

Федеральное агентство по образованию ГОУ ВПО «Нижневартровский государственный гуманитарный университет» Факультет физической культуры и спорта Кафедра спортивных дисциплин

# **НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС**

## **ПРАВИЛА ИГРЫ, СУДЕЙСТВО СОРЕВНОВАНИЙ**

*Учебно-методическое пособие*



Издательство  
Нижневартковского государственного  
гуманитарного университета  
2009

**ББК 75.577.6**

**Б 83**

Печатается по постановлению Редакционно-издательского совета  
Нижевартовского государственного гуманитарного университета

Составители:

к.п.н., доцент кафедры спортивных дисциплин НГТУ *В.А.Шалаев*;  
к.к., доцент кафедры теоретических основ физического воспитания  
НГТУ *Е.А.Бородина*

Рецензенты:

кандидат педагогических наук, зав. кафедрой физического воспитания  
Ульяновского государственного педагогического  
университета им. И.Н.Ульянова *С.Ю.Курнаев*;  
доктор педагогических наук, директор бюджетного учреждения  
Нижевартовского государственного социально-гуманитарного  
колледжа *Л.А.Додонова*

**Б 83 Настольный теннис: правила игры, судейство соревнований:** Учебно-методическое пособие / Сост. В.А.Шалаев, Е.А.Бородина. — Нижневартовск: Изд-во Нижневарт. гуманит. ун-та, 2009. — 51 с.

**ISBN 978–5–89988–617–X**

В пособие представлены правила игры, комментарии и судейство соревнований, что позволит сражающимся избежать спорных моментов, появляющихся в ходе игры. Описаны требования к инвентарю и оборудованию.

Издание предназначено для тренеров, судей, инструкторов и организаторов соревнований, а также для любителей настольного тенниса.

**ББК 75.577.6**

**ISBN 978–5–89988–617–X**

© Шалаев В.А., Бородина Е.А., составление, 2009  
© Издательство НГТУ, 2009

## **ВВЕДЕНИЕ**

В издании изложены основные правила игры в соответствии с последними изменениями Международной федерации настольного тенниса 2001 года. Правила игры даны с комментариями, раскрывающими нюансы игры и судейства соревнований. Описаны требования к инвентарю и оборудованию.

Также предоставлены рекомендации и методические указания по организации и проведению соревнований, организации судейства, проведения правильной расстановки игроков и т.д. Изложены основные термины и понятия, используемые в судействе и практике игры, примеры протоколов для проведения соревнований. Это поможет организаторам соревнований, начинающим и опытным судьям более качественно проводить соревнования.

Пособие предназначено для широкого круга читателей: судей, спортсменов, тренеров, учителей физической культуры, инструкторов физической культуры, а так же и для любителей настольного тенниса, желающих больше узнать о настольном теннисе.

# 1. ПРАВИЛА ИГРЫ

## 1.1. Инвентарь для игры в настольный теннис.

### *Стол.*

Верхняя поверхность стола, называемая игровой поверхностью, длиной 274 см и шириной 1,525 м должна быть прямоугольной и лежать в горизонтальной плоскости на высоте 76 см от пола.

Игровая поверхность включает верхние кромки стола, но не боковые стороны ниже кромок. Игровая поверхность может быть из любого материала и должна обеспечивать единообразный отскок около 23 см при падении на нее стандартного мяча с высоты 30 см.

Игровая поверхность должна быть матовой, однородной темной окраски с белой боковой линией шириной 2 см вдоль каждой кромки по стороне 2,74 м и белой концевой линией тоже шириной 2 см вдоль каждой кромки 1,525 м. Она должна быть разделена на две половины вертикальной сеткой расположенной параллельно концевым линиям, непрерывной на всем протяжении каждой половины. Для парных игр каждая половина должна быть разделена на две равные полуплощадки белой центральной линией шириной 3 мм, проходящей параллельно боковым линиям; центральную линию следует считать частью каждой правой полуплощадки.

### *Комплект сетки.*

Комплект сетки состоит из сетки, подвесного шнура и опорных стоек, включая те части опорных стоек, которые служат для крепления стоек к поверхности стола. Сетки подвешивают на шнур, привязанный с каждого конца к вертикальной части стоек высотой 15,25 см; длина выступающих частей стоек не должна превышать 15,25 см в сторону от боковых линий. Верх сетки по всей ее длине должен находиться на высоте 15,25 см на игровой поверхностью. Низ сетки по всей ее длине должен быть, на сколько возможно ближе к игровой поверхности стола, а концы сетки к опорным стойкам.

### *Мяч.*

Мяч должен быть сферическим диаметром 40 мм. Масса мяча должна быть 2,7 гр, изготовлен из целлулоида или подобной пластмассы белого или оранжевого цвета, матовым.

### *Ракетка.*

Ракетка может быть любого размера, формы и массы, но ее лопасть должна быть плоской и жесткой. По крайней мере, 85% лопасти по толщине должно быть из натурального дерева. Клеевой слой внутри лопасти может быть армирован волокнистым материалом, этот армирующий слой должен быть не более 7,5% общей толщины и не превышать 0,35 мм.

Сторона лопасти, используемая для удара по мячу должна быть покрыта обычной однослойной пупырчатой резиной с пупырышками наружу, с общей толщиной вместе с клеевым слоем до 2 мм, либо двухслойной резиной типа «сэндвич» с пупырышками внутрь или наружу, с общей толщиной вместе с клеем до 4 мм включительно.

«Обычная пупырчатая резина» — это однослойная не ячеистая резина, натуральная или синтетическая, с пупырышками, равномерно распределенными по ее поверхности с плотностью не менее 10 и не более 50 штук на 1 см<sup>2</sup>. Отношение высоты пупырышек к их диаметру не должно быть более 1:1.

Резина типа «сэндвич» — один слой ячеистой пористой резины, покрытый снаружи одним слоем обычной пупырчатой резиной; толщина пупырчатой резины — до 2 мм включительно.

Покрывающий материал должен полностью закрывать лопасть, не выступая за ее края, кроме части лопасти, примыкающей к ручке и охватываемой пальцами. Эта часть лопасти может оставаться не покрытой или покрытой любым материалом, ее следует считать частью ручки.

Лопасть, любой слой внутри лопасти, и любой слой покрывающего или склеивающего материала на стороне, используемой для ударов по мячу, должны быть сплошными и одинаковой толщины. Поверхность покрывающего сторону лопасти материала или сторона лопасти, оставленная не покрытой, должны быть равномерной окраски и матовыми: одна сторона — черного цвета, другая — ярко красного.

Допускаются небольшие отклонения от сплошности поверхности и равномерности окраски в результате случайного повреждения, износа или потускнения при условии, что эти отклонения существенно не изменяют характеристик поверхности.

В начале встречи и когда бы игрок не сменил свою ракетку в течение встречи, он должен показать ракетку своему сопернику и судье и позволить им осмотреть ее.

### ***Площадка и игровые условия.***

Игровое пространство должно быть не менее 14 м длинной, 7 м шириной и 5 м высотой. Допустимо при высоте не менее 4 м проводить игры с игровым пространством: — длинной 12 м и шириной 6 м — для Всероссийских соревнований; — длиной 10,5 м и шириной 5 м — для Республиканских и областных соревнований; — длиной 8 м и шириной 4,5 м — для городских и районных соревнований.

Игровая площадка должна быть отделена от других игровых площадок и от зрителей одинаковыми во всем зале ограждениями. Темного основного цвета высотой около 75 см.

Барьер представляет собой, как правило, каркас прямоугольной формы из легких металлических трубок, обтянутых тканью или мягким пластиком; каркас не должен иметь острых углов, ткань или пластик должны плотно прилегать к полу. Барьеры должны быть устойчивыми, но легко падать при толчке для предупреждения травмы игроков.

Рекомендуемая длина барьера — 1,4 м.

На соревнованиях имеющих статус Мировых и Олимпийских, освещенность игровой поверхности должна быть не менее 1000 люкс, а освещенность любой другой части игровой площадки должна быть как минимум 500 люкс; на других соревнованиях освещенность игровой поверхности должна быть равномерной и составлять не менее 600 люкс, и освещенность всей игровой площадки — как минимум 400 люкс.

Если используют несколько столов, уровень освещенности должен быть одинаковым на каждом из них.

Источник света должен быть расположен не ниже 5 м от уровня поля. Задний план в основном должен быть темным и не должен иметь ярких источников света, в том числе дневного света, проходящего через зашторенные окна и другие проемы.

Пол не должен быть ни светло окрашенным, ни ярко блестящим; поверхность пола не должна быть скользкой; не допускаются: камень, бетон или кафельная плитка; на соревнованиях, имеющих статус Мировых или Олимпийских пол должен быть деревянным или покрыт рулонным синтетическим материалом.

Возле столика ведущего судьи должны находиться подставки под полотенца, высотой около 75 см.

Температура в игровой зале должна быть не ниже +12 °С, но не выше + 27 °С; относительная влажность воздуха должна быть в пределах 50—70%.

## **1.2. Основные правила игры.**

### ***Порядок игры.***

В одиночных встречах подающий должен первым выполнить правильную подачу, принимающий должен затем выполнить правильный возврат, после чего подающий и принимающий поочередно выполняют правильный возврат.

В парных встречах подающий должен первым выполнить правильную подачу, принимающий должен затем выполнить правильный возврат, после чего партнер подающего должен произвести правильный возврат, затем правильный возврат следует выполнить партнеру принимающего; в дальнейшем каждый игрок в такой же очередности должен выполнить правильный возврат.

### ***Правильная подача.***

В начале подачи мяч должен свободно лежать на открытой, плоской ладони неподвижной свободной руки выше уровня игровой поверхности позади концевой линии подающего.

Подающий должен подбросить мяч только рукой, не придавая ему вращения, так чтобы мяч взлетел почти вертикально не менее чем на 16 см после того, как он покинул ладонь свободной руки и опустился, не коснувшись чего-либо до удара по нему.

Когда мяч падает с высшей точки своей траектории, подающий должен ударить его так, чтобы мяч коснулся сначала его половины стола, а затем, пролетев прямо «над или вокруг» комплекта сетки, коснулся половины стола принимающего, а в парных играх, мяч коснулся последовательно «полуплощадки» принимающего.

И мяч, и ракетка должны быть выше уровня игровой поверхности с момента неподвижного размещения мяча перед подбрасыванием до удара по мячу.

Когда мяч ударяют при подаче, он должен находиться позади концевой линии половины стола подающего; при этом мяч должен находиться не дальше сетки, чем самые отдаленные от нее части тела подающего, кроме его руки, головы или ноги.

Игрок обязан подавать так, чтобы судья или судья-ассистент могли видеть, что он выполняет все требования, предъявляемые к правильной подаче.

Судья может при первом сомнении в правильности подачи прервать игру и предупредить подающего без присуждения очка. Если один из игроков пары был предупрежден по поводу подачи, не требуется предупреждать его партнера о сомнительном выполнении им подачи, а просто присудить очко соперникам.

В любом следующем в этой встрече случае сомнения в правильности подачи того же игрока или его партнера по паре, по той же или иной причине, принимающему присуждают очко.

Когда подающий нарушил явно требования к правильной подаче, он теряет очко без предупреждения в первом же или любом другом случае нарушения.

Если до начала игры судья отметит, что игрок имеет физический недостаток, то в порядке исключения, он может допустить отклонения от требований к правильной подаче.

### ***Свободная рука.***

Требование к подающему, чтобы рука была открытой и плоской предназначено, для того чтобы гарантировать, что мяч держат так, что игрок не может придавать вращение мячу, когда он подбрасывает его. В применении этого правила, судья должен меньше сосредоточивать свое внимание на деталях типа степени плоскостности свободной руки подающего, а довольствоваться тем, что мяч располагается свободно на ладони.

Для того чтобы быть уверенным, что мяч, может быть, видим лежащим свободно на ладони, требуется, чтобы она была постоянно выше уровня игровой поверхности. Свободная

рука не может опускаться ниже поверхности стола и затем подниматься взмахом вверх с тем, чтобы подбросить мяч; если рука не размещена выше уровня игровой поверхности, подача признается неправильной.

Мяч, но не обязательно вся свободная рука, должен также быть позади концевой линии подающего от начала подачи до подбрасывания. Это означает, что игрок может начать подачу рукой и частью своей руки, расположенной над игровой поверхностью, без риска быть оштрафованным, если именно мяч расположен явно позади концевой линии.

### ***Подбрасывание мяча.***

От подающего требуется подбросить мяч «почти вертикально» вверх с тем, чтобы он взлетел как минимум на 16 см после отрыва от ладони. Это означает, что отклонение от вертикали не должно превышать нескольких градусов, а не в пределах угла в 45 градусов, который был прежде, и что взлет мяча должен быть достаточно высоким, чтобы судья мог убедиться, что подбрасывание выполнено вверх, а не поперек или диагонально.

Указанное ограничение в 16 см чуть больше, чем высота сетки, что обеспечивает слежение за мячом. Некоторые игроки сопровождают мяч вверх свободной рукой, что может сделать затруднительным для судьи, отметить место, где мяч оторвался от руки. Если вследствие этого судья не может быть уверенным, что соблюдается требование высоты подбрасывания, он может использовать процедуру предупреждения, описанную ниже.

### ***Удар по мячу.***

По мячу нельзя ударять, пока он не начнет падение с самой высокой точки траектории. В момент контакта с ракеткой мяч должен быть выше уровня игровой поверхности и позади концевой линии подающего, но не дальше чем самая отдаленная часть его тела кроме его руки, ноги или головы; концевую линию принято считать простирающейся неопределенно долго в обоих направлениях.

### ***Видимость.***

Ракетка должна быть выше уровня игровой поверхности в начале подачи, и она должна оставаться там пока не будет произведен удар по мячу, для того, чтобы помочь принимающему оценить вероятный эффект от удара ракеткой по мячу. Нет никаких специфических требований в отношении способности принимающего, видеть ракетку подающего во время подачи. Подающий совершенно законно может начинать подачу скрытой (от глаз соперника) ракеткой, например, позади своей спины.

Аналогично нет специфического требования, чтобы мяч был обязательно видимым судье во время подачи; и представлять определенные трудности для судьи, чтобы быть уверенным, что мяч подброшен без вращения пальцами, если он не может видеть, как мяч покидает ладонь руки подающего. Одинаково, если он не может видеть этого в тот самый или ближайший момент, в который производится удар, он не может быть уверен, что подача выполнена в пределах, установленных правилами.

