УТВЕРЖДЕНО

Решением Исполнительного комитета ОО «Федерация настольного тенниса

Республики Казахстан»

протокол № 1 от 20 апреля 2018 г.

Правила по виду спорта «настольный теннис»

ОО «Федерация настольного тенниса Республики Казахстан»

# ВИДЫ СОРЕВНОВАНИЙ, УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

## Виды соревнований

Соревнования по настольному теннису подразделяют на:

### личные, в которых результаты засчитывают каждому участнику отдельно;

### командные, в которых результаты отдельных участников команды засчитывают команде в целом;

### лично-командные, т.е. такие личные соревнования, в которых результаты засчитывают одновременно каждому участнику отдельно и команде в целом.

## Виды встреч

Каждый вид соревнований может состоять из:

### одиночных встреч: мужских, женских;

### парных встреч: мужских, женских, смешанных.

## Порядок определения вида соревнований

Вид соревнования определяют положением о соревновании.

## Возраст участников

### Возраст участников соревнований определяется по году рождения.

### Соревнования по настольному теннису среди казахстанских спортсменов проводят по следующим возрастным группам:

* мини-кадеты – до 12 лет,
* кадеты – 13-14 лет,
* юноши – 15-16 лет,
* юниоры – 17-18 лет,
* молодежь – 19-21 год
* взрослые – 22 года и старше;
* ветераны - 40 лет и старше.

## Допуск к соревнованиям

### К участию в соревнованиях допускают спортсменов, спортивная квалификация которых соответствует уровню соревнований, получивших разрешение врача, а также оплатившие ежегодный регистрационный взнос в размере 3500 тг. Спортсмены не достигшие 18 (восемнадцати) лет от оплаты взноса освобождаются;

#### разрешение врача отмечают в представляемом соответствующей спортивной организацией именном списке с подписью врача и печатью против фамилии каждого участника;

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

## Права и обязанности участника

### Участник соревнований имеет право:

#### выбрать один мяч из нескольких предложенных ведущим судьей для проведения встречи; тип/марку мяча определяют Положением о соревнованиях;

#### проводить перед началом встречи непосредственно на игровом столе разминку продолжительностью до 2 минут;

#### получать советы в перерывах между партиями или во время других разрешенных остановок игры в соответствии с п.3.5.1;

#### 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 разрешения ведущего судьи для приведения в порядок своей игровой формы;

#### на кратковременный перерыв для обтирания полотенцем после каждых 6 разыгранных очков;

#### взять перерыв продолжительностью до 1 минуты после любой завершившейся партии встречи, а также один тайм-аут продолжительностью до 1 минуты в любой партии встречи при любом счете в незавершившейся встрече;

#### взять перерыв длительностью до 5 минут для отдыха между встречами на большинство из 3-5 партий и до 10 минут между встречами на большинство более чем из 5 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, Положение о соревнованиях, а также расписание встреч;

#### быть готовым к соревнованиям за 5 минут до начала встречи по расписанию. В случае неявки участника к началу встречи ему засчитывают поражение.

##### участник, не явившийся на встречу или отказавшийся от продолжения соревнований без уважительной причины, может быть дисквалифицирован главным судьей.

#### выступать в опрятной, чистой и хорошо пригнанной спортивной одежде, соответствующей требованиям п.3.2.2;

##### иметь единую форму в командных соревнованиях (исключения возможны в отношении носков и спортивной обуви) с эмблемой организации, от которой он выступает;

##### выступать в личных соревнованиях с эмблемой организации, которую он представляет;

#### провести все предусмотренные расписанием 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, кроме положения, оговоренного в п.1.6.1.11;

##### 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;
* постукиванием мячом перед подачей по столу, полу, ракетке;
* вытиранием рук о стол или ограждение; - использованием пауз (более 15 с) между розыгрышами или перерывов (более 1 минуты) 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 п.1.6.3 влечет за собой для нарушителя:

#### при первом нарушении - предупреждение;

Ведущему судье следует устное предупреждение продублировать подъемом желтой карточки (произвольного вида) той рукой, со стороны которой в момент предупреждения находится нарушитель; целесообразно, чтобы это действие судьи было отчетливо видно игрокам, тренерам, главному судье и зрителям.

#### при втором - проигрыш очка;

#### при третьем - проигрыш 2 очков;

#### при четвертом - главный судья предпринимает дисциплинарные воздействия, предусмотренные п.3.5.2.6.

## Представитель, тренер и капитан команды

### 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:

#### присутствовать на 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 (гл.2);

##### в оргкомитет соревнований на решение главного судьи по вопросу проведения соревнования, не предусмотренному действующими Правилами и Предписаниями (см. главы 2 и 3).

