

**Министерство образования Республики Беларусь**

**Учреждение образования  
«Гомельский государственный технический  
университет имени П. О. Сухого»**

**Кафедра «Физическое воспитание и спорт»**

**ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ ДЛЯ СТУДЕНТОВ,  
ЗАНИМАЮЩИХСЯ НАСТОЛЬНЫМ  
ТЕННИСОМ, ПО ПРОВЕДЕНИЮ  
СОРЕВНОВАНИЙ И ИГР**

**ПОСОБИЕ  
для студентов всех специальностей  
дневной формы обучения**

**Гомель 2021**

УДК 796.386.063(075.8)  
ББК 75.577.6я73  
Т33

*Рекомендовано научно-методическим советом  
факультета автоматизированных и информационных систем  
ГГТУ им. П. О. Сухого  
(протокол № 10 от 01.06.2020 г.)*

Составители: *О. А. Науменко, Т. Ф. Торба*

Рецензент: зав. каф. теории и методики физической культуры Гомельского государственного университета имени Ф. Скорины канд. пед. наук, доц. *Е. В. Осипенко*

**Теоретические** знания для студентов, занимающихся настольным теннисом, по проведению соревнований и игр : пособие для студентов всех специальностей днев. формы обучения / сост.: О. А. Науменко, Т. Ф. Торба. – Гомель : ГГТУ им. П. О. Сухого, 2021. – 62 с. – Систем. требования: PC не ниже Intel Celeron 300 МГц ; 32 Mb RAM ; свободное место на HDD 16 Mb ; Windows 98 и выше ; Adobe Acrobat Reader. – Режим доступа: <https://elib.gstu.by>. – Загл. с титул. экрана.

Данное пособие направлено на совершенствование знаний по проведению соревнований и правил. Правила, которые позволяют организовать и проводить соревнования по настольному теннису, приведены в соответствии с последней версией международных Правил.

Для студентов-спортсменов, тренеров, судей и организаторов соревнований.

**УДК 796.386.063(075.8)**  
**ББК 75.577.6я73**

© Учреждение образования «Гомельский государственный технический университет имени П. О. Сухого», 2021

## Введение

### **Все президенты ITTF (международная федерация настольного тенниса):**

- IVOR MONTAGU – Англия (1926-1967)
- H. ROU EVANT – Уэльс (1967-1987)
- ICHIRO OGIMURA – Япония (1987-1994)
- LOLLO HAMMARLUND – Швеция (1994-1995)
- XU YINSHENG – Китай (1995-1999)
- ADXAM SHARARA – Канада (1999-2014)
- THOMAS WEIKERT – Германия (2014-до 2021 г.)

### **Последние главные изменения в международных Правилах:**

1 октября 2000 года – ограничить соотношение высоты шипов к их диаметру (не более 1.1).

1 октября 2000 года – изменить диаметр мяча 38мм на 40 мм.

1 сентября 2001 года – каждая партия играется до 11-ти очков, переход подачи производить после 2 очков.

1 сентября 2002 года – при подаче нельзя закрывать мяч от соперника.

1 сентября 2008 года – запрет на использование вредных клеев и растворителей.

1 июля 2014 года – принятие нового мяча, сделанного из пластмассы вместо целлулоида. Новый мяч маркирован обозначением «40+», его диаметр немного больше 40 мм.

2015 год – утвержден Всемирный день настольного тенниса – 6 апреля.

1 октября 2016 года – разрешить советы в любое время матча, за исключением периода, когда мяч находится в игре.

## **Раздел 1. Правила соревнований**

### **1. Виды соревнований**

1. Соревнования по настольному теннису подразделяются:
  - личные – результаты засчитывают каждому участнику отдельно;
  - командные – результаты отдельных участников команды засчитывают команде;
  - лично-командные, т. е. такие личные соревнования, в которых результаты засчитывают одновременно каждому участнику отдельно и команде;
  - командно-личные, т. е. такие командные соревнования, в которых результаты засчитывают одновременно команде и отдельно каждому участнику.
2. Каждый вид личных соревнований может состоять из:
  - одиночных встреч: мужских, женских;
  - парных встреч: мужских, женских, смешанных.
3. Виды соревнований определяют Положением о соревнованиях.