С местонахождения судьи и судьи-ассистента по линии сетки может быть непрактично, определить ударил ли подающий мяч по правилам, если это происходит вплотную к концевой линии или около тела игрока. Обязанность игрока подавать так, чтобы корректность его действий при подаче была, безусловно, замечена, а если он падает на грани дозволенного, он рискует и может быть оштрафован.

### ***Предупреждение.***

Если судья заподозрит, что подача игрока не соответствует правилам, может предупредить игрока без присуждения очка его сопернику. Одно предупреждение может быть

дано в течение встречи и если любая из его последующих подач в той же встрече имеет сомнительную легальность, по той же самой или по любой другой причине, очко будет присуждено его противнику.

Судья наделен правом сделать предупреждение по подаче, а судья-ассистент должен просто решить является ли подача допустимой или запретной. Обычно, он отдает предпочтение при любом сомнении в пользу подающего, но, если формальное предупреждение уже было судьей, он должен больше не делать этого, и любая подача, которую он может видеть и которую он рассматривает не допустимой, должна быть расценена как ошибка.

Дано или не дано формальное предупреждение игрок не имеет никакого права на протест, если его действия при подаче приемлемы лишь весьма условно, а он в перерыве между розыгрышами получит неофициальный совет от судьи, что любое ухудшение может сделать подачу запрещенной. Вопреки популярному убеждению, игрока не обязательно предупреждать по случаю первой запрещенной подачи, и явное нарушение требований правильной подачи должно всегда наказываться присуждением очка.

Судья не имеет никакого права игнорировать нарушение требований правил в части подачи на том основании, что это послабление не дает подающему какого-либо преимущества и не имеется никакого основания для пропуска первого нарушения в надежде, что это была случайная ошибка. Нарушение может быть повторено в критической стадии встречи, и игрок, оштрафованный затем, мог бы обоснованно возражать, что на более ранней стадии встречи такое действие не было запрещено.

### ***1.3. Правильный возврат мяча.***

Поданный или возвращенный мяч должен быть отражен принимающим между первым и вторым отскоками на стороне принимающего так, чтобы он пролетел над или вокруг комплекта сетки и коснулся половины стола соперника сразу или после касания комплекта сетки.

Мяч должен быть отражен ударом ракетки, находящейся в руке игрока. Ракетку для удара можно переключивать из одной руки в другую или держать обеими руками.

### ***1.4. Розыгрыш очка.***

Розыгрыш очка начинается с момента подачи и продолжается до выигрыша его одной из сторон. Розыгрыш очка ведется путем попеременного перебивания мяч через сетку ракетками с одной стороны стола на другую.

Когда розыгрыш не переигрывается, игрок выигрывает очко, если:

- его соперник не выполнил правильную подачу;
- его соперник не выполнил правильный возврат;
- после его правильной подачи или правильного возврата мяч до удара его соперника коснется чего-либо, кроме комплекта сетки;
- мяч, пролетит позади его концевой линии, не коснувшись его стороны игровой поверхности, после того, как он был отбит соперником;
- его соперник мешает мячу;
- его соперник ударяет мяч дважды подряд;
- его соперник ударяет мяч стороной ракетки, поверхность которой не соответствует требованиям, предъявляемым к ракеткам;
- его соперник или то, что он надевает или носит, сдвинет игровую поверхность, пока мяч в игре;



- его соперник или то, что он надевает или носит, коснется комплекта сетки, пока мяч в игре;
- его соперник коснется свободной рукой игровой поверхности;
- в парной встрече кто-либо из его соперников ударяет по мячу не в порядке, установленном первым подающим и первым принимающим;
- как обусловлено правилом активизации игры.

### ***1.5. Переигровка.***

Розыгрыш переигрывается, если:

- при подаче мяч, пролетая «над или вокруг» комплекта сетки, коснется его (при условии, что во всех других отношениях подача выполнена правильно) или принимающий (или его партнер) помешает мячу;
- подача выполнена, когда принимающий (пара) не готов к приему мяча, при условии, что никто из принимающих не пытался отбить мяч;
- ошибка при выполнении правильной подачи, правильного возврата или какого-либо другого требования правил игры произошла помимо воли игрока;
- игра прервана судьей или судьей-ассистентом.

Игра может быть остановлена:

- для исправления ошибки в очередности подачи, приема или смены сторон;
- для введения правила активизации игры;
- для предупреждения или наказания игрока;
- поскольку игровые условия изменились настолько, что могло повлиять на исход розыгрыша.

#### ***Подача с касанием шнура сетки.***

Наиболее общая причина для переигровки — касание мячом комплекта сетки при подаче. Если подача выполнена по всем правилам, но мяч касается сетки, а затем половины стола принимающего или принимающий игрок (пара) помешает мячу, розыгрыш следует переиграть; если мяч не касается половины стола принимающего, принимающему засчитывают выигрыш очка.

И судья, и судья-ассистент, если зафиксировали касание мячом при подаче комплекта сетки, назначают переигровку розыгрыша. Даже если имеется подозрение, что мяч коснулся комплекта сетки при подаче, выполненной по всем остальным элементам безупречно, лучше объявить переигровку, чем позволить игре продолжаться, потому что имеется риск, при котором один или большее количество игроков могут иметь то же самое подозрение и, в результате, будет неспособен полностью сосредоточиться на игре.

Игрок, который полагает, что мяч коснулся комплекта сетки в подаче безупречной по всем другим элементам, может поднять свою руку и просить судью переиграть данный розыгрыш. Если судья не уверен в том, что мяч действительно коснулся сетки, он обычно соглашается, особенно, если подающий соглашается со своим соперником, но для игроков должно быть ясно, что судья не обязан соглашаться с ними и что игрок должен продолжать играть, если судья не объявляет переигровку.

#### ***Кратковременные остановки.***

Другая общая причина для переигровки — помехи, которые могут воздействовать на результат розыгрыша, типа мяч с другого стола, попавшего в игровую площадку или внезапный шум, который является достаточно громким, чтобы отразиться на игроках. В этих

случаях лучше объявить переигровку немедленно, чем ждать, пока розыгрыш не закончился, а затем решать, была помеха или нет.

Переигровку обычно не следует объявлять из-за опасностей, которые были представлены в начале розыгрыша. Например, игрок, которому не удастся выполнить правильный возврат, потому что он столкнулся со своим партнером в парной игре, или какие-либо передвижения в районе ограждений не являются основанием для переигровки, но можно переиграть, если инцидент нарушает условия игры, таким образом, который мог бы быть неблагоприятным для противника.

### ***Неготовность.***

Судья может объявлять переигровку, если принимающий не готов и при этом он не предпринимает никакой попытки вернуть мяч. Принимающий не делает никакого удара, однозначно не ведет к переигровке, и судья должен решить, был ли принимающий действительно не готов или, возможно, просто не желал возвращать трудную подачу. Игроки, показывая, что они не готовы, должны поднимать руку.

### ***1.6. Партия.***

Партию выигрывает игрок (пара), первым набравший 11 очко, если только оба игрока (пары) не набрали по 10 очков; в этом случае партия будет выиграна игроком (парой), который первым наберет на 2 очка больше соперника (пары).

### ***1.7. Встреча.***

Встречу следует проводить на большинство из 3, 5, 7, или 9 партий. При этом если встреча проводится из 5 партий, то выигрывает игрок, первый одержавший победу в 3-х партиях. Во встрече из 7 партий выигрывает игрок, первый одержавший победу в 4-х партиях.

Игра должна быть непрерывной в течение всей встречи, за исключением позволенных перерывов.

### ***1.8. Выбор подачи, приема и сторон.***

Право выбрать стартовый порядок подачи, приема и сторону определяют жребием; выигравший это право, может выбрать: подачу или прием первым, начать встречу на определенной им стороне стола.

Когда один игрок (пара) выбрал право первым подавать или принимать или начать игру на определенной стороне, его соперник получает право на свой выбор (отличный от первого).

После каждых 2 засчитанных очков принимающий игрок (пара) должен стать подающим и так до конца партии или до тех пор, пока каждый из соперников не наберет по 10 очков или не будет введено правило активизации игры, когда смена подающего и принимающего осуществляется после каждого очка.

В каждой партии парной встречи пара, имеющая право подавать первой, должна решить, кто из игроков этой пары будет выполнять подачу первым, а принимающая пара должна решить, кто будет принимать первым; в следующих партиях этой встречи, как только будет определен первый подающий, принимающим должен стать подававший на него в предыдущей партии.

В парных встречах при каждой смене подачи предыдущий принимающий должен стать подающим, а партнер предыдущего подающего — принимающим.

Игрок (пара), начинающий партию на одной стороне, следующую партию этой встречи должен начинать на противоположной стороне, а в последней возможной партии этой встречи должен начинать на противоположной стороне, а в последней возможной партии этой встречи игроки (пары) должны поменяться сторонами, как только один из них (пара) первым наберет 5 очков.

### ***1.9. Нарушение порядка подачи, приема или смены сторон.***

Если игрок подает или принимает не в очередь, игра должна быть остановлена, как только ошибка обнаружена, а затем возобновлена с подачи и приема тех игроков, которым следовало подавать и принимать в соответствии с очередностью, установленной в начале встречи; в парных играх — в порядке очередности подач, определенных парой, получившей право первой подавать в партии, в течение которой обнаружена ошибка.

Если игроки не поменялись сторонами, когда им следовало это сделать, игра должна быть прервана судьей, как только ошибка обнаружена, а затем возобновлять при расположении игроков, какому следовало быть в соответствии с последовательностью, установленной в начале встречи, со счета, который был, достигнут на момент обнаружения ошибки.

### ***1.10. Правило активизации (ускорения) игры.***

Правило активизации игры вводится в действие, если партия не заканчивается в течение 10 мин игры, если только в этой партии оба игрока (пары) не набрали как минимум по 9 очков; это правило может быть введено в любое время ранее по просьбе обоих игроков (пар).

Если мяч в игре, но лимит времени уже исчерпан, игра должна быть остановлена и продолжена подачей игрока, который подавал в прерванном розыгрыше.

Если мяч не был в игре, когда лимит времени исчерпан, игру продолжают подачей игрока, который принимал в предыдущем розыгрыше.

Впоследствии каждый игрок (пара) должен подавать поочередно для розыгрыша только 1 очка и, если розыгрыш не завершится до того, как принимающий игрок (пара) выполнит 13 правильных возвратов, подающий проигрывает очко.

Однажды введенное правило активизации действует до окончания данной встречи.

Если любая партия встречи продолжалась 10 минут, все следующие партии этой встречи следует играть с введением правила активизации игры.

Активизация игры — метод, обеспечивающий предотвращение неоправданно затяжных игр, которые могут являться результатом пассивной игры обоих игроков или пар. Она вводится автоматически по истечении 10 минут игры в любой партии встречи или в любое более раннее время по просьбе обоих игроков или пар, если оба игрока или пары не выиграли на данный момент, по крайней мере, 9 очков. Введенное в действие, по любой причине, правило активизации игры действует до окончания встречи.

При действии правила активизации игроки подают поочередно и подающий имеет 12 ударов после начального удара в подаче, чтобы выиграть очко. Если его подача и 12 последующих ударов благополучно возвращены принимающим, принимающий выигрывает очко. Игру выигрывает, как и в обычной игре, игрок (пара), набравший первым 11 очков или, если счет достиг 10 очков у обоих игроков (пар), тот, кто опередит соперника на 2 очка.

Порядок подач в каждой партии — такой же, как для нормальной встречи, но подачу производят поочередно с каждой стороны после каждого очка, а не после каждых 2. В начале каждой партии первый подающий, и в парных встречах первый принимающий, определен порядком, установленным в начале встречи, даже если те же самые игроки могут подавать или принимать при завершении предшествующей партии.

### ***Процедура.***

Когда лимит времени исчерпан, хронометрист должен объявить громко «время». Судья должен затем огласить, при необходимости, переигровку и сообщить игрокам, что остаток встречи будет проводиться при действии правила активизации игры. Если мяч находится в игре, когда лимит времени исчерпан, следующий подающий — игрок, который подавал в данном розыгрыше; если не в игре, следующий подающий — игрок, который принимал в предшествующем розыгрыше.

С этого момента в каждом розыгрыше требуется участие счетчика ударов, чтобы считать громко удары возврата принимающего игрока или пары, включая возврат подачи, от «один» до «тринадцать». Номер удара должен быть оглашен сразу же, как только принимающий ударил мяч, не дожидаясь, пока возврат будет оценен как правильный, или мяч выйдет из игры. Если 13-ый возврат правильный, судья должен остановить игру возгласом «стоп» и присудить очко принимающему.

## 2. СУДЕЙСТВО СОРЕВНОВАНИЙ

### 2.1. Виды и типы соревнований, участники соревнований.

Виды соревнований

Соревнования по настольному теннису подразделяют:

- 1) личные (результаты засчитывают каждому участнику отдельно);
- 2) командные (результаты отдельных участников команды засчитывают команде в целом);
- 3) лично-командные, т.е. такие личные соревнования, в которых результаты засчитывают одновременно каждому участнику отдельно и команде в целом;
- 4) командно-личные, т.е. такие командные соревнования, в которых результаты засчитывают одновременно команде в целом и каждому участнику отдельно.

### 2.2. Характер соревнований.

Каждый вид соревнований может состоять:

- 1) одиночных встреч: мужских, женских;
- 2) парных встреч: мужских, женских, смешанных.

Вид соревнования определяют положением о соревновании.

### 2.3. Типы соревнований.

Различают следующие типы соревнований:

*Международные соревнования* — соревнование, в котором участвуют спортсмены двух и более ассоциаций.

*Международный матч* — матчевая встреча между командами, представляющими ассоциации.

*Открытый турнир* — соревнование, ограниченное для участия игроков всех ассоциаций.

*Ограниченный турнир* — соревнование, ограниченное для участия в нем определенных групп игроков, но не возрастным цензом.

*Турнир по приглашению* — соревнование, ограниченное для участия в нем индивидуально приглашенными игроками.

### 2.4. Возраст участников.

Возраст участников соревнований определяют по году рождения.

Соревнования по настольному теннису проводят по следующим возрастным группам:

- младшая юношеская — 11 лет и младше;
- средняя юношеская — 12—13 лет;
- старшая юношеская — 14—15 лет;
- юниоров — 16—18 лет;
- взрослых — 19 лет и старше;
- старшего возраста — 40 лет и старше.