### Представитель (тренер) обязан:

#### знать Правила, Предписания, а также Положение о соревновании и порядок его проведения;

#### во время соревнований быть одетым в спортивный тренировочный костюм.

### Представителю (тренеру) запрещено:

#### вмешиваться в распоряжения судей и других официальных лиц соревнования;

#### давать советы участникам во время игры, за исключением случаев, предусмотренных в п.1.7.6.4

##### Представителю (тренеру) следует учитывать возможность наказания его подопечного игрока на основании п.3.5.2.1.

### Нарушение п.1.7.8 влечет за собой:

#### при первом нарушении - предупреждение (аналогично п.1.6.4.1);

#### при втором - удаление за пределы игровой зоны.

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## Стол

### 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.

### 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.

### Игровая поверхность должна быть разделена на 2 половины вертикальной сеткой, расположенной параллельно концевым линиям, непрерывной на всем протяжении каждой половины.

### 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.

## Комплект сетки

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

### 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.

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

### Низ сетки по всей ее длине должен быть насколько 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 г.

### Мяч должен быть изготовлен из пластмассы белого цвета.

## 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, таким, как углеродистая фибра, фибергласс или прессованная бумага; 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 см2. Отношение высоты пупырышек к их диаметру не должно быть более 1,1.

#### Резина типа «сэндвич» - один слой ячеистой (пористой) резины, покрытой снаружи одним слоем обычной пупырчатой резины; 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 непокрытой 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 непокрытой, должны быть равномерной окраски и матовыми: одна сторона - черного цвета, а другая - ярко-красного.

### Допускаются небольшие отклонения от однородности 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 ни сменил свою ракетку в течение встречи, он должен показать ракетку своему сопернику и судье и позволить им осмотреть ее.

## Определения

### «Розыгрыш» - период времени, когда мяч находится в игре.

### «Мяч в игре» находится с последнего момента нахождения его на неподвижной ладони свободной руки перед намеренным подбрасыванием его в подаче до тех пор, пока он не коснется чего-либо кроме игровой поверхности, комплекта сетки, ракетки, находящейся в руке, или руки с ракеткой ниже запястья или до тех пор, пока не будет решено, что розыгрыш следует переиграть или он завершен очком

### «Переигровка» - розыгрыш, результат которого не засчитан.

### «Очко» - розыгрыш, результат которого 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, летящего в направлении игровой поверхности, пока мяч не пролетел позади его концевой линией, не задев половины стола этого игрока после того, как мяч последний раз был отбит соперником.

### «Подающий» - игрок, который должен первым ударить по мячу в розыгрыше.

### «Принимающий» - игрок, который должен вторым ударить по мячу в розыгрыше.

### «Судья» - лицо, назначенное контролировать встречу.

### «Судья-ассистент» - лицо, назначенное содействовать судье в принятии определенных решений.

### 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.

### «Концевую линию» следует рассматривать продолжающейся неопределенно долго в обоих направлениях.

## Правильная подача

### Подача начинается с подбрасывания мяча примерно вертикально вверх без вращения с плоской открытой ладони свободной руки подающего.

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

### 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» подающего, а затем, «полуплощадки» принимающего.

###  С момента, когда мяч покидает ладонь свободной руки подающего до удара по нему ракеткой, мяч должен быть выше уровня игровой поверхности и позади концевой линии подающего.

###  Когда мяч ударяют при подаче, он должен находиться позади концевой линии половины стола подающего и выше уровня игровой поверхности, при этом никакая часть тела или одежды подающего или его партнера по парной встрече не должны закрывать мяч от принимающего.

###  Игрок обязан подавать так, чтобы судья и принимающий подачу 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 явно нарушил требования к правильной подаче, он теряет очко без предупреждения в первом же или любом другом случае нарушения.

###  Как исключение судья может смягчить требования к выполнению правильной подачи, если отметит, что ее выполнению препятствует физический недостаток подающего.

## Правильный возврат

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

## 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.

## 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 это могло повлиять на исход розыгрыша.

## Очко

### 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 коснётся чего-либо, кроме комплекта сетки;

#### мяч, после того, как он был отбит соперником, пролетит над концевой линией стороны игровой поверхности данного игрока, не коснувшись ее;

#### его соперник мешает мячу;

#### его соперник ударяет мяч дважды подряд;

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

#### 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 (п.2.15.2).

## Партия

### 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).

## Встреча

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

## 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 (пара) 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 остаются такими же, но только 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 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.

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

### Игрок (пара), подающий первым в партии, должен принимать первым в следующей партии этой встречи, а в последней возможной партии парной встречи как только одна из пар наберет 5 очков, пара, которой надлежит принимать, должна сменить своего принимающего.

### 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 (пара) первым наберет 5 очков.

## 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 возобновлена при расположении игроков, какому следовало быть в соответствии с последовательностью, установленной в начале встречи, со счета, который был достигнут на момент обнаружения ошибки.

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

## Правило активизации (ускорения) игры

### Правило активизации игры вводится в действие, если партия не заканчивается в течение 10 минут 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.

