotkne-li se jeho soupeř tělem nebo „kteroukoli částí svého oděvu nebo vybavení" „sítky";
- 2.10.1.10. dotkne-li se jeho soupeř volnou rukou hrací plochy;
- 2.10.1.11. zahraje-li ve čtyřhře dvojice soupeřů míček mimo správné pořadí, jež je dáno tím, kdo první podával a kdo první přijímal;
- 2.10.1.12. podle ustanovení pravidla o hře v časovém limitu (2.15.2).
- 2.10.1.13. jestliže jsou oba hráči vzhledem k fyzické nezpůsobilosti na vozíčku a
  - 2.10.1.13.1. soupeř nedodržel minimální kontakt mezi sedátkem a zadní stranou stehen při udeření míčku;
  - 2.10.1.13.2. soupeř se dotkne hrací plochy kteroukoli rukou před udeřením míčku;
  - 2.10.1.13.3. soupeř se během hry dotkne nohou podlahy.
- 2.10.1.14. podle ustanovení o postupu hry (2.8.3).

## 2.11 SADA

- 2.11.1. Sadu vyhraje hráč, nebo dvojice (při čtyřhře), který(á) jako první získá 11 bodů, vyjma případ, kdy oba hráči, nebo obě dvojice (při čtyřhře) získají 10 bodů, potom vyhraje sadu ten hráč, nebo dvojice (při čtyřhře), který(á) jako první získá vedení o 2 body.

## 2.12 ZÁPAS

- 2.12.1. Zápas se hraje vždy na jakýkoli lichý počet sad; vítězí hráč, který získá většinu z určeného počtu sad.  
Pozn.: nejčastěji na 3 vítězné sady z 5.
- 2.12.2. Hra v průběhu celého zápasu musí být nepřetržitá (plynulá), s výjimkou pravidly povolených přestávek.

## 2.13 VOLBA PODÁNÍ, PŘÍJMU A STRAN

- 2.13.1. O právo zvolit počáteční pořadí podání a příjmu podání, jakož i zvolit na počátku zápasu stranu, se losuje a vítěz losu může buď zvolit, že bude první podávat nebo první přijímat nebo na které straně začne hrát.
- 2.13.2. Jestliže jeden z hráčů (jedna z dvojic) zvolil(a), že začne podávat nebo přijímat nebo že začne hrát na určité straně, druhý hráč (druhá dvojice) má právo volby toho, co nerozhodl soupeř.
- 2.13.3. Vždy po 2 bodech se mění podání tj. přijímající hráč, nebo dvojice se stane podávajícím (podávající dvojicí) a to až do konce sady, popř. do stavu 10:10, nebo do začátku hry podle

pravidla o časovém limitu, kdy pořadí podávání a příjmu podání zůstává stejné, ale podávající se střídají po každém dosaženém bodu.

- 2.13.4. V každé sadě čtyřhry rozhodne dvojice, která má právo provádět první dvě podání v této sadě, který hráč z dvojice bude první podávat a v první sadě zápasu přijímající dvojice rozhodne, který hráč z dvojice bude první přijímat; v dalších sadách po určení hráče, který bude podávat jako první, je vždy prvním přijímajícím ten hráč, který na něho v předchozí sadě podával.
- 2.13.5. Ve čtyřhře se při každé změně podání stává předchozí přijímající podávajícím a spoluhráč předchozího podávajícího přijímajícím hráčem.
- 2.13.6. Hráč nebo dvojice, který(á) podával(a) v sadě jako první, bude v příští sadě jako první přijímat; v poslední možné (rozhodující) sadě musí přijímající dvojice změnit postavení, jakmile první z nich dosáhne 5 bodů.
- 2.13.7. Hráč (dvojice), který(á) začal(a) hrát na jedné straně stolu, hraje v následující sadě na opačně straně stolu; v poslední možné (rozhodující) sadě musí hráči (dvojice) změnit strany, jakmile první z nich dosáhne 5 bodů.

## 2.14 NESPRÁVNÁ ZMĚNA PODÁNÍ, PŘÍJMU A STRAN

- 2.14.1. Jestliže hráč podává nebo přijímá mimo správné pořadí, musí rozhodčí přerušit hru ihned po zjištění tohoto omylu. Podává nebo přijímá pak vždy ten hráč, který má podle dosaženého stavu bodů podávat podle pořadí určeného na začátku zápasu, ve čtyřhře podle pořadí zvoleného dvojicí, která začala podávat v sadě, v níž byl omyl zjištěn.
- 2.14.2. Jestliže hráči nevystřídali strany, ačkoliv tak měli učinit, musí být hra přerušena ihned po zjištění omylu. Postavení hráčů se pak opraví tak, aby při dosaženém stavu odpovídalo postavení určenému na začátku zápasu.
- 2.14.3. Body dosažené před zjištěním omylu se vždy započítávají.

## 2.15 ČASOVÝ LIMIT

- 2.15.1. Kromě případu stanoveného článkem 2.15.2 se pravidlo o časovém limitu použije, jestliže sada není dohrána do 10 minut od zahájení sady nebo kdykoliv před uplynutím této doby, jestliže o to požádají oba hráči, nebo obě dvojice.
- 2.15.2. Pravidlo o časovém limitu se nepoužije, pokud již v sadě bylo dosaženo nejméně 18 bodů.
- 2.15.3. Je-li při dosažení časového limitu „míček ve hře“, rozhodčí hru přeruší a hru znovu zahajuje podáním hráč, který podával při „míči“, který byl přerušen; není-li při dosažení časového limitu „míček ve hře“, zahajuje další hru podáním hráč, který v bezprostředně předchozím „míči“ přijímal.
- 2.15.4. Každý z hráčů se pak vždy po bodu střídá v podání až do konce sady. Jestliže přijímající hráč nebo dvojice míček třináctkrát vrátí, přijímající hráč nebo dvojice získá bod.
- 2.15.5. Použití pravidla o časovém limitu nemění pořadí podávajícího a přijímajícího hráče (dvojice) v zápase, jak je stanoveno v článku 2.13.6.
- 2.15.6. Je-li v zápase zavedeno pravidlo o časovém limitu, dohrává se celý zbytek zápasu podle pravidla o časovém limitu.

### **3 Přílohy**

[Součástí Pravidel stolního tenisu jsou i předpisy pro mezinárodní soutěže](#)

[Příloha A – práce s počítadlem](#)

[Příloha B – signály rukou](#)

[Příloha C – kodex rozhodčího](#)