## **2.5. Допуск к соревнованиям.**

К участию в соревнованиях допускают лиц, спортивная квалификация которых соответствует уровню соревнований, получивших разрешение врача;

Разрешение врача отмечают в представляемом соответствующей спортивной организацией именном списке с подписью врача и печатью против фамилии каждого участника; для личных соревнований — в классификационном билете спортсмена.

Спортсменов младшей юношеской группы допускают к соревнованиям средней юношеской группы.

Спортсменов средней юношеской группы допускают к соревнованиям старшей юношеской группы.

Спортсмены средней юношеской группы могут быть допущены к соревнованиям юниоров и взрослых только по ходатайству спортивной организации и с разрешения врача, тренера и соответствующей федерации настольного тенниса.

Спортсменов старшей юношеской группы допускают к соревнованиям юниоров и взрослых.

Соревнования с участием спортсменов младших возрастных групп, допущенных к соревнованиям в старшей группе, проводят по правилам соревнований для старших (количество встреч в день, партий во встрече).

Для спортсменов юношеских групп и группы старшего возраста игры можно проводить в течение четырех дней, для юниоров и взрослых — пяти дней, после чего необходим день отдыха.

Окончание игр в соревнованиях спортсменов младшей юношеской группы — не позднее 21 часа, других юношеских групп — не позднее 22 часов.

Максимальное количество встреч в день для спортсменов младшей юношеской группы — 9, только на большинство из трех партий.

## **2.6. Права и обязанности участника.**

Участник соревнований имеет право:

- выбрать один мяч из нескольких предложенных ведущим судьей для проведения встречи; тип/марка мяча определяют Положением о соревнованиях;
- проводить перед началом встречи непосредственно на игровом столе разминку продолжительностью до 2 мин;
- получать советы в перерывах между партиями или во время других разрешенных остановок игры;
- обратиться к ведущему судье до начала следующего розыгрыша за разъяснениями или с просьбой;
- обратиться к главному судье, если не удовлетворен разъяснением ведущего судьи, в личных соревнованиях — непосредственно, в командных — через своего представителя или капитана команды;
- на кратковременный перерыв с разрешением ведущего судьи для приведения в порядок своей игровой формы;
- на кратковременный перерыв для вытирания полотенцем после каждых 6 разыгранных очков с начала каждой партии и при смене сторон в решающей партии встречи;
- взять перерыв после любой завершившейся партии встречи в соответствии с Правилами;
- взять перерыв длительностью до 5 мин. для отдыха между встречами на большинство из 3 партий и до 10 мин. между встречами на большинство из 5—7 или 9 партий;

- сделать несколько тренировочных ударов после замены поврежденных в ходе встречи мяча или ракетки;
- покидать в случае необходимости, игровую площадку, пока мяч в игре, а также, с согласованного до начала встречи разрешения судьи, для возвращения мяча.

*Участник соревнований обязан:*

- соблюдать нормы спортивной этики, быть вежливым по отношению к соперникам, судьям и зрителям;
- знать и соблюдать Правила и Положение о соревнованиях, а также расписание встреч;
- быть готовым к соревнованиям за 5 мин до начала встречи по расписанию.
- в случае неявки участника к началу встречи ему засчитывают поражение;
- участник, не явившийся на встречу или отказавшийся от предложения соревнований без уважительной причины, может быть дисквалифицирован главным судьей;
- выступать в спортивной одежде;
- иметь единую форму в командных соревнованиях (исключения возможны в отношении носков и туфель) с эмблемой организации, от которого он представляет;
- провести все предусмотренные расписание встречи;
- вести игру в полную силу, не допуская умышленного проигрыша отдельных очков, партий или встреч — за нежелание вести борьбу участник может быть дисквалифицирован главным судьей на одну встречу или на все соревнование;
- находиться на игровой площадке в течение всей встречи;
- получить разрешение главного судьи при необходимости покинуть игровую площадку;

Независимо от причины, по которой игрок получил разрешение покинуть игровую площадку, его отсутствие допустимо не более 10 минут, после чего отсутствующему игроку засчитывают поражение. При этом в незавершенной партии его противнику добавляется столько очков, сколько необходимо для выигрыша данной партии; следующие несыгранные партии этой встречи засчитываются также в пользу соперника со счетом 11 : 0;

- поблагодарить по окончании встречи рукопожатием соперника и судей, проводивших встречу;
- быть в составе команды, если проводят построение перед началом командного матча и после его окончания для приветствия.

*Участнику запрещено:*

- вступать в пререкания с судьями и соперниками;
- затягивать преднамеренно игру:
  - длительным или несвоевременным вытиранием полотенцем;
  - умышленным повреждением мяча;
  - выбиванием мяча за пределы игровой площадки;
  - постукивание мячом перед подачей по столу, полу, ракетке;
  - вытирание рук о стол или ограждение;
  - использованием пауз (более 15 с) между розыгрышами или перерывов (более 2 мин) между партиями;
  - другим способом;
- оказывать любым способом влияние на принятие судьей решения по результату розыгрыша;
- повреждать или наносить преднамеренно удары (чем угодно) по оборудованию (столу, сетке, ограждению), а также любому спортивному или личному имуществу;

- действовать неуважительно (выражениями или жестами, громкими возгласами или комментариями к игре, бросанием ракетки и т.п.) по отношению к зрителям, соперникам или официальным лицам;
- намеренно мешать любыми своими действиями проведению других встреч.

*Нарушение любого запрета влечет за собой для*

*нарушителя:* при первом нарушении — предупреждение;

при втором — проигрыш очка; при третьем — проигрыш 2

очков;

при четвертом — главный судья предпринимает дисциплинарные воздействия.



### 3. ПРЕДСТАВИТЕЛЬ, ТРЕНЕР И КАПИТАН КОМАНДЫ (ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ)

Каждая организация, участвующая в соревновании, должна иметь своего представителя (тренера), который является руководителем команды, несет ответственность за дисциплину участников и обеспечивает их явку на соревнования.

Представитель (тренер) не может быть одновременно судьей данных соревнований.

Помимо представителя (тренера) команда должна иметь капитана из числа участников.

В отсутствие представителя (тренера) капитан команды исполняет его обязанности, пользуется его правами и несет ответственность за порядок и дисциплину в команде.

Для использования своих прав, включая подачу протестов, представитель (тренер) или капитан команды должен присутствовать в игровом зале в течение всего командного матча.

*Представитель (тренер) имеет право:*

- участвовать в жеребьевке;
- присутствовать на совещаниях главной судейской коллегии, если они проводятся совместно с представителями;
- получать в секретариате документацию с результатами соревнований;
- давать советы участникам в перерыве между партиями или во время других разрешенных остановок игры;
- подать протест в командных соревнованиях:
  - главному судье на решение ведущего судьи или судьи-ассистента по вопросу толкования ими Правил;
  - в оргкомитет соревнований на решение главного судьи по вопросу проведения соревнования, не предусмотренному действующими Правилами.

*Представитель (тренер) обязан:*

- знать Правила, предписания, а также Положение о соревновании и порядок его проведения;
- во время соревнований быть одетым в спортивный тренировочный костюм и спортивные туфли.

*Представителю (тренеру) запрещено:*

- вмешиваться в распоряжения судей и других официальных лиц соревнования;
- давать советы участникам во время игры.
- Представителю (тренеру) следует учитывать возможность в случае нарушения Правил наказания его подопечного игрока.

*Нарушение запретов влечет за собой:*

- при первом нарушении — предупреждение;
- при втором — удаление за пределы игровой зоны.

## 4. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

### 4.1. Состав судейской коллегии.

В состав судейской коллегии входят: главный судья, заместители главного судьи, главный секретарь, заместители главного секретаря, судьи-секретари, ведущие судьи, судьи-ассистенты, судья-информатор, врач, комендант.

Соревнования коллективов физической культуры может проводить судейская коллегия, состоящая из главного судьи, главного секретаря и ведущих судей.

На всероссийских и международных соревнованиях (на других — по указанию проводящей спортивной организации) для всех судей обязательна единая форма одежды (костюм, рубашка, галстук).

При температуре воздуха в игровом зале более 22 °С по решению главного судьи допустимо судейство без пиджаков.

Каждый судья обязан иметь нагрудный судейский значок и именное судейское удостоверение или сертификат, соответствующие его судейской категории, а также судейскую эмблему, соответствующую его функциональным обязанностям на данном соревновании.

### 4.2. Главный судья.

Для каждого соревнования в целом должен быть назначен главный судья, имя и местонахождение которого должны быть известны участникам и капитаном команд.

*Главный судья отвечает:*

- проведение жеребьевки
- составление расписания встреч по времени и столам;
- назначение официальных лиц соревнований;
- проведение перед турниром брифинга с официальными лицами соревнований.
- проверку права игроков на участие в данных соревнованиях;
- решение вопроса о возможной остановке игры в случае крайней необходимости;
- решение вопроса, могут ли игроки покинуть игровую площадку во время встречи;
- решение вопроса о продлении установленного времени разминки;
- решение вопроса о том, могут ли игроки быть одетыми во время встречи в тренировочный костюм;
- решение всех вопросов интерпретации Правил, включая законность одежды и игрового оборудования;
- решение о праве игроков на разминку в случаях непредвиденной остановки игры;
- принятие дисциплинарных мер за недостойное поведение или другие нарушения Правил.

Если по согласованию с оргкомитетом соревнования какие-либо обязанности главного судьи поручают другим лицам, конкретные обязанности и местонахождение каждого из них должны быть известны участникам и капитанам команд.

Если главный судья решит, что необходимо заменить официальное лицо встречи, он вправе сделать это в любое время, но он не вправе изменить никакое решение, уже принятое замененным официальным лицом по вопросу, входившему в его компетенцию.

*Главный судья обязан:*

- осуществляет контроль подготовки мест соревнований; оборудованием помещений для работы судейской коллегии и мест для обслуживания участников;

- доложить в случае неподготовленности мест соревнований или неблагоприятных условий их проведения представителю организации, проводящей соревнование; распределять обязанности между судьями — руководить работой судейской коллегии;
- установить порядок организованного выхода участников для встречи и объявления встреч судьями;
- обеспечить участников, зрителей и представителей прессы информацией о ходе соревнований и их результатах;
- представить отчет в организацию, проводящую соревнования, и дать оценку работе судей.

Распоряжение главного судьи обязательны для всего состава судейской коллегии, представителей (тренеров) и участников.

#### **4.2.1. Заместители главного судьи.**

Заместители главного судьи отвечают за проведение соревнований на порученных им участках (по судейству, по работе в зале, по церемонии награждения, по информации, по расписанию и диспетчерской работе и др.)

#### **4.2.2. Главный секретарь.**

Главный секретарь обязан:

- проверить правильность заявок;
- обеспечить проведение жеребьевки;
- составить и довести до сведения представителей (тренеров) расписание встреч, утвержденное главным судьей;
- вести протоколы заседаний главной судейской коллегии;
- принимать протесты и докладывать о них главному судье;
- оформлять протоколы и всю техническую документацию соревнований по установленным формам и образцам;
- обеспечивать своевременное внесение результатов встреч в информационные материалы о ходе соревнований;
- обеспечить занесение результатов встреч в личные карточки и классификационные билеты участников (по их просьбе);
- подготовить своевременно отчет главной судейской коллегии о соревнованиях по установленной форме;
- руководить работой подчиненных ему судей-секретарей.

Заместители главного секретаря отвечают за своевременное оформление текущей документации на порученных им участках.

#### **4.2.3. Судья-секретарь.**

Судья-секретарь работает под руководством главного секретаря.

Судья-секретарь ведет оформление протоколов личных и командных соревнований непосредственно в игровом зале по ходу соревнований на порученном ему участке (не более 3 игровых столов), а также оформляет другую необходимую документацию.

В командных соревнованиях не позднее, чем за 30 мин до начала каждого матча, судья-секретарь вместе с капитаном (представителями), команд жребием определяет право выбора расстановки игроков.

При неявке в указанный срок капитана (представителя) одной команды право выбора расстановки представляют капитану (представителю), прибывшему в срок, а для другой команды судья-секретарь определяют расстановку по ее заявке.

Если к указанному сроку не прибыли оба капитана (представителя), судья-секретарь самостоятельно определяет расстановку по их заявкам.

#### **4.2.4. Ведущий судья.**

Ведущего судью назначают во всех видах соревнований для проведения каждой отдельной встречи.

Судья должен сидеть или стоять сбоку от стола по линии сетки, а судья-ассистент должен сидеть напротив него с другой стороны стола.

Судья полномочен:

- определять приемлемость оборудования и игровых условий и докладывать об отклонениях главному судье;
- выбирать мяч наугад;
- проводить жеребьевку для выбора подачи, приема, сторон;
- решать, могут ли быть допущены отклонения от требований к правильной подаче из-за физического недостатка игрока;
- контролировать порядок подач, приемов, смены сторон и устранять любые ошибки;
- определять, закончен ли каждый розыгрыш очком или переигровкой;
- объявлять счет в соответствии с установленным порядком;
- вводить правило активизации игры в установленное время;
- поддерживать непрерывность игры;
- обеспечивать соблюдение правил, касающихся советов игрокам и поведения последних. Как судья, так и судья-ассистент могут решать, что:
- подача игрока выполнена неправильно;
- мяч при подаче, выполненной по всем правилам, коснулся комплекта сетки, пролетая «над или вокруг» него;
- игрок мешает мячу;
- условия игры изменились настолько, что это могло повлиять на исход розыгрыша;
- закончилось время разминки, игры или перерыва.

#### **4.2.5. Судья-ассистент.**

Судью-ассистента назначают для проведения каждой отдельной встречи на чемпионатах мира, континента и открытых международных чемпионатах, на других ответственных соревнованиях — по усмотрению главного судьи.

Судья-ассистент должен сидеть напротив (с другой стороны стола) судьи ведущего сидящего или стоящего сбоку от стола по линии сетки.

Судья-ассистент является помощником ведущего судьи и помогает в решении спорных вопросов.

Как судья, так и судья-ассистент могут решать, что:

- подача игрока выполнена неправильно;
- мяч при подаче, выполненной по всем правилам, коснулся комплекта сетки, пролетая «над или вокруг» него;
- игрок мешает мячу;
- условия игры изменились настолько, что это могло повлиять на исход розыгрыша;
- закончилось время разминки, игры или перерыва.