### **2. Участники соревнований**

Возраст участников

Возраст участников определяют по году рождения

Соревнования проводят по следующим возрастным группам:

- младшая юношеская (мальчики, девочки)- 12 лет и младше (мини-кадеты);
- старшая юношеская (юноши, девушки)- 15 лет и младше (кадеты);
- юниоры (юноши, девушки)- 18 лет и младше;
- молодежь (юноши, девушки)- 21 год и младше;
- взрослые (мужчины, женщины) – 21 год и старше;
- ветераны (мужчины, женщины) – 40 лет и старше.

### **Допуск к соревнованиям**

К участию в соревнованиях допускают спортсменов, получивших разрешение врача. Разрешение врача отмечают в представленном спортивной организацией именном списке (заявочный лист) по установленной форме (обязательна подпись врача и печать напротив каждой фамилии участника).

### **Права и обязанности участника соревнований**

1. Участник соревнований имеет право:

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

1.2. проводить непосредственно перед началом встречи разминку на игровом столе продолжительностью не более 2 минут;

1.3. обратиться к ведущему судье до начала розыгрыша следующего очка за разъяснением или с просьбой;

1.4. обратиться к главному судье, если не удовлетворен разъяснением ведущего судьи, в личных соревнованиях – самому, в командных – через своего представителя или капитана команды;

1.5. на кратковременный перерыв, с разрешения ведущего судьи для приведения в порядок своей игровой формы;

1.6. на кратковременный перерыв, чтобы обтереться полотенцем после каждых 6 очков; при смене сторон в решающей партии;

1.7. взять один перерыв длительностью до 1 минуты после любой завершающей партии встречи;

1.8. взять один тайм-аут длительностью до 1 минуты в любой минуты в течении индивидуальной (парной) встречи между розыгрышами очка;

1.9. взять перерыв длительностью до 5 минут для отдыха между встречами, которые следуют подряд;

1.10. получать советы в любое время матча за исключением периода, когда мяч находится в игре;

1.11. покидать игровую площадку, пока мяч в игре, а также для возвращения мяча на игровую площадку после розыгрыша (под наблюдением судьи);

1.12. заменить свою ракетку во время встречи, но только в том случае, если она случайно повреждена так сильно, что ею нельзя пользоваться;

1.13. сделать несколько тренировочных ударов после замены поврежденных в ходе встречи мяча или ракетки;

1.14. присутствовать при проверке своей ракетки, взятой на контроль (тестирование ракетки).

## 2. Участник соревнований обязан:

2.1. знать и соблюдать Правила, Положение о соревнованиях, расписание встреч;

2.2. выступать в опрятной, чистой спортивной одежде, соответствующей требованиям;

- 2.3. провести все предусмотренные расписанием встречи;
- 2.4. 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;
- 2.5. на протяжении всей встречи оставаться внутри или вблизи игровой площадки; во время перерывов между партиями и при тайм-ауте - оставаться в пределах 3 метров от игровой площадки под наблюдением судьи;
- 2.6. 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 игроку засчитывают поражение. При этом в незавершенной партии командных соревнований сопернику добавляют количество очков, необходимое для выигрыша данной партии, следующие несыгранные партии этой встречи записывают со счетом 11:0 в пользу соперника. В личных соревнованиях - поражение по неявке;
- 2.7. перед началом встречи и, когда бы в ходе встречи ни сменил свою ракетку, показать ракетку своему сопернику и ведущему судье и позволить им осмотреть ее;
- 2.8. оставлять на игровом столе свою ракетку во время перерывов между партиями и при тайм-ауте;
- 2.9. поблагодарить рукопожатием по окончании встречи соперника и судей, контролировавших встречу;
- 2.10. быть в составе команды при построении перед началом командной встречи и после ее окончания для взаимного приветствия, если это предусмотрено Положением о соревнованиях;
- 2.11. в личных соревнованиях участник обязан заранее представить судье своего советчика, назвав его имя и фамилию.
3. В случае опоздания участника на назначенную по расписанию встречу на 5 минут ему следует засчитать поражение по неявке.
4. Участник, не явившийся на встречу или отказавшийся от продолжения соревнований без уважительной причины, может быть дисквалифицирован главным судьей.
5. Участнику запрещено:
- 5.1. вступать в пререкания с судьями, соперниками и зрителями;