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

### Однажды введенное правило активизации игры действует до окончания данной встречи.

# ПРЕДПИСАНИЯ ДЛЯ МЕЖДУНАРОДНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ

## Сфера действия правил и предписаний

### Типы соревнований

#### «Международное соревнование» - соревнование, в котором участвуют спортсмены более чем одной ассоциации.

#### «Международный матч» - матчевая встреча между командами, представляющими ассоциации.

#### «Открытый турнир» - соревнование, открытое 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.

### Применимость

#### За исключением оговоренного в п.3.1.2.2, Правила игры (гл.2) применимы к мировым, континентальным, олимпийским соревнованиям, открытым турнирам и, если иначе не оговорено участвующими ассоциациями, к международным матчам.

#### Совет ITTF имеет право дать полномочие организаторам открытых турниров вводить в порядке эксперимента отдельные изменения Правил, подготовленные Исполнительным Комитетом ITTF.

#### Предписания для международных соревнований применимы к:

##### мировым и олимпийским соревнованиям, за исключением ограничений, одобренных советом ITTF и доведенным заранее до сведения участвующих ассоциаций;

##### континентальным соревнованиям, за исключением ограничений, доведенных заранее до сведения участвующих ассоциаций соответствующей континентальной ассоциацией;

##### открытым международным чемпионатам (3.7.1.2), за исключением ограничений, по которым с одобрения ITTF между участниками заключено соглашение в соответствии с п.3.1.2.4;

##### открытым турнирам, за исключением предусмотренного п.3.1.2.4;

##### [[1]](#footnote-1)♦ любым соревнованиям на территории Казахстана; определение пунктов Предписаний, не имеющих отношения к данным конкретным соревнованиям (толкование Предписаний) - право главного судьи (см. также п.3.1.2.5).

#### Если открытый турнир проводят не в полном соответствии с Предписаниями, характер и степень этих отклонений должны быть зафиксированы в заявочной форме; заполнение и представление заявки следует считать подписанием участником соглашения об условиях соревнования, включающего такие отклонения.

#### Правила и Предписания рекомендованы для всех международных соревнований, но при условии соблюдения устава ITTF, международные ограниченные турниры и турниры по приглашению, а также признанные международные соревнования, организуемые неприсоединившимися федерациями, могут проводиться по правилам организаторов соревнований.

#### Правила и Предписания для международных соревнований следует применять, пока изменения не будут предварительно согласованы или доведены до сведения в опубликованных Правилах соревнований.

#### Подробные разъяснения Предписаний, включая перечни оборудования, должны публиковаться в форме Технических описаний, одобренных советом ITTF, а также в «Руководстве для официальных лиц соревнований» и «Руководстве для рефери соревнований».

## Оборудование и игровые условия

### Одобрение и санкционирование оборудования

#### Одобрение и санкционирование использования игрового оборудования должно проводиться от имени совета ITTF комитетом по оборудованию; выданный сертификат может быть отозван советом любое время, если будет 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 (из числа, одобренного ITTF на текущий период) возлагается на ассоциацию, на чьей территории проводят это соревнование.

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

#### Покрытие может быть прикреплено к лопасти только с использованием чувствительных к прижиму клеящих листов или клеев, которые не содержат запрещенных растворителей (п.3.5.3); список разрешенных клеев периодически публикует Секретариат ITTF.

### Одежда

#### Игровая одежда, как правило, должна состоять из рубашки с коротким рукавом и шортов 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 шортов, кроме рукавов и воротника рубашки, должны быть ясно отличимы 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 п.3.2.4.9.

#### Номера, предназначенные для идентификации игроков, размещают в приоритетном порядке перед любой рекламой в центральной части спинки рубашки; площадь номеров не должна быть более 60 см2 .

#### Любая маркировка или окантовка спереди или сбоку игровой одежды, а также любые предметы, носимые игроком, например, украшения, 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, должны быть одеты одинаково, с возможным исключением в отношении носков и обуви.

#### Игроки или пары-соперники должны выступать в рубашках, достаточно различимых цветов для того, чтобы зрители могли легко отличать их друг от друга.

#### Если игроки-соперники или команды-соперники, одетые 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.

### Игровые условия

#### Игровое пространство должно быть не менее 14 м длиной, 7 м шириной и 5 м высотой.

##### ♦ Допустимо при высоте не менее 4 м проводить игры с игровым пространством:

* длиной 12 м и шириной 6 м – для республиканских соревнований;
* длиной 10,5 м и шириной 5 м - для 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 ограждениями (барьерами) 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, а освещенность всей игровой площадки - как минимум 400 люкс.

#### Если используют разные столы, уровень освещенности должен быть одинаковым на каждом из них.

#### Источник света должен быть расположен не ниже 5 м от уровня пола.

#### Задний план в основном должен быть темным и не должен иметь ярких источников света, в том числе дневного света, проходящего через не зашторенные окна и другие проемы.