Судья-ассистент должен решать, коснулся ли мяч кромки игровой поверхности, ближайшей к нему.

Судья-ассистент может быть задействован в качестве счетчика ударов; его или отдельно назначенного главным судьей счетчика ударов задачей является считать удары принимающего игрока (пары), если введено правило активизации игры.

Решение, принятое судьей-ассистентом или счетчиком ударов не может быть отменено судьей.

#### **4.2.6. Хронометрист.**

Судья-ассистент может действовать в качестве хронометриста, но некоторые судьи предпочитают выполнять эту функцию самостоятельно, возможно, потому что они полагают, что это проще для них, чем для судьи-ассистента решать, сколько времени можно предоставить на перерывы в игре. Когда заинтересованные официальные лица согласились, который из них будет действовать в роли хронометриста это решение должно быть окончательным и на уже прошедший промежуток времени.

#### **4.2.7. Счетчик ударов.**

Если введено в действие правило активизации игры, счетом ударов обычно должно заниматься отдельное официальное лицо — счетчик ударов. Однако эту работу могут поручать и судье-ассистенту. Обязанность счетчика ударов исключительно считать удары ворот принимающего, и его решение по этому вопросу не может быть отменено.

#### **4.2.8. Судья-информатор.**

Судью-информатора назначают для информации участников и зрителей о ходе соревнований.

Судья-информатор обязан:

- быть в постоянном контакте с проводящей организацией с целью получения необходимой информации об игроках;
- получить заблаговременно список участников и собрать результаты, место в квалификации РФ, Европы, Мира и др.;
- знакомить зрителей с участниками, сообщать им результаты;
- вести общую информацию о ходе соревнований;
- принимать участие в подготовке и проведении парада открытия соревнований и церемонии награждения победителей и призеров соревнований.

Судья-информатор может давать информацию представителям прессы и различных организаций только с разрешения главного судьи.

#### **4.2.9. Врач соревнования.**

Врач соревнований входит в состав судейской коллегии на правах заместителя главного судьи по медицинской части.

Врач соревнований обязан:

- проверить наличие в заявках участников визы врача о допуске к соревнованиям;
- контролировать соответствие состояния мест проведения соревнований, размещения игроков и судей, утвержденным на текущий период санитарно-гигиеническим требованиям;
- оказывать медицинскую помощь при травмах и заболеваниях и давать заключение о способности участника (с медицинской точки зрения) продолжать соревнование.

#### **4.2.10. Комендант соревнования.**

Комендант соревнований подчиняется главному судье и отвечает за своевременную подготовку и оформление мест соревнований; подготовку помещений для обслуживания участников и зрителей; порядок во время проведения соревнований.

Комендант соревнований обеспечивает: игровые площадки соответствующим оборудованием и инвентарем; радиофикацию мест соревнований; игровой зал световым табло (если возможно) и информационными щитами; техническую подготовку церемонии награждения победителей и призеров соревнований.

## **5. ПРОВЕДЕНИЕ ВСТРЕЧИ**

Судья должен объявлять счет немедленно после выхода мяча из игры в завершение розыгрыша или как только это практически станет возможным.

При объявлении счета в течение партии судья должен сначала объявить число очков, набранных игроком (парой), которому надлежит подавать в следующем розыгрыше, а затем количество очков, набранное соперником.

В начале партии и перед каждой сменой подающего судья должен объявить сразу вслед за счетом фамилию и указать жестом следующего подающего.

В конце партии судья должен назвать победителя (пару) и количество очков, набранное им, а затем количество очков, набранное проигравшим.

В дополнение к объявлению счета судья может использовать жесты рукой, подтверждающие его решения.

Когда очко засчитано, он может поднять до уровня плеча руку, ближайшую к игроку (паре), выигравшему очко.

Если по какой — либо причине розыгрыш переигрывается, он может поднять собственную руку выше своей головы, чтобы показать, что розыгрыш остановлен.

Счет и, при введении правила активизации игры, номер удара, следует объявлять на английском языке или на любом другом языке, приемлемом для обоих игроков (пар) и судьи.

Счет следует демонстрировать на механических или электрических счетчиках, которые должны быть отчетливо видны игрокам и зрителям.

### **5.1. Выбор и замена мяча и ракетки.**

Игроки не должны выбирать мячи на игровой площадке.

Насколько это практически возможно, игрокам следует предоставить выбор одного или более мячей до выхода на игровую площадку, встреча должна проводиться мячом, взятым судьей наугад из коробки мячей, определенных для соревнований.

При необходимости заменить мяч во время встречи замена проводится либо выбором мяча игроками, либо судьей наугад.

Если игрок сломает ракетку во время игры, он должен заменить ее немедленно другой ракеткой, принесенной им на игровую площадку или переданной ему туда.

Если иначе не определено судьей, во время перерывов во встрече игроки должны оставлять свои ракетки на игровом столе.

### **5.2. Разминка.**

Игрокам предоставляется право на разминку на столе, где будет проводиться встреча, не более 2 минут непосредственно перед началом встречи; продолжительность разминки может быть увеличена только с разрешения главного судьи.

Во время вынужденной остановки игры главный судья может разрешить игрокам разминаться на любом столе, включая игровой.

Игрокам должна быть представлена (в разумных пределах) возможность проверить и ознакомиться с любым оборудованием, которое будет использоваться, однако это не дает им автоматически права на более чем несколько тренировочных розыгрышей перед продолжением игры после замены поврежденных мяча или ракетки.

### **5.3. Остановки игры.**

Каждый игрок имеет право:

- перерыв продолжительностью до 1 минуты между завершившимися партиями встречи;
- краткие перерывы для обтирания полотенцем после 6 очков от начала любой партии, а также при смене сторон в последней возможной партии встречи.

Игрок (пара) могут в течение встречи взять один тайм-аут продолжительностью до 1 минуты.

В личных соревнованиях просьба о представлении тайм-аута может быть сделана игроком (парой) или указанным до начала встречи советчиком; в командных соревнованиях эта просьба может быть сделана игроком (парой) или капитаном команды.

Просьбу о представлении тайм-аута, можно сделать только тогда, когда мяч не находится в игре, обозначив руками букву «Т».

Получив такую просьбу, судья должен остановить игру и поднять белую карточку; он должен затем положить эту карточку на половину стола игрока (пары), берущего тайм-аут.

Белую карту следует убрать со стола и возобновить игру, как только игрок (пара), взявший тайм-аут, готов продолжить игру или по завершению 1 минуты (что раньше).

Главный судья может разрешить остановку игры, минимально возможную по продолжительности (но ни при каких обстоятельствах более 10 минут), если игрок в результате случайности временно не способен играть, при условии, что приостановка игры не окажется чрезмерно неблагоприятной для соперника (пары).

Не следует разрешать остановок игры из-за упадка сил игрока, независимо от того, было такое состояние к началу встречи или оно явилось следствием обычного напряжения игры; неспособность играть, выражающаяся в судорогах или переутомлении, вызванная текущим состоянием игрока или характером протекания игры, не является основанием для непредвиденной остановки игры; остановка игры может быть разрешена только, если неспособность играть является результатом несчастного случая, такого, например, как травма, вызванная падением.

Если у кого-либо на игровой площадке открывается кровотечение, игра должна быть немедленно остановлена и может быть продолжена только после того, как пострадавшему будет оказана медицинская помощь, а ее следы крови будут удалены с площадки.

Игроки должны оставаться в игровой площадке или около нее на протяжении всей встречи, покинуть ее могут в порядке исключения с разрешения главного судьи; в течение разрешенных перерывов между партиями игроки должны оставаться в пределах 3 метров от игровой площадки под наблюдением судьи.

#### ***Затяжка времени.***

Требование к игре — быть непрерывной в течение встречи, кроме разрешенных перерывов, но если, например, мяч влетает извне игровой площадки, ясно, игра не может продолжаться, пока он не будет возвращен. Цель этого предписания состоит в том, чтобы предотвратить преднамеренную затяжку времени, отведенного на каждую партию встречи, типа многократного постукивания мячом, длинных пауз перед подачами и затяжными обсуждениями с партнерами по парной игре. Такие действия должны быть твердо пресечены судьей.

Многие игроки, завершив разминку перед встречей, возвращаются к своим тренерам или капитанам для последнего совета или инструктажа. В таком случае необходимо напомнить игрокам, что встреча номинально начинается, когда игроки начинают разминку,



и что они должны завершить разминку и любые консультации и быть готовыми играть в течение всё тех же 2 минут.

### ***Вытирание полотенцем.***

Обязанности судьи — гарантировать, что любые перерывы в игре настолько кратковременны насколько возможно и что игроки не воспользуются преимуществом, за счет послаблений, чтобы получить время для дополнительного отдыха или нарушить ритм игры противника. Темп современного настольного тенниса, особенно когда играют в теплых условиях, делает перерывы для вытирания полотенцем необходимыми, но такие перерывы, теперь ограничены определенными стадиями игры.

Краткий перерыв для вытирания полотенцем может быть разрешен только после каждых 6 разыгранных очков от начала игры, а также при смене сторон в последней возможной партии встречи. Эти перерывы обычно совпадают со сменой подающего, но не после счета по 10 или во время действия правила активизации игры. Картину переутомления игроков может иметь специфические проблемы в жарких условиях, и, с учетом этого, судья может разрешать им короткие перерывы для приведения себя в норму в любое время.

Цель ограничения времени на обтирание полотенцем состоит в том, чтобы предотвратить использования этого времени в качестве элемента тактики затягивания или получения дополнительного времени для нарушения ритма игры противника. Не имеется никакой причины, почему игроки не могут вытираться полотенцем в то время, когда мяч отыскивают вне игровой площадки, но следует принимать во внимание, что игроки могут преднамеренно создавать такие ситуации.

### ***Поврежденное оборудование.***

Другая возможная причина для перерыва в игре — повреждение оборудования. Никакого перерыва не следует предоставлять игроку для выбора новой ракетки, если та, которую он использовал, повреждена, потому что от него требуется заменить её в игровой площадке. Если он заменил ракетку, и эта ракетка также становится поврежденной, судья должен сообщить рефери, который должен принять решение, как должна быть произведена вторая замена.

Замену поврежденного мяча нельзя производить с задержкой игры, но игрокам следует позволить произвести несколько тренировочных ударов с новым мячом перед продолжением игры. Об отказе освещения или серьезных неполадках в игровой площадке, которые могли бы вызвать задержку, должно быть сообщено немедленно рефери, который может перенести встречу на другой стол, если это возможно.

### ***Травмы.***

Если игрок поранен в результате несчастного случая в течение игры, рефери может предоставить этому игроку короткий перерыв для обработки или восстановления за счет отдыха, но перед принятием такого решения рефери должен учесть и интересы противника.

Если он полагает, что перерыв будет неблагоприятно воздействовать на противника, или что травмированный игрок, вряд ли, восстановится за короткое время, он может отказаться от приостановки игры и присудить встречу противнику.

Никакого перерыва не может быть предоставлено игроку из-за болезненного состояния или общей слабости, которая уже наблюдалась или предполагалась в начале встречи, или по причинам истощения или судорог, появившихся вследствие напряжения в развитии игры. При любых обстоятельствах, только рефери может приостановку игры и, если игрок не способен продолжать борьбу, по любой причине, судья должен сообщить немедленно главному судье.

Продолжительность непредвиденной приостановки не может, ни при каких обстоятельствах превышать 10 минут, и приостановку нет смысла разрешать, если, безусловно, ясно, что игрок не сможет восстановиться в течение этого отрезка времени. Следует отметить, 10 минут — верхнее ограничение, а не норма, и что это является правом рефери решать какой перерыв, если он вообще будет позволен, будет по продолжительности в случае травмы.

Если игроку уже предоставляли перерыв для восстановления после травмы, обычно ему не следует предоставлять никакой дополнительный перерыв в течение той же самой встречи. Как исключение, если первый перерыв в игре был очень коротким, другой краткий перерыв можно предоставить для обработки травмы при условии, что это, вряд ли, нанесет ущерб противнику и что общая длительность перерывов в игре не превышает 10 минут.

Обязанность хронометриста контролировать продолжительность приостановок игры при непредвиденных обстоятельствах и уведомлять судью, когда игроков следует вызвать для продолжения игры. Идеально, это должно быть выполнено отдельным таймером, но, если только один доступен, необходимо отмечать время начала и конца каждого разрешенного перерыва.

### ***Выход за пределы игровой площадки.***

Игроки должны, как правило, оставаться в пределах или рядом с игровой площадкой в течение встречи, включая перерывы. Во время непредвиденных приостановок игры рефери может разрешить травмированному игроку покинуть игровую площадку для обработки травмы. Он может также разрешить противостоящему игроку или паре покинуть площадку на время приостановки или для сохранения себя «разогретыми», разминаться на любом столе, в том числе на столе, где проходит их встреча. Игроков, которые покидают игровую площадку по любой причине, должны сопровождать ответственные лица.

### ***Периоды отдыха.***

Игрокам не следует позволять удлинять перерывы между партиями и их следует вызывать, если они не возвратились к столу в надлежащее время. Каждый перерыв ограничен 2 минутами и если игроки не берут все время, доступное им в одном перерыве, они не могут требовать дополнительного времени в следующем. Нет необходимости для игроков или пар договариваться о продолжительности отдыха, поскольку каждому разрешено использовать столько времени, сколько любой игрок сочтет необходимым.

## 6. ДИСЦИПЛИНА

### 6.1. Протесты (апелляция).

Никакое соглашение между игроками в личной встрече или между капитанами команд в командных соревнованиях не может изменить решение официального лица по конкретному факту игры, главного судьи — по вопросам интерпретации Правил, оргкомитета — по всем другим вопросам проведения турнира или соревнования.

Никакие протесты не могут быть поданы против решения официального лица встречи по конкретному факту игры, а по вопросам интерпретации Правил — против решения главного судьи.

Протест может быть подан главному судье против решения официального лица встречи по вопросу интерпретации Правил; решении главного судьи при этом должно быть окончательным.

Протест может быть подан в оргкомитет соревнований против решения главного судьи по вопросам проведения соревнований, не предусмотренным Правилами; решение оргкомитета должно быть окончательным.

В личных соревнованиях протест может быть подан только игроком, принимающим участие во встрече, в которой возник вопрос; в командных соревнованиях протест может быть подан только капитаном команды, принимающей участие во встрече.