5.2. преднамеренно затягивать игру (длительным и несвоевременным обтиранием полотенцем; умышленным повреждением мяча, умышленным выбиванием мяча за пределы игровой площадки; постукиванием мячом перед подачей по столу, полу, ракетке; вытиранием рук о стол или ограждение и другими способами.);

5.3. оказывать (любым способом) влияние на принятие судьей решения по результату розыгрыша;

5.4. повреждать или преднамеренно наносить удары (чем угодно) по оборудованию ( столу, сетке, ограждению), а также любому спортивному имуществу;

5.5. действовать неуважительно (выражениями или жестами, громкими возгласами или комментариями к игре, бросанием ракетки и т.п.) по отношению к сопернику, официальным лицам, зрителям;

5.6. намеренно мешать (любыми действиями) проведению других встреч.

#### **Одежда участника**

Игровая одежда, как правило, должна состоять из спортивной рубашки с короткими рукавами или без рукавов и шорт или юбки, либо цельного спортивного комбинезона, носков и игровой обуви; другие предметы, например тренировочный костюм или часть его можно носить во время игры только с разрешения главного судьи.

Основной цвет рубашки, шорт или юбки, кроме цвета воротника и рукавов, должен четко отличаться от цвета игрового мяча.

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 не ослеплять соперника.

На одежде не должно быть изображений или надписей, которые могут быть истолкованы как оскорбительные и подрывать репутацию соревнований.

На республиканских соревнованиях на спине игровой рубашки может располагаться надпись с фамилией спортсмена.

#### **Представитель, тренер, капитан команды**

Каждая организация, участвующая в соревнованиях, должна иметь своего представителя (тренера), который является руководителем команды, несет ответственность за дисциплину

участников и обеспечивает их явку на соревнования. Представитель не может быть одновременно судьей данных соревнований.

Помимо представителя команда должна иметь капитана из числа участников. В отсутствие представителя капитан команды исполняет его обязанности, пользуется его правами и несет ответственность за порядок и дисциплину в команде.

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 любой момент встречи, кроме периода, когда мяч находится в игре, и только находясь в установленном советчику месте;
- подать протест в командных соревнованиях: а) главному судье на решение ведущего судьи или судьи-ассистента по вопросу толкования Правил соревнований; б) в оргкомитет соревнований на решение главного судьи по вопросу проведения соревнований, не предусмотренному действующими Правилами, Положением о соревнованиях.
- присутствовать при проверке ракетки участника команды, взятой для тестирования.

Представитель (тренер) обязан:

- знать Правила, Положение о соревнованиях и порядок их проведения.

Представителю (тренеру) запрещено:

- вмешиваться в распоряжения судей и других официальных лиц, проводящих соревнования.

### **3. Правила игры**

#### **Стол**

- Поверхность стола, называемая «игровой поверхностью», длиной 2,74 метра и шириной 1,525 метра, должна быть прямоугольной и лежать в горизонтальной плоскости на высоте 0,76 метра от пола.
- Игровая поверхность включает верхние кромки стола, но не боковые стороны ниже кромок.



- Игровая поверхность может быть изготовлена из любого материала и должна обеспечить единообразный отскок около 23 см при падении на нее стандартного мяча с высоты 30 см.

- Игровая поверхность должна быть матовой, однородного темного цвета с белой линией шириной 2 см вдоль каждой кромки.

1. Линии вдоль кромок длиной 2,74 м называют «боковыми линиями».

2. Линии вдоль кромок длиной 1,525 м называют «концевыми линиями».

- Игровая поверхность должна быть разделена на две равные половины сеткой, расположенной параллельно «концевым линиям», поверхность каждой половины должна быть сплошной на всей площади.

- Для парных соревнований каждая «половина» должна быть разделена на две равные «полуплощадки» белой «центральной линией» шириной 3мм, проходящей параллельно «боковым линиям»; «центральная линия» считается частью каждой правой «полуплощадки».

#### **Комплект сетки**

- Комплект сетки состоит из самой сетки, подвесного шнура и опорных стоек; те части опорных стоек, которые находятся на игровой поверхности стола, являются частью комплекта сетки, а не стола.

- Сетку подвешивают на шнур, привязанный с каждого конца к вертикальной части стоек на высоте 15,25 см; длина выступающих частей стоек должна быть 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 примыкать насколько это возможно ближе к игровой поверхности стола, а концы сетки - к опорным стойкам.

