

# ПРАВИЛА ИГРЫ В НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС

## 1 Стол

1.1 Верхняя поверхность стола, называемая "игровой поверхностью", длиной 2,74 м и шириной 1,525 м, должна быть прямоугольной и лежать в горизонтальной плоскости на высоте 76 см от пола.

1.2 Игровая поверхность включает верхние кромки стола, но не боковые стороны ниже кромок.

1.3 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.

1.4 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.

1.5 Игровая поверхность должна быть разделена на 2 половины вертикальной сеткой, расположенной параллельно концевым линиям. Поверхность каждой половины должна быть сплошной на всем протяжении.

1.6 Для парных игр каждая половина должна быть разделена на 2 равные "полуплощадки" белой "центральной" линией шириной 3 мм, проходящей параллельно боковым линиям; центральную линию следует считать частью каждой правой полуплощадки.

## 2 Комплект сетки

2.1 Комплект сетки состоит из собственно сетки, подвесного шнура и опорных стоек, включая те части опорных стоек, которые служат для крепления стоек к поверхности стола.

2.2 Сетку 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.

2.3 Верх сетки по всей ее длине должен находиться на высоте 15,25 см над игровой поверхностью.

2.4 Низ сетки по всей ее длине должен быть насколько возможно ближе к игровой поверхности стола, а концы сетки к опорным стойкам.

## 3 Мяч

3.1 Мяч должен быть сферическим, диаметром 40 мм.

3.2 Масса мяча должна быть 2,7 г.

3.3 Мяч должен быть изготовлен из целлулоида или подобной пластмассы белого или оранжевого цвета, матовым.

## 4 Ракетка

4.1 Ракетка может быть любого размера, формы и массы, но ее лопасть должна быть плоской и жесткой.

4.2 По крайней мере, 85% лопасти по толщине должно быть из натурального дерева. Клеевой слой внутри лопасти может быть армирован волокнистым материалом, таким, как углеродистая фибра, фибerglass или прессованная бумага; этот армирующий слой не должен превышать по толщине меньшую из величин: 0,35 мм или 7,5% общей толщины лопасти

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

4.3.1 "Обычная пупырчатая резина" – это однослойная не пористая резина, натуральная или синтетическая, с пупыршками, равномерно распределенными по ее поверхности с плотностью не менее 10 и не более 30 штук на 1 см<sup>2</sup>. 2.4.3.2 Резина типа "сэндвич" – один слой пористой резины, покрытой снаружи одним слоем обычной пупырчатой резины; толщина пупырчатой резины – до 2 мм включительно.

4.4 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 непокрытой или покрытой любым материалом.

4.5 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.

4.6 Поверхность покрывающего сторону лопасти материала или сторона лопасти, оставленная непокрытой, должна быть равномерной окраски и матовой: одна сторона – черного цвета, а другая – ярко-красного.

4.7 Покрывающий материал (ракетки) должен использоваться таким, каким он был одобрен ИТТФ, без какой-либо физической, химической или другой обработки, изменяющей игровые свойства, сцепление, внешний вид, цвет, структуру, поверхность, и т.д.

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

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

## **5 Определения**

5.1 "Розыгрыш" – период времени, когда мяч находится в игре.

5.2 "Мяч в игре" считается с последнего момента нахождения его на неподвижной ладони свободной кисти перед намеренным подбрасыванием его в подаче до тех пор, пока не будет решено, что розыгрыш следует переиграть или он завершен присуждением очка.

5.3 "Переигровка" – розыгрыш, результат которого не засчитан.

5.4 "Очко" – розыгрыш, результат которого засчитан.

5.5 "Рука с ракеткой" – рука, держащая ракетку.

5.6 "Свободная рука" – рука без ракетки; свободная рука в понимании: пункта 2.6.5 – от плеча игрока до кончиков пальцев, пунктов 2.5.7, 2.6.1, 2.6.2, 2.10.1.10 – от запястья до кончиков пальцев (кисть).

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

5.8 Игрок "мешает" мячу, если он или что-либо из того, что надето на нем, касается мяча в игре, летящего над или в направлении игровой поверхности, не задев половины стола этого игрока после того, как мяч последний раз был отбит соперником.

5.9 "Подающий" – игрок, который должен первым ударить по мячу в розыгрыше.

5.10 "Принимающий" – игрок, который должен вторым ударить по мячу в розыгрыше.

5.11 "Ведущий судья" – лицо, назначенное контролировать встречу.

5.12 "Судья-ассистент" – лицо, назначенное содействовать судье в принятии определенных решений.

5.13 Понятие "надето на нем" включает в себя все, что было надето на игроке, в начале розыгрыша (мяч в это понятие не входит).

5.14 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.

5.15 "Концевую линию" следует рассматривать продолжающейся бесконечно долго в обоих направлениях.

## **6 Подача**

6.1 В начале подачи мяч должен свободно лежать на открытой ладони неподвижной свободной руки.

6.2 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.

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

6.4 С момента начала подачи до момента удара по мячу, мяч должен находиться позади концевой линии половины стола подающего и выше уровня игровой поверхности, и при этом мяч не должен быть скрыт от принимающего игрока подающим или его партнером по паре, или чем угодно, что надето на них .