Вопрос об интерпретации Правил, возникший после решения главного судьи, или вопрос о проведении соревнований, возникший после решения оргкомитета, может быть представлен игроком или капитаном команды, уполномоченными подавать протест, через свою ассоциацию для рассмотрения Комитетом по правилам.

Комментарий — игрок, или в командном матче его капитан, может обжаловать то, что он считает неправильной интерпретацией правил судьей, судьей-ассистентом или счетчиком ударов, но никакой протест не может быть сделан против решения по факту игры любого официального лица в соответствии с его полномочиями. Такая апелляция (протест) может быть подано рефери, чье решение признается окончательным по любому вопросу интерпретации правил.

Если, однако, игрок или капитан полагает, что рефери не прав, дальнейшее обращение может быть сделано ассоциацией игрока в адрес комитета по правилам ИТТФ. Этот комитет даст разъяснения (указания) для будущих случаев, но это не может изменить никакого решения, сделанного рефери. Протест может быть подан, а оргкомитет турнира против решения рефери по любому вопросу, не предусмотренному правилами.

При рассмотрении протестов, рефери должен соблюдать осторожность, учитывая относящиеся к данному случаю тонкости. В личных соревнованиях он должен иметь дело только с игроком или парой; капитану команды или тренеру нельзя ходатайствовать в защиту его игрока, но переводчик может помогать, если имеются трудности с языком. В командных соревнованиях, любой протест игрока, который не поддержан его капитаном команды, должен игнорироваться.

Если получен протест против действия конкретного официального лица соревнования, только данное официальное лицо должно участвовать в аргументации конкретного случая. Рефери может в некоторых случаях выслушать доказательство или мнение другого должностного лица или свидетеля, но как только тот человек сделал свое заявление, он не должен принимать никакого участия в любом дальнейшем обсуждении, и вмешательство любого лица, непосредственно не затронутого данным вопросом, должно быть твердо отвергнуто.

### ***Полномочия судьи.***

Откровенно неосмотрительное или агрессивное поведение вообще не свойственно настольному теннису и обычно ограничивается небольшими проблемами, но эффект даже от них может быть весьма неблагоприятным. Поскольку недостойное поведение может быть столь разнообразным по форме, непрактично устанавливать точные правила и положения в части приемлемых стандартов поведения; это — больше вопрос суждения и здравого смысла, чем фактического решения.

Судья должен быть готов отреагировать немедленно на любой знак, который показывает, что поведение игрока является некорректным по отношению к его противнику, оскорбляет зрителей или дискредитирует спорт, если он допускает изначальные нарушения приличного поведения, хотя бы и тривиальные, даже не бросив на нарушителя неодобрительного взгляда, он поймет, что затем станет намного труднее наладить соответствующую дисциплину, если эти выходы позже станут более постоянными или серьезными.

Он должен, однако, избегать чрезмерной реакцией на возможно случайные примеры сомнительного поведения вызвать негодование и враждебность, что подорвет его авторитет. Когда он принимает меры, он должен всегда попытаться сделать все так, чтобы не сделать ситуацию хуже, или, обращая неуместно чрезмерное внимание на инцидент, который может быть вообще не замечен или может быть воспринят как преследование игрока.

Когда недостойное поведение имеет место, судья должен решить является ли нарушение настолько серьезным, что он должен приостановить игру и доложить немедленно рефери. Хотя право выбора всегда остается, какой путь действия судья решит избрать, доклад рефери необходимо делать крайне редко, а в первом случае и в большинстве обстоятельств, начальное действие судьи должно быть — предупреждение игрока.

Пример поведения, которое могло бы обосновать действие судьи: кричит в течение игры, в раздражении или возбуждении; но в решении, как реагировать, судья должен принимать во внимание среду, в которой это происходит. Если общий шумовой уровень настолько высок, что крик игрока является едва значимым, будет более логичным не останавливать игру, а подождать до конца розыгрыша перед разговором с игроком, к которому есть претензии.

Другой пример дурного поведения — явная непочтительность к официальным лицам встречи со стороны игроков или тренеров, обычно выражающаяся в демонстративном расхождении с решениями официальных лиц. Это может иметь форму постоянного протеста, изменения счета на счетчиках очков или даже угроз официальным лицам. Такое поведение выпадает за рамки нормального спорта и официальные лица встречи должны настоятельно его пересекать.

### ***6.2. Советы.***

В командных соревнованиях совет можно получать от любого лица.

В личных соревнованиях игрок (пара) могут получать советы только от одного определенного лица, представленного судье до начала встречи; когда игроки пары принадлежать разным ассоциациям, каждый из них может назвать своего советчика; если кто-либо другой, не представленный судье заранее, даст совет, судья должен показать красную карточку и удалить его за пределы игровой зоны.

Игроки могут получать советы только в перерывах между партиями или в течение любого разрешенного перерыва, но не может окончанием разминки и началом встречи.

Если любое полномочное лицо даст совет в другое время, судья должен поднять желтую карточку и предупредить его, что любая следующая попытка приведет советчика к удалению за пределы игровой зоны.

Если в течение одного и того же командного матча или личной встречи после того, как было сделано предупреждение, кто-либо снова даст совет не по правилам, судья должен поднять красную карточку и удалить советчика за пределы игровой зоны, независимо от того, был ли предупрежден персонально именно этот советчик.

В командном матче удаленному советчику нельзя разрешать вернуться обратно, если только ему не предстоит играть самому, до конца матча; в личных соревнованиях — до конца данной личной встречи.

Если удаленный советчик отказывается покинуть игровую зону или возвращается туда до окончания наказания, судья должен остановить встречу и доложить главному судье.

Ограничение относится только к советам в отношении самой игры, но оно не препятствует игроку или капитану, если таковой имеется, подать официальный протест против решения официального лица встречи, оно не препятствует также праву консультироваться с игроком и представителем его ассоциации или переводчиком по юридическим вопросам.

### ***Комментарий.***

Игрок может получать совет в течение перерывов между играми или в течение любой другой разрешенной приостановки игры, но не в любое другое время, типа во время обтирания полотенцем или во время как он, или его противник, отыскивает мяч. В командном матче он может иметь любое число советчиков, но в личных встречах, он может получать совет только от одного человека, который должен, представлен судье перед встречей.

Когда кто-либо пробует давать совет незаконно, судья должен сначала предупредить его, подняв желтую карточку так, чтобы это было ясно видно каждому, кого это касается; не следует при этом покидать свой стул, чтобы сделать такое предупреждение. В командном матче такое предупреждение применяется ко всем, разместившимся на «скамейке команды». Если в этом командном матче кто-либо снова дает совет незаконно, судья должен поднять красную карточку и удалить его прочь из игровой зоны.

Выдворенный советчик должен уйти достаточно далеко, чтобы была уверенность в том, что он не может влиять на игру. В личных встречах он не может вернуться назад до конца встречи; в командном матче — до конца командного матча, за исключением того случая, когда он должен вернуться для продолжения его одиночной (парной) встречи. Если он отказывается оставить игровую зону или возвращается прежде, чем положено, судья должен приостановить игру и доложить рефери.

Могут быть сделаны попытки давать советы игрокам выкриками в их адрес в течение игры, но судья должен быть внимательным и отличать советы от криков поддержки. Советы, зачастую, дают не голосом, а сигналами рук; этот тип совета труден для обнаружения, как и совет, данный на незнакомом языке, но официальные лица встречи должны быть бдительными к любой запрещенной попытке влиять на игру и действовать быстро, если имеют дело с эти.

Предписания в части «поведения» включают средство для использования системы штрафных очков, чтобы пресекать незаконно данные советы, но их применение должно быть ограничено ситуациями, где абсолютно ясно, что игрок добивается совета. Было бы несправедливо оштрафовать игрока за простое получение совета, которого он не искал и не мог добиваться, и в большинстве случаев лучше иметь дело непосредственно с нелегальным советчиком.

Судья-ассистент может часто быть в лучшей позиции, чем судья, чтобы видеть, что совет дан незаконно. Он может предупредить советчика неофициально между розыгрышами, возможно сигналом, но только судья может давать формальное предупреждение. Если дальнейший совет дан незаконно, судья-ассистент должен немедленно обратить на это внимание судьи, прервав игру в случае необходимости, возгласом «стоп» и поднять свою руку.

### **6.3. Недостойное поведение.**

Игроки должны воздерживаться от поведения, которое может задеть соперника, оскорбить зрителей или дискредитировать игру, например: намеренное нанесение ущерба оборудованию, разрушение мяча, удары ракеткой по столу, излишние возгласы или неприличные выражения, выбивание мяча за пределы игровой площадки, неуважительное отношение к официальным лицам, а также пренебрежение предписаниями, запрещающими советовать во время игры.

Если судья считает, что по какому-либо поводу поведение игрока или тренера неприемлемо, он должен поднять желтую карточку и предупредить нарушителя о том, что при повторении чего-либо подобного будут применены штрафные санкции; предупреждение, сделанное одному из игроков в парной встрече, считается сделанным обоим игрокам.

Если предупрежденный игрок совершит второй проступок в той же личной встрече или в том же командном матче, судья должен присудить 1 очко противнику нарушителя, а за следующее нарушение — 2 очка, каждый раз поднимая желтую и красную карточку вместе.

Если предупрежденный тренер совершит следующее нарушение в той же личной встрече или в том же командном матче, судья должен поднять красную карточку и удалить его за пределы игровой зоны до конца командного матча или до конца встречи (в личных соревнованиях).

Если игрок, наказанный проигрышем 3 штрафных очков, продолжает нарушать нормы поведения или, если в любое время нарушение норм поведения со стороны игрока или тренера достаточно серьезное, судья должен остановить игру и доложить главному судье.

Главный судья по своему усмотрению может дисквалифицировать игрока за упорное неуважительное или вызывающее поведение, независимо от того, получил он доклад от судьи или нет; такая дисквалификация может распространяться на данную встречу, отдельный вид соревнований или на все соревнования в целом.

Если игрок был дисквалифицирован в 2 встречах командных или личных соревнований, он считается автоматически дисквалифицированным на данные командные или личные соревнования.

Если игрок во время встречи заменил ракетку и не показал ее судье и своему сопернику, судье следует рассматривать это как нарушение дисциплины с применением к нему штрафных санкций, и игрок, который повторит подобное нарушение, подлежит дисквалификации со стороны главного судьи.

О серьезных случаях недостойного поведения следует сообщать ассоциации нарушителя.

#### ***Комментарий.***

#### ***Предупреждение.***

Если только инцидент не столь чрезвычайен, несправедлив или нежелателен, что формального действия нельзя избежать, тихое слово предупреждения или даже сигнал предупреждения должен быть достаточен для игрока, знающего, что его поведение является недопустимым. Если только это возможно, такое предупреждение должно быть выполнено без прерывания игры, а, лучше, воспользоваться следующим естественным перерывом типа конца розыгрыша или даже концом игры.

Если, однако, судья полагает, что на противника может неблагоприятно воздействовать или что, недостойное поведение, вероятно, оскорбит зрителей или в ином плане быть вредным для спорта, он должен немедленно объявить переигровку, объяснить причину и попросить, чтобы нарушитель прекратил свое недопустимое поведение. При более серьезных нарушениях должен предупредить игрока формально, показав ему желтую карточку.

### ***Штрафы.***

Если игрок, который был формально предупрежден, совершит следующее нарушение в той же самой встрече, судья должен присудить штрафное очко его противнику, а за третье нарушение, он должен присудить 2 очка, каждый раз, поднимая желтую и красную карточки вместе, чтобы показать действие, которое он предпринял. Если недостойное поведение продолжается после того, как судья наложил эти штрафы, он должен приостановить игру и немедленно доложить рефери.

Если судья присуждает штрафное очко, рефери должен принять это к сведению, насколько это возможно, но без остановки игры, чтобы у рефери была возможность, если он пожелает, прибыть в игровую площадку в случае любой дальнейшей проблемы. Если рефери или его заместитель находятся на таких местах, что не могли видеть показанных штрафных карточек, может быть использован другой заранее подготовленный сигнал или отправлен посыльный.

Штрафные очки могут иногда присуждаться после того, как партия закончилась, или 2 штрафных очка могут быть присуждены против игрока, когда его противник нуждается только в 1 очке, чтобы выиграть партию.

Если встреча не закончилась, любые «неиспользованные» очки могут быть перенесены на следующую партию, так, чтобы она началась при счете 0—1 или 0—2 в пользу противника нарушителя правил поведения, но если встреча закончилась, они должны быть аннулированы.

Ясно, что присуждать штрафные очки против тренера непрактично, и было бы несправедливо присуждать их против игрока, за то, что тренер выступал в интересах игрока. Если после формального предупреждения тренер продолжает плохо себя вести, ему нужно показать красную карточку и отправить подальше от игровой зоны до конца встречи или, в командном матче, до конца командного матча; если такое действие предпринимается, об инциденте должно быть сообщено рефери.

### ***Полномочия рефери.***

Рефери может дисквалифицировать игрока на встречу, определенную часть или целое соревнование, в зависимости от серьезности нарушения. Этот вопрос остается на усмотрение рефери, но когда об игроке докладывают, что он продолжает плохо себя вести после присуждения против него 2 штрафных очков, рефери обычно дисквалифицирует его, показав красную карточку. В особо серьезных случаях он может также сделать формальное представление ассоциации игрока.

Обычно рефери получает информацию об образцах плохого поведения от судьи, но он может иногда видеть их сам и принимать меры прежде, чем судья обратил его внимание. Он может также предупреждать возможные проблемы, например, при наблюдении, по крайней мере, части любой встречи, с участием игрока, который предварительно был предупрежден или оштрафован из-за плохого поведения, чтобы удостовериться, что урок пошел на пользу.

Даже, если не было никакого предыдущего инцидента, это может быть видно по реакции зрителей, когда один или большое количество игроков во встрече плохо себя ведут. Наблюдая встречи, рефери может сделать вывод, что судья плохо контролирует игру, и, что в этой ситуации он должен принять меры по собственной инициативе, или, подсказать судье, что тот должен делать, имея дело непосредственно с игроком-нарушителем.

## **6.4. Запреты.**

### ***Допинг.***

Не должно быть никакого допинга до или в течение игры на любых соревнованиях.