#### **Мяч**

- Мяч должен быть сферическим, диаметром чуть более 40 миллиметров. Маркирован обозначением «40+».



- Вес мяча должна быть 2,76 грамма.

- Мяч должен быть изготовлен из пластмассы белого, матовым.

## Ракетка

- Ракетка может быть любого размера, формы и веса; ее лопасть должна быть плоской и жесткой.

- Как минимум 85 % лопасти по толщине должны быть из натурального дерева; клеевой слой внутри лопасти может быть армирован волокнистым материалом, например, углеродистой фиброй, стеклотканью или прессованной бумагой; толщина этого слоя не должна быть более 7,5 % общей толщины лопасти или 0,35 мм.



- Сторона лопасти, используемая для удара по мячу, должна быть покрыта обычной однослойной пупырчатой резиной с пупырышками наружу 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.

1. Обычная пупырчатая резина – это однослойная цельная резина, натуральная или синтетическая, с пупырышками, равномерно распределенными по поверхности с плотностью не менее 10 и не более 30 штук на 1 кв.см.

2. Резина типа «сэндвич» – это один слой пористой резины, покрытый снаружи одним слоем обычной пупырчатой резины толщиной до 2 мм.

- Часть лопасти, ближайшая к рукоятке и охватываемая пальцами, может оставаться непокрытой или покрытой любым материалом; ее следует считать частью ручки.

- Покрывающий материал должен использоваться без применения химической или иной обработки.

- Лопасть, любой слой внутри лопасти и любой слой покрывающего или клеящего вещества должны быть сплошными и иметь одинаковую толщину.

- Цвет поверхности покрывающего материала или, в случае его отсутствия, самой лопасти ракетки должен быть матовым ярко-красным с одной стороны и черным с другой.

- Допускаются небольшие отклонения от требований однородности поверхности и одинакового цвета покрывающей резины в результате случайного повреждения, износа или

потускнения при условии, что они существенно не изменяют характеристик поверхности.

### **Определения**

- «Розыгрыш» – период времени, в течение которого мяч находится в игре.
- «Мяч в игре» – считается с последнего момента нахождения его на неподвижной ладони свободной руки перед намеренным подбрасыванием его при подаче до тех пор, пока розыгрыш не будет признан переигровкой или очком.
- «Переигровка» – повторение розыгрыша, результат которого не засчитан.
- «Очко» - засчитанный результат законченного розыгрыша.
- «Рука с ракеткой» – рука, держащая ракетку.
- «Свободная рука» – рука, в которой игрок не держит ракетку.
- Игрок «ударяет» мяч, если он касается мяча ракеткой, находящейся в руке, или рукой, в которой он держит ракетку, ниже запястья.
- Игрок «мешает» мячу, если он или то, что на нем одето или то, что он носит, касается мяча во время игры, когда мяч находится над игровой поверхностью или летит к игровой поверхности и не пересек концевую линию, не коснувшись его половины стола после последнего удара соперника.
- «Подающий» – игрок, который должен первым ударить по мячу в розыгрыше.
- «Принимающий» – игрок, который должен вторым ударить по мячу в розыгрыше
- «Ведущий судья» – лицо, назначенное контролировать встречу.
- «Судья-ассистент» - лицо, назначенное помогать ведущему судье в принятии определенных решений.
- Понятие игрок «носит» включает одежду игрока и украшения, которые он носил в начале розыгрыша очка.
- Мяч считается прошедшим «над или вокруг сетки», если он пролетел над, ниже или снаружи выступающей части комплекта сетки вне стола, либо если при возврате по нему произведен удар после того, как мяч отскочил обратно над сеткой и находился на стороне соперника.

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

### **Подача**

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

- Подающий должен подбросить мяч примерно вертикально вверх, не придавая ему вращения, чтобы мяч поднялся не менее, чем на 16 см после того как оторвется от ладони свободной руки, а затем опустился, не коснувшись чего-либо до удара по нему.

- Когда мяч падает, подающий игрок должен ударить по нему так, чтобы мяч коснулся вначале его половины стола, а затем, пролетев над или вокруг комплекта сетки, коснулся половины стола принимающего; в парных встречах мяч должен последовательно коснуться правой половины стола подающего и принимающего.

- Как только мяч подбрасывается, свободная рука подающего игрока должна быть убрана из пространства между мячом и сеткой.