#### Пол не должен быть ни светлоокрашенным, ни ярко блестящим; поверхность пола не должна быть скользкой; не допускаются: камень, бетон, кирпич или кафельная плитка; на соревнованиях, имеющих статус мировых или олимпийских, пол должен быть деревянным или покрыт рулонным синтетическим материалом качества и марки, сертифицированных ITTF.

#### ♦ Возле столика ведущего судьи должны находиться подставки под полотенца, рекомендуемая высота - 75 см.

#### ♦ Температура в игровом зале должна быть не ниже +15 °C, но не выше +25 °C; относительная влажность воздуха должна быть в пределах 50-70%.

### 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 цвета 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 м2: они не должны быть ближе 1 м от боковых ограждений и не дальше 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 сетке должна быть либо слегка темнее, либо слегка светлее основного цвета; она не должна быть ближе 3 см от тесьмы вдоль верхнего края и не заслонять видимость сквозь ячейки.

#### Реклама на судейских столиках и другой мебели, находящейся внутри игровой площадки, не должна занимать площадь более 750 см2.

#### Реклама на одежде игроков должна быть ограничена:

##### обычной торговой маркой, символом или именем изготовителя, занимающими площадь до 24 см2;

##### не более чем тремя, чётко отделёнными друг от друга, рекламными объявлениями общей площадью до 200 см2 на передней или боковой стороне игровой рубашки;

##### одним объявлением площадью до 200 см2 на спине рубашки;

##### не более чем двумя рекламными объявлениями на игровых шортах или юбке общей площадью до 80 см2.

#### Реклама на номерах игроков должна занимать общую площадь не более 100 см2.

#### Реклама на одежде судей не должна занимать площадь более 40 см2.

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

## Полномочия официальных лиц

### Главный судья (рефери)

#### Для каждого соревнования в целом должен быть назначен главный судья, имя и местонахождение которого должны быть известны участникам и капитанам команд, когда таковые имеются.

#### Главный судья отвечает за:

##### 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 и Предписаний, включая законность одежды, игрового оборудования и игровых условий;

##### решение вопроса о том, могут ли игроки разминаться и где конкретно в случаях непредвиденной остановки игры;

##### принятие дисциплинарных мер за недостойное поведение или другие нарушения Предписаний.

#### 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 таковые имеются.

#### Главному судье или его полномочному заместителю, назначенному для выполнения обязанностей главного судьи во время его отсутствия, следует находиться в зале во время проведения соревнований.

#### 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.

### Официальные лица встречи

#### На каждую встречу должен быть назначен судья и судья-ассистент.

#### 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 о любых отклонениях главному судье;

##### выбирать мяч наугад, как обусловлено пп.3.4.2.1.1, 3.4.2.1.2;

##### проводить жеребьевку для выбора подачи, приема, сторон;

##### решать, могут ли быть смягчены требования к правильной подаче из-за физического недостатка игрока;

##### контролировать порядок подач, приемов, смены сторон и устранять любые ошибки в этих вопросах;

##### 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;

##### принимать меры при нарушениях Предписаний, касающихся советов игрокам и поведения последних.

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

#### 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.

#### Как судья ассистент, так и отдельно назначенное главным судьей официальное лицо могут быть задействованы в качестве счетчика ударов, задачей которого является считать удары принимающего игрока (пары) при введении правила активизации игры.

#### Решение, принятое судьей-ассистентом или счетчиком ударов в соответствии с положениями п.п.3.3.2.5, 3.3.2.6 не может быть отменено судьей.

### Апелляции (протесты)

#### 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 и Предписаний, оргкомитета - по всем другим вопросам проведения соревнования.

#### Никакие протесты не могут быть поданы главному судье против решения официального лица встречи по конкретному факту игры, а оргкомитету против решения главного судьи по вопросам интерпретации Правил и Предписаний.

#### Протест может быть подан главному судье против решения официального лица встречи по вопросу интерпретации Правил и Предписаний; решение 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 и Предписаниями; 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, в которой возник вопрос.

#### Вопрос об интерпретации Правил и Предписаний, возникший вследствие решения главного судьи, или вопрос о проведении соревнований, возникший из-за решения оргкомитета, может быть представлен игроком или капитаном команды, уполномоченными подавать протест, через свою ассоциацию для рассмотрения Комитетом по правилам ITTF.

#### Комитет по правилам должен определить принцип для руководства в принятии решений в будущем; данный принцип может также стать предметом протеста ассоциации в Совет или Конгресс ITTF, но это не может повлиять на окончательность любого решения, уже принятое главным судьей или оргкомитетом.

## Проведение встречи

### Объявление счета

#### 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.

#### Если игрок получил официальное предупреждение за недостойное поведение, следует положить желтую карточку возле счетчика, показывающего очки этого игрока.