В обеспечение этих Предписаний допингом признается введение в организм любым путем любого из списка запрещенных веществ, применяемых для улучшения результатов выступления в соревновании; список запрещенных веществ можно получить в Секретариате ИТТФ.

На чемпионатах мира и олимпийских играх должен проводиться допинг-контроль. Игрок, не прошедший допинг-контроль, должен быть дисквалифицирован на все соревнование, в котором он принимает участие, с сообщением его ассоциации. Допинг-контроль может быть осуществлен в соответствии с правилами МОК на любом соревновании ИТТФ или на тренировках.

## **6.5. Запрещенные растворители.**

Клеи, используемые для прикрепления покрытия ракеток, не должны содержать запрещенных растворителей; список запрещенных растворителей периодически публикует Секретариат ИТТФ.

Тесты на наличие запрещенных растворителей будут проводиться на чемпионатах мира, олимпийских играх и важнейших соревнованиях Pro-Tour (турниры профессионалов). Игроки, в ракетках которых будут обнаружены такие растворители, подлежат дисквалификации на эти соревнования с сообщением их ассоциации.



## **7. ТРЕБОВАНИЯ К ОБОРУДОВАНИЮ И ИГРОВЫМ УСЛОВИЯМ**

### **7.1. Игровое оборудование.**

Одобрение и санкционирование использования игрового оборудования должно проводиться от имени совета ИТТФ комитетом по оборудованию; выданный сертификат может быть отозван в любое время, если будут выявлено, что его дальнейшее действие является пагубным для спорта.

В заявочной форме или проспекте открытого турнира должны быть перечислены тип, марка и цвет столов, комплектов сетки, и мячей, которые предполагается использовать в данном соревновании; выбор игрового оборудования возлагается на ассоциацию, на чьей территории проводят это соревнование.

Покрывающий материал на стороне игровой поверхности ракетки, используемой для ударов по мячу, должен быть того качества и типа (марки), которые на текущий период одобрены ИТТФ, и прикрепляться к основанию ракетки таким образом, чтобы торговая марка и знак (логограмма) ИТТФ на покрывающем материале были ясно видны возле кромки.

Покрытие может быть прикреплено к лопасти только с использованием чувствительных к прижиму клеящих листов или клеев, которые не содержат запрещенных растворителей.

### **7.2. Одежда.**

Игровая одежда, как правило, должна состоять из рубашки с коротким рукавом и шорт или юбки, носков и игровой обуви; другие предметы, например, тренировочный костюм или часть его допускается носить во время игры только с разрешения главного судьи.

Основные цвета рубашки, юбки или шорт, кроме рукавов и воротника рубашки, должны быть ясно отличимые от цвета используемого в игре мяча.

На игровой одежде могут быть: цифры или буквы на спине игровой рубашки, предназначенные для идентификации игрока, его ассоциации или его клуба (в клубных матчах), а также рекламы, соответствующей требованиям Правил.

Номера, предназначенные для идентификации игроков, размещают в приоритетном порядке перед любой рекламой в центральной части спинки рубашки; площадь номеров не должна быть более 600 см<sup>2</sup>.

Любая маркировка или окантовка спереди или сбоку игровой одежды, а также любые предметы, носимые игроком, не должны быть настолько бросающимися в глаза или ярко блестящими, чтобы ослеплять соперника.

На одежде не должно быть изображений или надписей, которые могут быть истолкованы в качестве оскорбительного выпада или подорвать репутацию игры.

Любые вопросы о законности или приемлемости игровой одежды решает главный судья.

Игроки одной команды, принимающие участие в командном матче, а также игроки одной ассоциации, образующие пару в парной встрече, не должны быть одеты одинаково, с возможным исключением в отношении носков и обуви.

Игроки или пары-соперники должны выступать в одежде, достаточно различной для того, чтобы зрители могли легко отличать их друг от друга.

Если игроки-соперники или команда-соперники, одеты одинаково, не могут согласовать вопроса о том, кому поменять свои цвета, решение должно быть принято жребием.

Игроки, участвующие в чемпионатах мира, Олимпийских играх или открытых международных чемпионатах, должны носить рубашки и шорты или юбки, утвержденные их ассоциацией.

### ***Комментарий.***

#### ***Цвет.***

Основной цвет одежды должен быть ясно отличим от цвета мяча, которым пользуются для игры, но «основной» цвет не обязательно означает цвет, занимающий преимущественную часть зрительного поля. Большое цветное пятно на передней стороне рубашки, которое покрывает только 40% зрительного поля, может стать доминирующим цветом, в то время как больший процент того же самого цвета, равномерно распределенного, мог бы быть относительно незаметным.

Основной — очевидный цвет одежды, и очень важно, чтобы рефери решил, обеспечивает ли это достаточный цветовой контраст по отношению к цвету мяча. Преобладающе желтая одежда, имеющая белый фон, может быть удовлетворительно сочетаема с белым мячом, при условии, что воспринимаемые цвета одежды и мяча явно различимы.

Нет никаких специальных ограничений на цвет значков, но любой значок на передней стороне или на боковой стороне предмета игровой одежды не должен превышать определенный размер. На спине игровой рубашки можно носить надпись, идентифицирующую игроков лично или их ассоциации или, в клубных соревнованиях, их клуба, и здесь белый или любой цвет может использоваться; такая надпись не должна затенять никаких идентификационных номеров, которые организаторы требуют, чтобы игрок носил.

Соперничающие игроки и пары должны носить рубашки ясно различных цветов. Если судья полагает, что одежда, в которую одеты соперники, недостаточно различима по цветовым характеристикам, он должен попросить, чтобы они решили, который из них изменит цвет; если они не принимают его предложения, вопрос должен быть поставлен перед рефери. Если принято решение, что нужно изменить цвет, а они не могут прийти к соглашению, который из них сделает это, решение должно быть принято жребием.

Цель этого предписания состоит в том, чтобы помочь зрителям различать игроков с учетом возможного расстояния зрителей от происходящего за столом во время встречи. Цвета, которые при ближайшем рассмотрении выглядят идеально различимыми, при наблюдении с задних рядов зрительских кресел могут выглядеть почти идентичными. Глядя с последних рядов зрительских мест, рубашки противоборствующих игроков должны быть преимущественно различных основных цветов, а не только различные оттенков того же самого цвета.

#### ***Модели.***

Одежда может быть любой модели, при условии, что на ней не нанесено символов или надписей, которые могут вызывать неприязненные ощущения или приносить игре дурную славу. Рефери ответственен за определение, что является приемлемым, а что не приемлемо, и по каким причинам. В качестве примера неприемлемых маркировок можно признать такие, в которых присутствуют непристойные изображения или надписи, а также политические лозунги или призывы.

Участники международных соревнований, принимающие участие в командном матче, и игроки, заявленные той же самой ассоциацией, с возможным исключением носков и спортивной обуви. Незначительные различия в деталях, например, значки можно разрешать, при условии, что значки находятся на тех же самых местах и тех же самых цветов, чтобы поддержать единообразный внешний вид.

### ***Реклама.***

На рубашках, шортах или юбках могут быть нанесены рекламы в дополнение к эмблеме или марке изготовителя предмета одежды, хотя рекламы на некоторых типах изделий не рекомендуются. Эти рекламы должны быть ограничены по размерам и их числу, но могут быть любого дизайна, при условии, чтобы они не были настолько заметными или блестящими, что слепят соперника и что они не несут агрессивных формулировок или символов.

### ***Соответствие Правилам.***

Обычно судья — первый, кто из официальных лиц имеет возможность рассмотреть, соответствует ли одежда игроков предписаниями на текущий период. Если он уверен, что не соответствует, он должен объяснить игроку, почему и, если игрок соглашается с его мнением и изменяет или заменяет предмет одежды, никаких дальнейших действий предпринимать не нужно. Только, если судья сомневается, или игрок не воспринимает должным образом его мнения, следует доложить о возникшей ситуации рефери.

Зачастую вопрос судейства соответствует ли одежда игрока предписаниям решает только рефери, а его решение является окончательным, за исключением тех случаев, что он не может признать незаконными предметы одежды, которые одобрены ИТТФ и помечены логотипом ИТТФ, хотя рефери должен сообщить любое свое обоснованное сомнение относительно таких предметов Секретариату ИТТФ, если изготовитель превысил его лицензию.

Хотя принято считать, что судьи сообщают любые сомнения относительно «законности» одежды, рефери должен проверять, оглядывая время от времени игровой зал, не имеется ли каких-либо очевидных нарушений требуемых стандартов. Это следует выполнить на самых ранних этапах соревнования, поскольку трудно запретить предмет одежды, который был принят без замечаний и нескольких предыдущих встречах.

В принятии решений относительно «законности» одежды и другого оборудования рефери должен быть непротиворечив, и в отношении игроков на том же самом соревновании и, насколько возможно, в отношении всех других требований, предъявляемых на других подобных соревнованиях. Если он неуверен, он может сравнить их с подобными предметами одежды, которые получили одобрение ИТТФ, и которые соответствуют более широко принятому стандарту.

Правила определяют требования к «нормальной одежде», но определенно не препятствуют ношению таких предметов как головной убор и «велосипедные шорты», и рефери должен решить в каждом случае, что он позволит, принимая во внимание интересы спорта. Различные шапочки, носимые по религиозным соображениям и ленты на голове, чтобы забрать длинные волосы игрока, следует признать явно приемлемыми, но большинство рефери не позволили бы ношение, например, шапочки для бейсбола козырьком назад.

Большинство ассоциаций приняло стандарты одежды для своих официальных лиц, состоящие обычно из пиджака и брюк или юбок определенного цвета, но та же самая одежда не может быть подходящей во всех климатических условиях. Например, в очень теплых условиях может быть невыносимо для официального лица носить пиджак, поскольку может оказаться, что встреча продолжается весьма долго, в то же время как в некоторых залах может быть весьма холодно.

В этих обстоятельствах команда (от одной ассоциации) официальных лиц для проведения соревнования должна принять согласованное между собой решение, выбрав для своей команды приемлемые изменения так, чтобы, если договорились носить пуловеры, то все они имели бы тот же самый цвет. Наиболее важный момент в этом вопросе — чтобы официальные лица были одеты по фигуре и однообразно, насколько это практически возможно,

но любые предложенные изменения для нормальной униформы должны быть приемлемыми для организаторов соревнований.

Ношение вело шорт под нормальными шортами, как средства предохранения мускулов от охлаждения стало практически общепринятым. Рекомендуется, однако, если такие шорты изношены, они должны быть того же самого цвета что и нормальные шорты и, в любом случае, на них не должно быть никакой рекламы или другой маркировки.

Если игрок настаивает, что его слепит отражение от драгоценностей или других предметов, которые носит противник, судья должен попросить убрать такие предметы с глаз или снять их. Если на эту просьбу последует отказ, вопрос должен быть поставлен перед рефери, поддерживает ли последний требование судьи. Факт, что спорный предмет игрок носил и предыдущих встречах без претензий, не может быть аргументом в пользу продолжения игры с этим предметом.

### ***Тренировочные костюмы.***

Игрок не имеет права обычно носить любую часть тренировочного костюма в течение игры, но в некоторых обстоятельствах, рефери может дать разрешение на это. Примеры таких обстоятельств — холод в игровом зале, и, связанный с этим риск растяжения мускулов, а также повреждение ноги или ранение, которые игрок предпочитает не выставлять напоказ. Если тренировочный костюм изношен, во время игры он должен соответствовать предписаниям для игровой одежды.

### ***Замена.***

Игрокам не разрешается менять предметы одежды на глазах у зрителей. Если игроку необходимо заменить предмет игровой одежды, потом что он порван или влажный чрезмерно, ему разрешают оставить игровую площадку, чтобы переодеться в течение любого разрешенного перерыва в игре, но только в сопровождении официального лица. Рефери может давать разрешение на каждый случай или как общее разрешение судьям до начала игр.

## **7.3. Реклама.**

Рекламу следует размещать только на оборудовании или предметах, которые обычно находятся внутри игровой площадки; никакие специальные дополнительные экспозиции внутри игровой площадки недопустимы.

Не разрешается использовать внутри игровой площадки флуоресцентные или люминесцентные краски.

Надписи и символы на внутренних сторонах ограждений не должны быть белого и оранжевого цветов при максимальной высоте в 40 см; для букв и символов не должно использоваться более двух других цветов. Для надписей рекомендуется использовать цвет самого ограждения, но несколько светлее или темнее общего фона.

Надписи на полу и на торцевых и боковых сторонах крышки стола должны быть слегка темнее или слегка светлее общего фона этих предметов либо черного цвета.

На полу игровой площадки может быть размещено до 4 рекламных объявлений, по одному по бокам от стола, каждое площадью не более  $2,5 \text{ м}^2$ : они не должны быть ближе 1 м от боковых ограждений и 2 м от торцевых ограждений.

На каждой половинке крышки стола может быть размещено по одному временному рекламному объявлению сбоку и с торца; эти рекламные объявления должны быть четко отделены от постоянной рекламы, не рекламировать других поставщиков оборудования для настольного тенниса и каждое не должно быть длиннее 60 см.

Реклама на судейских столиках и другой мебели, находящейся внутри игровой площадки, не должна занимать площадь более 750 см<sup>2</sup>.

Реклама на одежде игроков должна быть ограничена:

— обычной торговой маркой, символом или именем изготовителя, занимающими площадь до 24 см<sup>2</sup>;

— не более чем тремя, четко отделенными друг от друга, рекламными объявлениями общей площадью до 160 см<sup>2</sup> на передней или боковой стороне игровой рубашки;

— одним объявлением площадью до 200 см<sup>2</sup> на спине рубашки;

— не более чем двумя рекламными объявлениями на игровых шортах или юбке общей площадью до 80 см<sup>2</sup>.

Реклама на номерах игроков должна занимать общую площадь не более 100 см<sup>2</sup>. Реклама на одежде судей не должна занимать площадь более 40 см<sup>2</sup>.

На одежде и наспинных номерах игроков не должно быть рекламы табачных изделий, алкогольных напитков или наркотических средств.