- С начала подачи и до удара по нему мяч должен находиться над уровнем игровой поверхности и за концевой линией стола подающего; никакая часть тела или одежды подающего или его партнера по паре не должны закрывать мяч от принимающего.

- Игрок обязан подавать так, чтобы ведущий судья или ассистент судьи могли видеть, что он подает в соответствии с правилами правильной подачи.

1. В случае если судьи-ассистента нет, а ведущий судья сомневается в правильности подачи, он должен в первом случае во встрече предупредить подающего без присуждения штрафного очка.

2. В случае если впоследствии в этой встрече подача данного игрока или его партнера по паре вызывает сомнение в правильности по той же или какой-либо другой причине, принимающему присуждается очко.

3. При явном нарушении требований правильной подачи предупреждение не выносится, принимающему присуждается очко.

- В порядке исключения ведущий судья может ослабить требования к подаче, если он отметит, что их выполнению препятствует физический недостаток подающего игрока.

### **Возврат**

- По поданному или возвращенному мячу следует ударить так, чтобы он пролетел над, ниже или вокруг комплекта сетки и коснулся половины стола соперника сразу или после касания сетки.

### **Порядок игры**

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

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

- Если два игрока, которые находятся в инвалидных колясках из-за физической неспособности, являются парой, играющей в парном разряде, то сначала, подающий должен выполнить подачу, затем принимающий должен вернуть мяч, после чего любой игрок пары с ограниченными возможностями может отбивать мяч. Однако, никакая часть коляски игрока не должна пересекать воображаемое продолжение центральной линии стола. В случае пересечения – судья присуждает очко соперникам.

### **Переигровка**

- Розыгрыш переигрывается, если:

1. при подаче мяч, пролетая над или вокруг комплекта сетки, коснется его при условии, что во всех других отношениях подача выполнена правильно, и затем принимающий или его партнер помешает мячу;

2. подача выполнена, когда, по мнению судей, принимающий или пара не готовы к приему мяча при условии, что из принимающий или его партнер не пытались отбить мяч;

3. по мнению ведущего судьи, ошибка при выполнении подачи, возврата или какого-либо другого требования правил игры произошла помимо воли игрока;

4. игра прервана ведущим судьей или судьей-ассистентом;

- Игра может быть прервана:

1. чтобы ввести правила ускорения игры;

2. если игровые условия изменились настолько, что, по мнению ведущего судьи или судьи-ассистента, это могло повлиять на исход розыгрыша;

3. для предупреждения игрока при сомнении в правильности его подачи;

4. чтобы предупредить или наказать игрока;

5. для исправления ошибки в очередности подачи, приема или смены сторон.

### **Очко**

Игрок выигрывает очко, если:

1. его сопернику не удалось правильно выполнить подачу;

2. его сопернику не удалось правильно выполнить возврат;

3. мяч после удара его соперника перелетит за концевую линию, не коснувшись игровой поверхности;

4. его соперник помешал мячу;

5. его соперник ударяет мяч дважды подряд;

6. мяч коснулся половины стола его соперника дважды подряд;

7. его соперник ударяет мяч стороной ракетки, поверхность которой не соответствует требованиям см. п. «Ракетка»;

8. его соперник чем-либо сдвинет игровую поверхность, пока мяч в игре;

9. его соперник свободной рукой коснется игровой поверхности, пока мяч в игре;

10. его соперник или то, что он носит, коснется чем-либо комплекта сетки, пока мяч в игре;

11. в парной встрече кто-либо из соперников ударяет мяч не в очередь, установленную первым подающим и первым принимающим;

12. во время действия правила ускорения игры его соперник (пара) подает, а он (его пара) выполнит 13 правильных возвратов;

13. его соперник во время встречи сменит ракетку без уведомления.

### **Партия**

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

## **Встреча**

Встречу следует проводить на большинство из трех, пяти или семи партий (из трех партий выигрывает тот, кто выигрывает две; из пяти – три; из семи – четыре партии).

Игра должна быть непрерывной в течение всей встречи, но любой игрок имеет право на перерыв продолжительностью до 1 минуты между партиями встречи.