### Оборудование

#### Игроки не должны выбирать мячи на игровой площадке.

##### Насколько это возможно, игрокам следует предоставить право выбора одного или более мячей до выхода на игровую площадку, и встреча должна проводиться одним из этих мячей, взятым судьей наугад.

##### Если мяч не был выбран 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 в соответствии с пп.3.4.2.1.1, 3.4.2.1.2.

#### 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.

### Разминка

#### Игрокам предоставляется право на разминку на столе, где будет проводиться встреча (но не во время разрешенных перерывов), 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 предоставлена (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.

### Перерывы в игре

#### Каждый игрок имеет право на:

##### 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 предоставлении 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 предоставлении 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, по мнению главного судьи, 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 все 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.

## Дисциплина

### Советы

#### В командных соревнованиях советы можно получать от любого лица.

#### В личных соревнованиях игрок (пара) могут получать советы только от одного определённого лица, представленного судье до начала встречи; когда игроки пары принадлежат 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 разрешённого перерыва, но не между окончанием разминки и началом встречи; если любое полномочное лицо даст совет в другое время, судья должен поднять жёлтую карточку и предупредить его, что любая следующая попытка приведёт 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 предупреждён персонально именно этот советчик.

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

#### Если удалённый 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 игрока консультироваться с представителем его ассоциации или переводчиком по юридическим вопросам.

### Недостойное поведение

#### Игроки и тренеры должны воздерживаться от поведения, которое может задеть соперника, оскорбить зрителей или дискредитировать игру, например: неприличные выражения, намеренное разрушение мяча или выбивание его за пределы игровой площадки, удары по столу или ограждениям, замена ракетки без предъявления ее, а также неуважительное отношение к официальным лицам.

#### Если в любое время игрок или тренер допускают серьезное нарушение, судья должен прервать встречу и доложить немедленно главному судье; при менее серьезных нарушениях, он должен поднять жёлтую карточку и предупредить нарушителя о том, что при повторении чего-либо подобного будут применены штрафные санкции.

#### За исключением предусмотренного в п.п.3.5.2.2 и 3.5.2.5, если предупреждённый 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 жёлтую и красную карточку вместе.

#### Если игрок, наказанный проигрышем 3 штрафных очков в данной личной встрече или в том же командном матче, продолжает нарушать нормы поведения, судья должен остановить игру и доложить главному судье.

#### В течение данной личной встречи не следует заменять ракетку, если только она случайно не была повреждена настолько, что не может быть далее использована; если игрок заменил ракетку в течение данной личной встречи без предъявления ее, судья должен остановить игру и доложить главному судье.

#### Предупреждение или наказание, вынесенное одному из игроков пары, распространяется на эту пару в данной встрече, но не на игрока, который не нарушал норм поведения, в следующих личных встречах этого же командного матча; в начале парной встречи пару следует рассматривать как уже имеющую предупреждение или наказание, если один из игроков этой пары был предупрежден или оштрафован ранее в этом же командном матче.

#### За исключением предусмотренного в п.3.5.2.5, если тренер, который был предупрежден, допустит следующее нарушение в той же личной встрече или в этом же командном матче, судья должен поднять красную карточку и удалить его прочь от игровой площадки до конца командного матча или (в личных соревнованиях) до конца данной личной встречи.

#### Главный судья имеет право дисквалифицировать игрока на данную встречу, командный матч, отдельный вид соревнования или на все соревнование в целом за недостойное или агрессивное поведение, независимо от того, получил он доклад от судьи или нет; если он принимает такое решение, он (главный судья) должен поднять красную карточку.

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

#### Главный судья может дисквалифицировать до конца соревнования любого, кто был дважды выслан за пределы игровой зоны в течение данных соревнований.

#### О серьёзных случаях недостойного поведения следует сообщать ассоциации нарушителя.

### Приклеивание

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

#### 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.

#### Для приклеивания накладок к основаниям ракеток должно быть выделено отдельное помещение с достаточной вентиляцией; жидкие клеи не должны использоваться нигде в игровой зоне.

## Жеребьевка для соревнований с выбыванием

### Свободные и квалифицируемые игроки

#### Число мест в первом круге при проведении соревнований с выбыванием должно быть степенью 2.

##### Если заявок меньше, чем количество мест, в первом туре должно быть достаточное количество свободных мест с тем, чтобы сформировать сетку с предполагаемым количеством мест.

##### Если заявок больше, чем количество мест, следует провести квалификационные соревнования таким образом, чтобы число отобранных в квалификационных соревнованиях и заявленных для участия игроков, освобожденных от квалификационных соревнований, вместе составило требуемое число мест.

#### Свободные места должны быть распределены насколько возможно равномерно повсюду в первом круге и помещены против рассеиваемых игроков в порядке классификации.