#### 7.4. Судейская терминология.

*При выполнении подачи:*

- |  |                 |
|--|-----------------|
| — до объявления счета ведущим судьей   | «Без счета»     |
| — не в соответствии с требованиями Правил  | «Ошибка»        |
| — мяч, поданный во всех отношениях правильно, задел сетку и попал на игровую поверхность принимающего (в одиночных встречах), на игровую поверхность полуплощадки принимающего (в парных встречах) | «Сетка»         |
| — мяч подан не с полуплощадки подающего (в парных встречах)  | «Не с квадрата» |
| — мяч попал не в полуплощадку принимающего (в парных встречах)   | «Не в квадрат»  |

*При розыгрыше:*

- |  |                 |
|--|-----------------|
| — мяч отбит игроком после того, как мяч коснулся игровой поверхности более одного раза | «Поздно»        |
| — игрок или то, что он надевает либо носит, коснулись комплекта сетки                  | «Касание сетки» |
| — сдвинута игровая поверхность   | «Сдвиг стола»   |
| — мяч коснулся стола ниже боковых кромок игровой поверхности                           | «Бок»           |
| — игрок коснулся мяча ракеткой или кистью руки, держащей ракетку, более одного раза    | «Двойной удар»  |
| — по мячу произведен удар ракеткой, выпущенной из руки игрока, до удара                | «Неверно»       |
| — игрок дотронулся до игровой поверхности свободной рукой                              | «Рука на столе» |
| — игрок или то, что он одевает либо носит, мешает мячу                                 | «Задет»         |
| — нарушена очередность подачи или приема   | «Расстановка»   |
| — нарушена очередность удара по мячу (в парных встречах)                               | «Не тот игрок»  |
| — в случае необходимости остановить игру   | «Стоп»          |

*При проведении встречи:*

- |   |                   |
|---|-------------------|
| — возобновление игры после ее остановки термином «Стоп» | «Игра»            |
| — при необходимости переиграть розыгрыш                 | «Переиграть»      |
| — если необходимо остановить часы                       | «Остановить часы» |
| — если необходимо пустить часы                          | «Пустить часы»    |

- начало разминки
- конец разминки
- при смене сторон
- перед началом каждой парной встречи

«Разминка две  
минуты»  
«Разминку  
закончить»  
«Смена сторон»  
«Кто подает? —  
Подает...»  
«Кто принима-  
ет? — Принима-  
ет ...»

*Рекомендуемые термины для объяснений:*

- неправильная подача
- касание сетки игроком, одеждой или ракеткой
- сдвинута игровая поверхность
- свободная рука коснулась игровой поверхности
- игрок мешает мячу
- мяч коснулся стороны стола ниже игровой поверхности
- мяч отскочил дважды
- один и тот же игрок ударил мяч дважды
- в парной встрече мяч ударил игрок не в очередь
- исчерпан лимит времени

«Ошибка»  
«Касание сетки»  
«Сдвиг стола»  
«Рука на столе»  
«Помеха»  
«Бок»  
«Двойной  
отскок»  
«Двойной удар»  
«Не тот игрок»  
«Время»

## **8. ОСНОВЫ ПОДГОТОВКИ К ПРОВЕДЕНИЮ СОРЕВНОВАНИЙ**

### **8.1. Общие организационные вопросы.**

Для проведения соревнований нужно получить необходимые материалы и документы от проводящей организации:

- положение о соревнованиях;
- смету затрат; медали, призы, грамоты, дипломы, свидетельства. Количество медалей, призов, грамот, дипломов и свидетельств определяют на основе положения о соревнованиях;
- мячи. Количество мячей определяют из расчета один мяч на встречу на большинство из трех партий, два мяча на встречу на большинство из пяти-семи партий;
- бланки отчета главной судейской коллегии (3 экз.);
- действующий на текущий период «Рейтинг» ИТТФ, ФНТР;
- гарантийное письмо на аренду зала.

Необходимо подготовить и утвердить состав организационного комитета; шефствующую организацию обеспечить участников, представителей, тренеров и судей:

- встречей на вокзалах, в аэропортах, на пристанях;
- благоустроенным жильем;
- питанием на все дни соревнований;
- транспортом между местами проживания, питания и спортзалом;
- транспортными билетами на обратный выезд.

Желательно организовать необходимую информацию зрителей:

- подготовкой и выпуском афиш, плакатов и другой рекламой; показом по телевидению;
- приглашением представителей прессы, кино- и фотокорреспондентов.

Можно проработать и утвердить ритуалы открытия и закрытия соревнований пригласить оркестр.

При необходимости можно:

- подготовить исполнение Государственного гимна РФ, гимнов субъектов федерации, а для международных соревнований — государственных гимнов стран-участниц;
- подготовить Государственные флаги РФ, стран-участниц;
- организовать выступления членов оргкомитета;
- подготовить флагштоки для поднятия флага соревнований и флагов стран в честь победителей и призеров соревнований;
- подготовить план культурной программы для спортсменов, тренеров и судей на свободное от игр время.

Также можно организовать выпуск: программы соревнований; пригласительных билетов; пропусков; значков; памятных медалей, вымпелов, другой атрибутики; оперативной фото информации о начале, ходе и завершении соревнований (для участников, тренеров, судей и зрителей).

### **8.2. Подготовка мест соревнований, оборудования, инвентаря.**

При подготовке мест соревнований необходимо проверить соответствие игрового оборудования, инвентаря, игровых площадок, пола и помостов, где будет установлено это оборудование, согласно Правилам.

1. Необходимо проверить комплектность оборудования и инвентаря:

- игровых столов; комплектов сетки; столов; ведущих судей, судей-ассистентов, судей-секретарей, счетчиков;
- стульев для судей; подставок под полотенца; шахматных часов или секундомеров с двойным действием;
- секундомеров; защитных штор на окна (при необходимости); люкметров для замера освещенности.

Необходимое количество игровых столов определяют с учетом:

- календарного количества дней, отведенных на проведение соревнований;
- общего количества встреч в соревнованиях;
- количества игровых часов в один игровой день;
- продолжительности одной встречи, которую для расчета принимают: 20 мин для встречи на большинство из трех партий; 40 мин для встречи на большинство из пяти партий.

Количество другого оборудования и инвентаря определяют с учетом расчетного количества игровых столов.

2. Необходимо также подготовить помещения: раздевалки, комнаты отдыха, душевые для спортсменов и спортсменок; раздевалки и комнаты отдыха для тренеров, судей, работы главного судьи, работы главного секретаря, работы секретариата, совместных заседаний главной судейской коллегии с представителями (тренерами) команд, собраний спортсменов, семинаров судей, тренерских конференций или советов и т.д., кабинета врача и медсестры.

3. Необходимо установить в игровом зале:

- стол главной судейской коллегии, на котором разместить настольные флажки и табличку «Главная судейская коллегия»;
- стол врача (медсестры) с табличкой «Врач».

4. Организовать оперативную информацию участников соревнований и зрителей; радиофицировать игровой зал и вспомогательные помещения спорткомплекса; задействовать (по возможности) световое табло; обеспечить телефонную или селекторную связь: главной судейской коллегии с секретариатом и судьей-информатором; судьи-информатора с секретариатом и судьями-секретарями; судей-секретарей между собой и с оператором светового табло; главного судьи, главного секретаря, судьи-информатора и оператора светового табло с городской АТС; разместить в фойе или игровом зале информационные щиты с таблицами хода соревнований, расписанием встреч; установить в подходящем месте щиты для фотовитрин и газет, освещающих соревнования.

5. Обеспечить дежурство аварийных служб по: электроснабжению; отоплению и водоснабжению; вентиляции и кондиционированию воздуха; связи; противопожарной технике; такелажным, погрузочно-разгрузочным работам и т.п.

### ***Подготовка судейской коллегии.***

Состав судейской коллегии определяют, исходя из ранга соревнований, количества столов и запланированной продолжительности соревнований:

- один заместитель главного судьи по работе в зале на 6 столов;
- один заместитель главного секретаря на 6 столов;
- один судья-секретарь на 3 стола;
- три ведущих судьи (в том числе судьи-ассистенты) на один стол.

При проведении соревнований в две смены (утром и вечером) или продолжительности смены более пяти часов количество судей должно быть удвоено.

Для обеспечения работы судейской коллегии следует накануне соревнований:

- провести семинар судей;



- провести практические занятия судей по работе со счетчиками, которые будут использованы;
- спланировать работу судейских бригад;
- выдать судьям пропуска и эмблемы;
- подготовить материалы, оборудование и принадлежности для работы секретариата.

### ***Подготовка условий для проведения соревнований.***

Гостиница для проживания участников соревнований должна быть с легким доступом к игровому залу, который, в идеале, должен находиться на пешеходной дистанции.

Если гостиница находится далеко, то при возможности следует обеспечить регулярное транспортное обслуживание между игровым залом и гостиницей; расписание движения должно быть достаточно гибким, чтобы справляться с нештатными ситуациями, например, с доставкой в гостиницу после позднего окончания игр. При составлении расписания время приема пищи должно быть скоординировано со временем игровых смен.

Игровой зал должен быть достаточно велик, чтобы вмещать, по меньшей мере, 8 столов на отдельных площадках размером не менее 14 м × 7 м; следует иметь тренировочный зал или отдельную разминочную зону в основном зале с количеством столов не меньше половины от числа в игровом зале и сходными игровыми условиями.

Раздевалки должны быть хорошего уровня с достаточным количеством шкафчиков и туалетом для участвующих игроков, предпочтительно с индивидуальными шкафчиками для одежды; необходимо иметь комнаты отдыха для игроков и официальных лиц встреч.

Медицинская служба в зале должна быть в состоянии справиться со всеми возможными легкими заболеваниями и травмами и обеспечить доставку любого нуждающегося в более серьезном лечении в соответствующий медицинский центр или больницу.

### ***Документы для проведения соревнований.***

Основным документом, по которому проводится соревнование, является положение о соревновании, которое должно быть подготовлено по следующей форме.

Для проведения соревнований необходима следующая документация:

#### **1. Заявки**

- на участие в соревнованиях;
- состава для командного матча.

#### **2. Протоколы встреч**

- одиночных;
- парных;
- сводных, личных соревнований;

#### **3. Протоколы командных матчей**

- на большинство из 5 встреч (5 одиночных);
- на большинство из 5 встреч (4 одиночных и 1 парная);
- на большинство из 7 встреч (6 одиночных и 1 парная);
- на большинство из 9 встреч (9 одиночных).

#### **4. Таблицы соревнований (в зависимости от системы проведения соревнований)**

- по способу с выбыванием; — по групповому (круговому) способу.

#### **5. Отчет главной судейской коллегии.**

### **8.3. Положение о соревновании.**

Положение о соревновании составляется по следующей форме:

1. Цель и задачи соревнования.
2. Организация, проводящая соревнования.
3. Вид соревнований.
4. Сроки проведения.
5. Место проведения.
6. Программа соревнований.
7. Кого допускают к участию в соревнованиях, и какие установлены ограничения для участия.
8. Система проведения соревнований.
9. Количество партий в одиночных встречах личных соревнований.
10. Судейская коллегия.
11. Срок подачи заявок: предварительных и именных.
12. Место и время проведения жеребьевки.
13. Материальные условия участия в соревнованиях.
14. Виды награждения.
15. Тип (марка) игровых столов, мячей, другого оборудования.
16. Перечень отчетной документации.
17. Как поступать с участниками личных встреч, командных матчей, не завершившими соревнования.

Положение о командных соревнованиях должно дополнительно предусматривать: — команды, каких спортивных организаций допущены к участию; — проводят ли соревнования по одной группе команд или по нескольким, и по каким признакам команды относят к той или иной группе; — допустимо ли участие нескольких команд от одной и той же организации.

### **8.4. Отчет главной судейской коллегии.**

Отчет главной судейской коллегии оформляется по следующей форме:

#### **ОТЧЕТ**

главной судейской коллегии соревнований

---

(наименование соревнований)

Дата проведения \_\_\_\_\_

Наименование спортивных баз \_\_\_\_\_

Результаты командного первенства \_\_\_\_\_

---

(перечислить команды согласно занятым местам с указанием количества очков)

Всего участвовало \_\_\_\_\_ команд \_\_\_\_\_ участников

Результаты личного первенства \_\_\_\_\_

---

(указываются спортсмены, занявшие 1—3 место)

Место \_\_\_\_\_

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Год рождения \_\_\_\_\_

Спортивная организация \_\_\_\_\_

Спортивный разряд, звание \_\_\_\_\_

Имелись ли протесты, жалобы, их характер и принятые решения \_\_\_\_\_

Имелись ли случаи нарушения участниками, представителями и судьями правил соревнований и дисциплины, какие меры приняты \_\_\_\_\_

Оценка мест проведения соревнований, оборудования и инвентаря \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Порядок жеребьевки и «рассеивания» сильнейших участников \_\_\_\_\_

Характеристика работы судейской коллегии \_\_\_\_\_

Спортивно-техническая характеристика прошедших соревнований, физическая подготовка участников \_\_\_\_\_

Общие выводы и предложения по итогам проведения соревнований \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Общее количество судей \_\_\_\_\_  
по категориям  
международной \_\_\_\_\_ национальной \_\_\_\_\_ первой \_\_\_\_\_

Медико-санитарное обеспечение соревнований \_\_\_\_\_  
(подпись врача)

Награждение \_\_\_\_\_

Главный судья соревнований

Судья \_\_\_\_\_ категория \_\_\_\_\_ подпись \_\_\_\_\_

Главный секретарь соревнований

Судья \_\_\_\_\_ категория \_\_\_\_\_ подпись \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ г.

## 9. ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ И ПОНЯТИЯ

Важную роль в развитии вида спорта играет терминология. Однако до сих пор авторы публикаций и тренеры-практики истолковывают когда-то сложившиеся и применяемые ранее специфические термины по-разному. В настольном теннисе игрокам, тренерам и судьям для лучшего понимания друг друга рекомендуется пользоваться терминологией, общепринятой в данном виде спорта.

*Настольный теннис* — индивидуальная спортивная игра, которая вводится по определенным правилам двумя (одиночная игра) или четырьмя (парная игра) участниками ракетками и мячом на специальном теннисном столе, разделенном на две равные половины сеткой до выигрыша одним из соперников 11 очков при преимуществе не менее чем 2 очка.

*Мяч* — спортивный снаряд (инвентарь), используемый для перебивания (отбивания) ракетками друг другу. Мяч для настольного тенниса — шарик из матового целлулоида или подобной массы белого или оранжевого цвета.