6.5 Как только мяч подброшен, свободная рука подающего должна быть убрана из пространства между мячом и сеткой. Пространство между мячом и сеткой ограничивается мячом, сеткой и ее воображаемым вертикальным продолжением.

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

6.6.1 Если ведущий судья или судья-ассистент сомневаются в законности подачи первый раз во время встречи, он может объявить переигровку и предупредить подающего.

6.6.2 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.

6.6.3. Когда подающий явно нарушил требования к правильной подаче, предупреждение не объявляется и очко присуждается принимающему.

6.7 В порядке исключения, ведущий судья может допустить отклонения от требований к правильной подаче, если выполнению этих требований препятствует физический недостаток подающего.

## **7 Возврат**

7.1 Поданный или возвращенный мяч следует ударить так, чтобы он пролетел над или вокруг комплекта сетки и коснулся половины стола соперника сразу или после касаний комплекта сетки.

## **8 Порядок игры**

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

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

8.3 Когда два игрока, находящиеся в инвалидных колясках, играют парную встречу в составе пары, то сначала подающий игрок должен выполнить подачу, а принимающий игрок должен выполнить возврат, после чего любой игрок пары может производить возврат. Однако, никакая часть инвалидной коляски игрока не должна заходить за воображаемое продолжение центральной линии стола. Если это случается, судья должен присудить очко противоположной паре.

## **9 Переигровка**

9.1 Розыгрыш переигрывается, если:

9.1.1 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 ;

9.1.2 подача выполнена, когда принимающий (пара) не готов к приему мяча, при условии, что никто из принимающих не пытался отбить мяч;

9.1.3 ошибка при выполнении правильной подачи, правильного возврата или какого-либо другого требования правил игры произошла по вине внезапного внешнего воздействия на игрока

9.1.4 игра прервана ведущим судьей или судьей-ассистентом.

9.1.5 если принимающий находится в инвалидной коляске и в это время мяч при подаче, выполненной во всех других отношениях правильно:

9.1.5.1 после касания половины стола на стороне принимающего покидает ее в направлении сетки;

9.1.5.2 останавливается (без поступательного движения к принимающему) на половине стола стороны принимающего;

9.1.5.3 во время одиночной встречи после касания половины стола на стороне принимающего покидает ее в направлении любой из ее боковых линий;

9.2 Игра может быть остановлена:

9.2.1 для исправления ошибки в очередности подачи, приема или смены сторон;

9.2.2 для введения правила активизации игры;

9.2.3 для предупреждения или наказания игрока или советчика;

9.2.4 поскольку игровые условия изменились настолько, что это может повлиять на исход розыгрыша.

## **10 Очко**

10.1 Когда розыгрыш не переигрывается, игроку присуждается очко, если:

10.1.1 его соперник не выполнил правильную подачу;

10.1.2 его соперник не выполнил правильный возврат;

10.1.3 после его подачи или возврата, мяч до удара его соперника коснется чего-либо, кроме комплекта сетки;

10.1.4 мяч пролетит над игровой поверхностью стороны стола данного игрока или за концевую линию игровой поверхности стороны стола данного игрока, не коснувшись ее, после того, как соперник ударил по мячу;

10.1.5 его соперник мешает мячу;

10.1.6 его соперник ударяет мяч дважды подряд;

10.1.7 его соперник ударяет мяч стороной ракетки, поверхность которой не соответствует требованиям п.2.4.3-2.4.5;

10.1.8 его соперник или то, что на нем надето, сдвинет игровую поверхность, пока мяч в игре;

10.1.9 его соперник или то, что на нем надето, коснется комплекта сетки, пока мяч в игре;

10.1.10 его соперник коснется свободной рукой игровой поверхности;

10.1.11 в парной встрече кто-либо из его соперников ударяет по мячу не в порядке, установленном первым подающим и первым принимающим;

10.1.12 как обусловлено правилом активизации игры (п.2.15.2).

## **11 Партия**

11.1 Партию выигрывает игрок (пара), первым набравший 11 очков, 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).

## **12 Встреча**

12.1 Встречу следует проводить на большинство из любого нечетного числа партий.

## **13 Выбор подачи, приема и сторон**

13.1 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.

13.2 Когда один игрок (пара) выбрал право первым подавать или принимать или право начать игру на определенной стороне, его соперник (пара) должен сделать оставшийся выбор.

13.3 После каждых двух 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 чередование смены подающего и принимающего остается таким же, но только после каждого очка.

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

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

13.6 Игрок, подающий первым в партии, должен принимать первым в следующей партии этой встречи. Пара, подающая первой в партии, должна принимать первой в следующей партии этой встречи, а в последней возможной партии, как только одна из пар наберет 5 очков, пара, которой надлежит принимать, должна сменить своего принимающего.

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

## **14 Нарушение порядка подачи, приема или смены сторон**

14.1 Если игрок подает или принимает вне своей очереди, 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.

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

14.3 При любых обстоятельствах очки, набранные до обнаружения ошибки, должны быть засчитаны.

## **15 Правило активизации (ускорения) игры**

15.1 Правило активизации игры вводится в действие, если партия не заканчивается в течение 10 минут, 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 обоюдному согласию обоих игроков (пар).

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

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

15.2 Впоследствии каждый игрок должен подавать поочередно до конца партии для розыгрыша каждого очка и, если принимающий (пара) выполнит 13 возвратов, принимающий выигрывает очко.