#### Прошедшие квалификационные соревнования игроки должны быть распределены жеребьевкой насколько возможно равномерно между половинами, четвертями, восьмыми, шестнадцатыми сетки соответственно.

### Рассеивание по классификации

#### Игроки с наивысшими по классификации номерами, заявленные для участия в данном виде соревнования, должны быть рассеяны так, чтобы они не могли встретиться до заключительных кругов соревнования.

#### Число рассеиваемых игроков не должно превышать числа игроков, заявленных на 1 круг.

#### 1-й по классификации заявленный участник должен быть помещен на верх первой половины сетки, а 2-й по классификации - в низ второй половины сетки; все другие рассеиваемые участники должны быть распределены жребием на определенные места сетки:

##### 3-й и 4-й по классификации участники должны быть распределены жребием между низом первой половины сетки и верхом второй ее половины;

##### с 5-го по 8-й классификации участники должны быть распределены жребием между нижними местами нечетных номеров четвертей сетки и верхними местами четных номеров ее четвертей;

##### с 9-го по 16-й по классификации участники должны быть распределены жребием между нижними местами нечетных номеров восьмых частей сетки и верхними местами четных номеров ее восьмых частей;

##### с 17-го по 32-й по классификации участники должны быть распределены жребием между нижними местами нечетных номеров шестнадцатых частей сетки и верхними местами четных номеров ее шестнадцатых частей.

#### В командных соревнованиях, проводимых по системе с выбыванием, право на рассеивание по классификации имеют только ассоциации, чьи команды занимают наивысшие места в классификации.

#### Рассеивание по классификации должно выполняться в порядке последнего классификационного списка, опубликованного ITTF, за исключением тех случаев:

##### когда все заявленные участники, имеющие право на рассеивание, представляют ассоциации, принадлежащие одной континентальной федерации, приоритет должен быть отдан последнему классификационному списку, опубликованному этой федерацией;

##### когда все заявленные участники, имеющие право на рассеивание, представляют одну и ту же ассоциацию, приоритет должен быть отдан последнему классификационному списку, опубликованному этой ассоциацией.

### Рассеивание по представлению ассоциаций

#### Игроки и пары, выставляемые от одной ассоциации, должны быть, если возможно, разделены таким образом, чтобы они не могли встретиться между собой до заключительных кругов соревнования.

#### Ассоциации должны представлять список своих игроков и пар в порядке игровой силы, начиная с игроков, входящих в классификационный список (рейтинг-лист), используемый для рассеивания в порядке этого классификационного списка.

#### 1-й и 2-й по классификации ассоциации должны быть жребием распределены в разные половины сетки, а третий и четвертый - в разные четверти сетки, не занятые первыми двумя;

#### участники с 5-го по 8-й по классификации ассоциации должны быть насколько возможно равномерно рассеяны в восьмых частях сетки, не занятых первыми четырьмя;

#### каждый участник, классифицированный с 9-го по 16-е место – по возможности равномерно в шестнадцатых долях сетки, не занятых участником с более высоким местом в классификации, и так далее, пока все участники не займут свои места в сетке.

#### В мужских и женских парных соревнованиях пару, составленную из игроков от разных ассоциаций, следует считать парой той ассоциации, чей игрок выше в списке мировой классификации, или, если ни один из этих игроков не входит в данный список, принимают во внимание соответствующую континентальную классификацию; если ни один игрок не входит ни в мировую, ни в континентальную классификацию, пара рассматривается как пара той ассоциации, чья команда выше в мировой командной классификации.

#### В смешанных парах пара должна рассматриваться как пара той ассоциации, которой принадлежит игрок-мужчина.

#### В квалификационных соревнованиях участники одной и той же ассоциации численностью до количества квалификационных групп должны быть рассеяны жребием в разные группы таким образом, чтобы каждый участник квалификационных соревнований был распределен в соответствии с принципами пп.3.6.3.3-3.6.3.5.

#### Ассоциация может выставить игрока под своей юрисдикцией для участия в любых личных соревнованиях, если этот игрок соответствует требованиям для участия в данных соревнованиях, но игрок, связанный необходимостью представлять другую ассоциацию, для участия в данных личных соревнованиях должен получить согласие этой последней.

### Изменения

#### Изменения в готовой сетке могут быть сделаны только с разрешения полномочного руководящего комитета (директората) и, где это предусмотрено, с общего согласия представителей ассоциаций, прямо заинтересованных в этом.

#### Сетка может быть изменена, если только необходимо исправить ошибки и явные недоразумения, связанные с представлением и приемом заявок, корректировкой серьёзного дисбаланса, как предусмотрено п.3.6.5, а также включением дополнительных игроков или пар, как предусмотрено п.3.6.6.

#### Никакие изменения, за исключением необходимого вычеркивания, не могут быть сделаны в сетке после того, как в данном виде соревнований начались встречи; в целях выполнения этого Предписания квалификационные соревнования могут быть рассмотрены как отдельный вид соревнований.