### **Выбор подачи, приема, сторон**

- Право сделать выбор первым определяют жребием.
- Игрок (пара), выигравший это право, может:
  1. выбрать подачу или прием первым, тогда проигравший жребий должен выбрать сторону;
  2. выбрать сторону, тогда проигравший жребий должен выбрать подачу или прием первым.

- В парных встречах в каждой партии пара, имеющая право подавать первой, должна решить, кому из игроков пары подавать первым, затем их соперники должны решить, кому из игроков пары принимать первым;

### **Порядок подачи, приема и смены сторон**

- После 2 засчитанных очков принимающий игрок (пара) должен стать подающим и т.д. до конца партии или до тех пор, пока каждый игрок (пара) не наберет по 10 очков или пока не будет введено правило ускорения игры.

- В парных встречах:
  1. первым подающим должен быть один из игроков пары, имеющей право подавать первой, а первым принимающим – любой из игроков пары соперников;
  2. вторым подающим должен быть игрок, который был первым принимающим, а вторым принимающим – партнер первого подававшего;
  3. третьим подающим должен стать партнер первого подававшего, а третьим принимающим – партнер первого принимавшего;
  4. четвертым подающим должен стать партнер первого принимавшего, а четвертым принимающим - первый подававший;
  5. пятым подающим должен быть игрок, который подавал первым, а затем игроки должны подавать в той же последовательности до конца партии.

- Если оба игрока (пары) набрали по 10 очков или, если введено правило ускорения игры, очередность подачи и приема должна остаться той же, но каждый игрок до конца партии должен подавать до розыгрыша только одного очка, по очереди.
- Игрок (пара), который первым подавал в партии, должен первым принимать в партии, следующей непосредственно за этой.
- В парной встрече в каждой партии после первой, когда первый подающий уже определен, первым принимающим должен стать игрок, который подавал на него в предыдущей партии.
- В последней возможной партии парной встречи, как только одна из пар наберет 5 очков, принимающая пара должна изменить порядок приема (расстановку).
- Игрок (пара), начавший партию на одной стороне стола, следующую партию встречи должен начать на другой стороне.
- В последней возможной партии встречи, как только один из игроков (пар) наберет 5 очков, игроки (пары) должны поменяться сторонами.

#### **Нарушение порядка подачи, приема и смены сторон**

- Если игроки не поменялись сторонами, когда им следовало это сделать, игра должна быть прервана судьей, как только ошибка обнаружена, а затем продолжена при расположении игроков, какое следовало быть в соответствии с последовательностью, установленной в начале встречи.
- 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 установленной в начале встречи очередностью со счета, достигнутого до обнаружения ошибки.
- В парных встречах партия должна быть продолжена в порядке очередности подач, выбранной парой, получившей право первой подачи в партии, в которой была обнаружена ошибка.
- При любых обстоятельствах очки, набранные до обнаружения ошибки, должны быть засчитаны.

#### **Правило ускорения игры**

- Правило ускорения игры вводится когда партия не заканчивается в течение 10 минут чистого игрового времени или в любое время по просьбе обоих игроков (пар), если только оба игрока (пары) не набрали как минимум по 9 очков; перерывы, связанные с



вылетом мяча за пределы игровой площадки, с необходимостью вытереться полотенцем, со сменой сторон в решающей партии, с заменой оборудования, в счет чистого игрового времени не входят.

- Если мяч находился в игре, когда лимит времени исчерпан, игру следует остановить и продолжить подачей игрока, подававшего в прерванном розыгрыше.

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

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

- На эту встречу назначают судью-счетчика, который должен в каждом розыгрыше немедленно объявлять номер удара, выполненного принимающим игроком (парой), как только мяч был отбит, так, чтобы объявленный номер удара был отчетливо слышен. После тринадцатого правильного возврата ведущий судья должен объявить «Стоп».

- Однажды введенное правило ускорения игры действует до окончания встречи.

## **Раздел 2. Проведения соревнований**

### **1. ИГРОВЫЕ УСЛОВИЯ**

- Допустимо при высоте не менее 4 метров проводить игры с игровым пространством:

1. Длиной 12 м и шириной 6 м – для республиканских соревнований;

2. Длиной 10,75 м и шириной 5 м – для областных соревнований;

3. Длиной 8 м и шириной 4,5 м – для городских и районных соревнований.

- Каждая игровая площадка должна быть ограждена однотонными барьерами темного цвета высотой 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 травм игроков. Рекомендуемая длина барьера – 1,5–2,3 м.