*Ракетка* — спортивный инвентарь, предназначенный для выполнения ударов по мячу (главная принадлежность игры теннисиста). Ракетка, как, правило, состоит из деревянного основания и различных накладок. Основание ракетки (сплошное, одинаковой толщины), может быть изготовлено из фанеры, содержащей несколько слоев или цельной древесины. В ракетке различают ручку, шейку, игровую поверхность, состоящую из ладонной стороны — со стороны ладони и тыльной стороны — со стороны внешней части кисти и ребро ракетки.

Часть ракетки, расположенная около ручки, которая обхватывается пальцами, называется «*ШЕЙКОЙ РАКЕТКИ*».

*Накладка* — резиновый или губчатый материал, покрывающий игровую поверхность ракетки.

Накладки могут быть однослойные, (*жесткая ракетка*), либо двухслойные — сэндвич (*мягкая ракетка*): нижнего слоя губчатой резины и слоя пупырчатой резины, которая может быть наклеена пупырышками наружу (*прямой сэндвич*) или пупырышками внутрь (*гладкий или оборотный сэндвич*). С разных сторон ракетки накладки должны быть обязательно разного цвета красного и черного, не зависимо от того одного они типа или разные. Средний вес ракетки 160—180 граммов.

*Теннисный стол* — спортивный инвентарь, на котором должен ударяться мяч, перебиваемый игроками через сетку. Представляет собой специальный стол прямоугольной формы (длина 274 см, ширина 152,5 см, высота 76 см от пола или земли), предназначенный для игры в настольный теннис. Поверхность стола должна находиться в строго горизонтальном положении, быть ровной, матовой и гладкой. Посередине стол разделяется сеткой. Стол может состоять из двух равных половин. Различают *игровую поверхность стола*, *ребро* стола и *боковую поверхность* стола. Обычно столы бывают темно-зеленого и синего цветов. В парной игре стол делят вдоль на две равные половины — поле подачи. На поверхности стола дефекты — не допустимы.

*Сетка* — инвентарь, делящий стол поперек на две равные половины. Комплект сетки состоит из кронштейнов (стоек), которые крепят саму сетку к столу и непосредственно сетки

— хлопчатобумажного или синтетического материала, состоящего из ячеек и верхней белой тесьмы.

*Счетчик* — приспособление для наглядного подсчета очков (изменения результата во встрече).

*Игровая площадка* — место для игры в настольный теннис, на котором находится стол и зоны для перемещения игроков. Условно по глубине различают три игровые зоны: ближнюю до 1,5 м от стола, среднюю и дальнюю — свыше 3-х метров, по ширине — правая, левая, центральная (средняя).

*Спортивная форма* — костюм тренировочный, обувь, носки, полотенце, чехол для ракетки, спортивная сумка, все, что необходимо спортсмену для игры. Требования к цвету, чистоте и удобности определены в правилах соревнований.

*Тренажёры* — специальные приспособления и устройства, способствующие совершенствованию техники в тренировочных условиях — работы, диски (ролики), стенки — отражатели, мишени, специальные ракетки и т.п.

*Соревнования* — различные по характеру деятельности, масштабу и целям, специально организованные мероприятия, участники которых в ходе неантогонического соперничества в строго регламентированных условиях борются за первенство, достижение определенного результата, сравнивают свой уровень подготовленности в виде спорта настольный теннис. Соревнования бывают личные, командные и лично — командные и состоит из встреч одиночных — мужских и женских и парных: мужских, женских и смешанных.

*Командные соревнования* — состязания (соревнования) между командами, когда результат отдельных участников засчитывают только команде. Командное соревнование состоит из определенного количества встреч.

*Лично-командные соревнования* — состязания (соревнования), в которых подводятся итоги выступления отдельных команд и личного первенства среди всех участников.

*Личные соревнования* — состязания, в которых разыгрывается только личное первенство.

*Матч* — спортивная встреча в командном или личном соревновании, серия встреч между двумя или несколькими спортсменами (командами), в котором заранее устанавливается как количество участников, так и (как правило) персональный состав. Многие матчевые встречи носят традиционный характер.

*Встреча* — игра в личных соревнованиях, может состоять из трех, пяти и более партий.

*Партия (сет)* — часть встречи, за время которой один из соперников должен набрать 11 очков при преимуществе не менее чем в два очка.

*Парная встреча* — игра в личных соревнованиях два против двух, где удары выполняют игроками в каждой паре поочередно.

*Очко* — розыгрыш мяча, результат которого засчитан (засчитанный результат заканчивающегося розыгрыша). Очко присуждается спортсмену, если его соперник совершает ошибку во время розыгрыша.

*Ошибка* — умышленное допущенное игроком или неумышленное, вызванное действиями соперника неправильное выполнение технических и тактических приемов, а так же нарушение правил игры.

*Розыгрыш очка* — период времени, когда мяч находится в игре, ведется путем попеременного отбивания мяча через сетку с одной стороны стола на другую, пока мяч находится в игре (период борьбы за очко).

*Судья* — лицо назначенное контролировать встречу (ассистент судьи помогает ему в определенных вопросах).

*Судья-ассистент* — лицо, назначенное содействовать судье в принятии определенных решений.

*Мяч в игре* — период времени, с момента нахождения мяча на неподвижной ладони свободной руки перед намеренным подбрасыванием его в подаче до тех пор, пока он находится в руке, или руки с ракеткой ниже запястья или же до тех пор, пока не будет решено, что розыгрыш следует переиграть или он завершен очком.

*Переигровка* — розыгрыш мяча, результат которого не засчитан.

*Рука с ракеткой* — рука, держащая ракетку.

*Свободная рука* — рука без ракетки.

*Игрок ударяет мяч*, если он касается мяча своей ракеткой, держа ее рукой, или своей рукой (с ракеткой) ниже запястья.

*Игрок мешает мячу*, если он, а также что-либо из того, что он надевает или носит, касаются мяча в игре, пока мяч не пролетел позади его концевой линией, не задев половины стола этого игрока после того, как мяч последний раз был отбит соперником.

*Прием* — отдельное действие, движение, способ обработки мяча, или осуществления какой-либо цели.

*Технический прием* — способ обработки мяча с помощью рациональных действий сходных по структуре и направленных на решение однотипных задач, применяемое в процессе соревнований и тренировки. В настольном теннисе все технические приемы носят ударный характер.

*Тактический прием* — определенный способ решения конкретной тактической задачи, используемый спортсменом в ходе соревнований.

*Технико-тактический прием* — отдельное тактическое действие, включающее определенные технические элементы, направленное одновременно на решение как технической, так и тактической задачи.

*Подача* — начальный удар, с помощью которого мяч вводится в игру. Подброс мяча свободной рукой перед собой и выполнение удара по опускающемуся мячу так, чтобы он

вначале ударился о свою половину стола, а затем перелетел через сетку на половину стола соперника. При этом игрок не должен заходить за концевую линию стола.

*Хватка* — способ держание ракетки.

*Концевая линия* — считается продолжающей бесконечно в обоих направлениях (влево и право от стола).

*Подающий* — игрок, который должен первым ударить по мячу в розыгрыше, т.е. выполнить подачу.

*Принимающий* — игрок, который должен вторым ударить по мячу в розыгрыше.

Понятие игрок «надевает» или «носит» включает в себя все, что на нем было надето или что он носил в начале розыгрыша.

Мяч считается прошедшим «над» или «вокруг» комплекта сетки, если он пролетел как угодно, но не между сеткой и стойкой сетки или между сеткой и игровой поверхностью стола.

*Ассоциация или организация* — объединение лиц или учреждений одного рода деятельности. Общественное объединение или государственное учреждение.

### ***Комментарий.***

Правилам, по которым проводят игры, предшествует набор определений. Основная цель этих определений состоит в том, чтобы объяснить значение основных терминов, используемых в правилах, которые могут отличаться от значения этих слов в обиходном языке, но не следует считать, что они могут давать полную интерпретацию правил во всех обстоятельствах. Например, определение «ударяет мяч» означает коснуться его ракеткой, которую держат в руке, или рукой с ракеткой ниже запястья. Из этого следует, что если игрок, уронивший свою ракетку во время розыгрыша, пытается возвратить мяч, касаясь его рукой, в которой он держал ракетку, не может выполнить правильный возврат, потому что он не «ударяет» мяч согласно определению.

По той же причине он не может выполнить правильного возврата, бросая свою ракетку в мяч, потому что ракетку не «ударяет» мяч, если её не держать в руке во время воздействия. Однако игрок может перекладывать свою ракетку из одной руки в другую в течение игры и ударять мяч ракеткой, которую держит поочередно в любой руке, потому что рука, держащая ракетку — автоматически «рука с ракеткой».

Необходимо знать, что только в то время, когда мяч рассматривается как находящийся «в игре», может быть выиграно очко; исключение составляет только штрафное очко. Мяч находится «в игре» с момента неподвижного его расположения на ладони свободной руки подающего до намеренного подбрасывания в подаче. До тех пор, пока подающий не предпринял такого намеренного действия, мяч не признается находящимся в игре.

Таким образом, если мяч случайно скатится с руки подающего прежде, чем он начинает подбрасывать его, его противник не выигрывает очко, потому что мяч не был в игре. По той же самой причине игрок может размещать мяч на ладони своей свободной руки и держать его неподвижным, но затем изменять замысел типа подачи и занять другую позицию, чтобы подавать. Если он не сделал никакой попытки подбросить мяч, очко не будет засчитано.

После того как мяч введен в игру, он остается в игре, пока розыгрыш не завершится переигровкой или очком. Мяч не выходит из игры просто потому, что пролетел вне игровой площадки или выше уровня светильников, не задев их, даже если они расположены на высоте большей необходимого минимума, но он выходит из игры, если пролетит над концевой линией игрока, не задев её, после того как в последний раз был отбит его противником.



## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Барчукова Г.В. Настольный теннис. М.: ФиС, 1990.
2. Барчукова Г.В. Настольный теннис. Правила игры, судейство и организация соревнований. М.: Физкультура и Спорт, 2005. 144 с., ил.
3. *Белиц-Гейман С.П.* В мире большого тенниса. М.: ПО «Детская книга», 1995.
4. Зайцева Л.С. Теннис для всех. М.: Колос, 1998.
5. Никишушкин В.Г., Губа В.П. Методы отбора в игровые виды спорта. М., 1998.
6. Портнов Ю.М. Основы управления тренировочно-соревновательным процессом в спортивных играх. М.: ФиС, 1996.
7. Спортивные игры: Учебник для педагогических вузов. Академия, 2000.
8. Спортивные игры: Техника, тактика, методика обучения: Учеб. Для студ. высш. пед. учеб. заведений под ред. Ю.Д.Железняк, Ю.М.Портнова. 2-е изд., стереотип. М.: Издательский центр «Академия», 2004. 520 с.

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>3</b>
<b>1. ПРАВИЛА ИГРЫ.....</b>	<b>4</b>
1.1. Инвентарь для игры в настольный теннис .....	4
1.2. Основные правила игры .....	6
1.3. Правильный возврат мяча .....	8
1.4. Розыгрыш очка.....	8
1.5. Переигровка .....	9
1.6. Партия.....	10
1.7. Встреча .....	10
1.8. Выбор подачи, приема и сторон .....	10
1.9. Нарушение порядка подачи, приема или смены сторон .....	11
1.10. Правило активизации (ускорения) игры .....	11
<b>2. СУДЕЙСТВО СОРЕВНОВАНИЙ.....</b>	<b>13</b>
2.1. Виды и типы соревнований, участники соревнований.....	13
2.2. Характер соревнований .....	13
2.3. Типы соревнований.....	13
2.4. Возраст участников .....	13
2.5. Допуск к соревнованиям.....	14
2.6. Права и обязанности участника .....	14
<b>3. ПРЕДСТАВИТЕЛЬ, ТРЕНЕР И КАПИТАН КОМАНДЫ     (ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ) .....</b>	<b>17</b>
<b>4. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ .....</b>	<b>18</b>
4.1. Состав судейской коллегии .....	18
4.2. Главный судья .....	18
4.2.1. Заместители главного судьи.....	19
4.2.2. Главный секретарь.....	19
4.2.3. Судья-секретарь .....	19
4.2.4. Ведущий судья .....	20
4.2.5. Судья-ассистент .....	20
4.2.6. Хронометрист .....	21
4.2.7. Счетчик ударов.....	21
4.2.8. Судья-информатор .....	21
4.2.9. Врач соревнования .....	21
4.2.10. Комендант соревнования .....	22
<b>5. ПРОВЕДЕНИЕ ВСТРЕЧИ .....</b>	<b>23</b>
5.1. Выбор и замена мяча и ракетки .....	23
5.2. Разминка .....	23
5.3. Остановки игры .....	24
<b>6. ДИСЦИПЛИНА .....</b>	<b>27</b>
6.1. Протесты (апелляция) .....	27

6.2. Советы .....	28
6.3. Недостойное поведение.....	30
6.4. Запреты.....	32
6.5. Запрещенные растворители .....	32
<b>7. ТРЕБОВАНИЯ К ОБОРУДОВАНИЮ И ИГРОВЫМ УСЛОВИЯМ .....</b>	<b>33</b>
7.1. Игровое оборудование .....	33
7.2. Одежда.....	33
7.3. Реклама.....	36
7.4. Судейская терминология .....	37
<b>8. ОСНОВЫ ПОДГОТОВКИ К ПРОВЕДЕНИЮ СОРЕВНОВАНИЙ .....</b>	<b>39</b>
8.1. Общие организационные вопросы.....	39
8.2. Подготовка мест соревнований, оборудования, инвентаря.....	39
8.3. Положение о соревновании .....	42
8.4. Отчет главной судейской коллегии .....	42
<b>9. ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ И ПОНЯТИЯ.....</b>	<b>44</b>
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ .....</b>	<b>49</b>

*Учебное издание*

# **НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС**

## **ПРАВИЛА ИГРЫ, СУДЕЙСТВО СОРЕВНОВАНИЙ**

*Учебно-методическое пособие*

Художник обложки *Л.П.Павлова*

Изд. лиц. ЛР № 020742. Подписано в печать 19.05.2009  
Формат 60×84/8. Бумага для множительных аппаратов  
Гарнитура Times. Усл. печ. листов 6,5 Тираж 500 экз. Заказ  
916

*Отпечатано в Издательстве  
Нижневартовского государственного гуманитарного университета 628615,  
Тюменская область, г.Нижневартовск, ул.Дзержинского, 11 Тел./факс: (3466)  
43-75-73, E-mail: izdatelstvo@nggu.ru*