#### Ни один игрок не может быть вычеркнут из сетки без его разрешения, если только он не дисквалифицирован главным судьей; такое разрешение должно быть дано или игроком, если он присутствует, или уполномоченным им представителем, в случае его отсутствия.

#### Никакие изменения не могут быть сделаны в составе пары, если оба игрока присутствуют и в состоянии играть; основанием для изменений могут служить только травма, болезнь или отсутствие одного из игроков.

### Повторная жеребьёвка

#### Ни один участник не может быть перемещен с одного места сетки на другое, за исключением случаев, предусмотренных п.3.6.4.2, 3.6.4.5 и 3.6.5.2, когда необходимо устранить серьёзный дисбаланс в данном виде соревнования; эту повторную жеребьевку проводят, насколько это практически возможно, полной повторной жеребьёвкой.

#### В исключительных случаях, когда дисбаланс является следствием отсутствия нескольких сеяных участников из этой же части сетки, остальные участники, подлежащие рассеиванию, могут быть перенумерованы в порядке классификации и повторной жеребьевкой распределены, по мере возможности, на сеяные места, принимая во внимание рассеивание по назначению ассоциаций.

### Дополнения

#### Игроки, не включенные в первичную сетку, могут быть добавлены туда позднее по усмотрению полномочного руководящего комитета (директората) и по согласованию с главным судьей.

#### Любые вакансии в сеяных местах следует заполнять в первую очередь в порядке классификации жеребьевкой сильнейших дополнительных участников, остальные участники должны быть распределены жребием вначале среди вакансий, появление которых обусловлено отсутствием или дисквалификацией каких-либо игроков, а затем – среди свободных мест, но не против сеяных участников.

#### Участники, имевшие право на рассеивание по классификации при включении в первоначальную сетку, могут быть добавлены только в том случае, если в сетке имеется достаточно вакансий в сеяных местах.

## Организация соревнований

### Полномочия

#### При условии соблюдения Устава ITTF любая ассоциация может организовать или санкционировать проведение на своей территории открытых, ограниченных или турниров по приглашению, а также международных матчей.

#### В течение каждого сезона ассоциация может проводить один взрослый и один юношеский открытые турниры, которые она организует как взрослый и юношеский открытые международные чемпионаты; игроки могут соревноваться в таких чемпионатах только с разрешения своих ассоциаций, но отказ в таком разрешении должен быть обоснованным.

#### На международном ограниченном турнире или турнире по приглашению игрок из ассоциации другой, чем ассоциация, на чьей территории проводят турнир, может принять участие только с разрешения своей ассоциации, если не было дано общего разрешения ITTF или если все игроки участвуют от одного континента - соответствующей континентальной федерации.

#### Игрок не может участвовать в международном соревновании, если он временно отстранен от соревнований его ассоциацией.

#### Ни одно соревнование не может носить титул «мировое» без разрешения ITTF, как и континентальное - без разрешения соответствующей континентальной федерации.

### Представительство

#### Представители всех ассоциаций, чьи игроки участвуют в мировых, континентальных или открытых международных чемпионатах, имеют право присутствовать при жеребьевке и должны быть ознакомлены со всеми изменениями в жеребьевке или с любыми решениями по апелляциям, которые могут прямо оказать влияние на их игроков.

#### Ассоциация, наносящая визит, имеет право назначить как минимум одного представителя в руководящий комитет (директорат) любого международного матча, в котором эта ассоциация принимает участие.

### Заявки

#### Заявочные формы для открытых международных чемпионатов должны быть высланы всем ассоциациям не позднее, чем за 2 календарных месяца до начала соревнований, и не позднее, чем за 1 месяц до даты закрытия приема заявок.

#### Все заявки, представляемые ассоциациями для открытых турниров, должны быть приняты, но организаторы турниров имеют право включать участников в квалификационные соревнования; при решении этого вопроса организаторы должны брать в расчет классификационный список ITTF или континентальных федераций, а также другие классификационные списки, представленные ассоциациями.

### Программа соревнований.

#### Открытые международные чемпионаты включают в свою программу мужские одиночные, женские одиночные, мужские и женские парные соревнования; в их программу также могут быть включены смешанные парные виды соревнований, а также командные соревнования участвующих ассоциаций.

#### Рекомендуемые пределы возрастов для соревнований юношей и младших юношей - 17 и 14 лет соответственно; ограничивающей датой следует считать 30 июня перед началом сезона, в котором проводят соревнование.

#### Командные матчи на открытых международных чемпионатах рекомендуется проводить по формулам, определенным в п.3.7.6; избранная система должна быть установлена в заявочной форме или проспекте.

#### Во взрослых одиночных соревнованиях, кроме квалификационных этапов, встречи следует проводить на большинство из 5-9 партий, а в одиночных соревнованиях юношей и девушек - на большинство из 3 или 5 партий; все остальные встречи проводят на большинство из 3-9 партий (объявляется в заявочной форме, проспекте или положении).

#### Личные виды соревнований надлежит играть по системе с выбыванием, командные соревнования и квалификационные этапы одиночных соревнований могут быть проведены как по системе с выбыванием, так и по групповой системе.

### Групповые соревнования

#### В групповых (круговых) соревнованиях каждый член группы должен сыграть со всеми другими членами данной группы; победителю встречи присуждают 2 очка, проигравшему - 1 очко, а за неявку или незавершенную встречу - 0 очков; распределение мест определяется преимущественно по количеству набранных очков.

#### Если два или более членов группы наберут одинаковое количество очков, их относительные позиции определяют рассмотрением результатов только между этими участниками, рассматривая последовательно:

##### ♦ в командных соревнованиях - отношение числа побед и поражений в командных матчах, затем во встречах, затем в партиях и, наконец, в очках, до тех пор, пока не будет выявлен порядок распределения мест;

##### ♦ в личных соревнованиях - отношение числа побед и поражений сначала во встречах, затем в партиях и, наконец, в очках, до тех пор, пока не будет выявлен порядок распределения мест;

##### ♦ При подсчете отношения в несыгранных командных матчах проигрыш засчитывают со счетом 0:3, 0:4 или 0:5 (в зависимости от системы розыгрыша командного турнира), а в личных встречах - со счетом 0:11. Если командный матч или личная встреча осталась незавершенной, то проигравшему засчитывают набранное количество очков.

#### Если на любом этапе вычислений положение одного или нескольких членов группы может быть однозначно определено по отношению к другим, результаты встреч, в которых данный член группы принимал участие, должны быть исключены из каких-либо дальнейших вычислений, которые при необходимости должны быть проведены для оставшихся в соответствии с пп.3.7.5.1, 3.7.5.2.

#### Если не удается разрешить ситуацию посредством действий, указанных в пп.3.7.5.1-3.7.5.3, то относительные позиции «спорных» участников разрешаются жребием.

### Системы командных матчей

#### На большинство из 5 встреч (5 одиночных).

##### Команда должна состоять из 3 игроков.

##### Порядок встреч: A-X, B-Y, C-Z, A-Y, B-X.

#### На большинство из 5 встреч (4 одиночных и 1 парная).

##### Команда должна состоять из 2, 3 или 4 игроков.

##### Порядок встреч: A-X, B-Y, пара, A-Y, B-X.

#### На большинство из 7 встреч (6 одиночных и 1 парная).

##### Команда должна состоять из 3, 4 или 5 игроков.

##### Порядок встреч: A-Y, B-X, C-Z, пара, A-X, C-Y, B-Z.

#### На большинство из 9 встреч (9 одиночных).

##### Команда должна состоять из 3 игроков.

##### Порядок встреч: A-X, B-Y, C-Z, B-X, A-Z, C-Y, B-Z, C-X, A-Y.

### Проведение командного матча.

#### Все игроки должны быть отобраны из числа заявленных на данный вид соревнований.

#### Перед началом командного матча жребием определяется право выбора A, B, C или X, Y, Z, после чего капитаны должны назвать главному судье или его полномочному представителю поименно своих игроков, выбрав определенную букву каждому игроку.

#### Необязательно называть игроков пары до окончания одиночной непосредственно предшествующей встречи.

#### Игрок, которому после завершившейся с его участием встречи предстоит играть следующую, имеет право на отдых продолжительностью до 5 минут между двумя встречами подряд.

#### Все встречи в командном матче проводят на большинство из 3-7 партий.

#### Командный матч заканчивается, когда одна из команд выиграет большинство из возможных личных встреч.

### Результаты

#### Как можно быстрее, но не позднее, чем через 7 дней после окончания соревнований, организующая ассоциация должна выслать в секретариат ITTF и в секретариат соответствующей континентальной федерации подробные результаты (включая счет очков) международных матчей, всех этапов континентальных и открытых международных чемпионатов, а также заключительных этапов национальных чемпионатов.

### Телевидение

#### Соревнования, не имеющие статуса мировых, континентальных или олимпийских, могут транслироваться по телевидению только с разрешения ассоциации, с чьей территории ведут эту передачу.

#### Участие в международном соревновании подразумевает согласие ассоциации, имеющей юрисдикцию над игроками-визитерами (гостями), на ведение телепередач с данного соревнования; в мировых, континентальных или олимпийских соревнованиях такое согласие подразумевает показ, где бы то ни было как в прямом эфире, так и в записи в течение всего периода этих соревнований и в течение 1 месяца после них.

1. ♦ Здесь и далее этот знак означает наши дополнения к правилам ITTF (Международной федерации настольного тенниса) [↑](#footnote-ref-1)