- Освещенность игровой поверхности должна быть равномерной и составлять не менее 600 люкс; освещенность любой другой части игровой площадки должна быть не менее 400 люкс. Если используется несколько игровых столов, уровень освещенности должен быть одинаковым на каждом из них. Источник света должен быть расположен не ниже 4 метров 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.

- Пол не должен быть ни светлоокрашенным, ни ярко блестящим; поверхность его не должна быть кирпичной, бетонной или каменной, не должна быть скользкой.

- Температура в игровом зале не должна быть ниже +16 °С и не выше +27 °С.

## **2. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ**

### **2.1. Состав судейской коллегии**

2.1.1. В состав судейской коллегии входят:

- главный судья;
- заместители главного судьи;
- главный секретарь;
- заместители главного секретаря;
- судьи-секретари;
- судьи;
- врач;
- комендант.

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

2.1.3. Каждый судья обязан иметь именной судейский билет, соответствующий его судейской категории.

2.1.4. На международных и республиканских соревнованиях для судей обязательна форма одежды: костюм, рубашка, галстук; цвет костюма не должен быть белым, ярким; при температуре в зале более +22°С по решению главного судьи допустимо судить без пиджака.

### **2.2. Состав главной судейской коллегии**

2.2.1. В состав главной судейской коллегии входят:

- главный судья;
- заместители главного судьи;
- главный секретарь.

2.2.2. Главную судейскую коллегию назначает президиум судейской комиссии и утверждает организация, проводящая соревнование, по представлению комиссии федерации настольного тенниса.

2.2.3. В состав главной судейской коллегии для республиканских соревнований следует назначать:

- судей международной и высшей национальной категории не менее 50 %;
- судей национальной категории не более 50 %;
- судей первой категории не более 30 %.

### **2.3. Главный судья**

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

2.3.2. Главный судья отвечает за:

руководство жеребьевкой, составление расписания встреч по времени и столам,

назначение официальных лиц соревнований, решение всех вопросов, касающихся правил, включая правомерность игровой одежды и игрового оборудования, решение вопроса о том, могут ли игроки быть одетыми во время встречи в тренировочный костюм,

решение 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, принятие дисциплинарных мер в отношении недопустимого поведения участников.

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

2.3.4. Главному судье или его заместителю, назначенному для выполнения обязанностей главного судьи на время его отсутствия, при проведении соревнований следует находиться в зале.

2.3.5. Если главный судья убедится, что целесообразно заменить судью или вспомогательное лицо встречи, он вправе это сделать в любое время, но не вправе изменить никакое решение, уже принятое

замененным официальным лицом по вопросу, входившему в его компетенцию.

2.3.6. Главный судья может по своему усмотрению дисквалифицировать игрока за упорное нечестное или оскорбительное поведение независимо от того, получил он доклад от ведущего судьи или нет. Такая дисквалификация может распространяться на встречу, отдельный вид программы или на все соревнование в целом.

2.3.7. 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).

2.3.8. Главный судья может разрешить игрокам в порядке исключения покинуть игровую площадку в течение встречи.

2.3.9. Главный судья обязан:

осуществлять контроль за подготовкой 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 соревнования;

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;

утвердить результаты и итоги соревнований, представить отчет в организацию, проводящую соревнования, и дать оценку работе судей.

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

2.3.11. Игроки находятся под юрисдикцией главного судьи с момента прибытия на место проведения соревнований и до момента, когда они его покинут.

2.3.12. Определение пунктов Предписаний для международных соревнований, не имеющих отношение к данным конкретным соревнованиям, является правом главного судьи этих соревнований.

## **2.4. 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, диспетчерской работе и др.).

## **2.5. Главный секретарь**

Главный секретарь обязан:

проверить правильность заявок; обеспечить проведение жеребьевки; составить и довести до сведения участников и представителей (тренеров) расписание встреч, утвержденное главным судьей; вести протоколы заседаний главной судейской коллегии; оформлять распоряжения и решения главной судейской коллегии; принимать протесты и докладывать о них главному судье; оформлять протоколы и всю техническую документацию соревнований по установленной форме; 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 отчет главной судейской коллегии о соревнованиях по установленной форме; руководить работой подчиненных ему судей-секретарей.

## **2.6. Заместители главного секретаря**

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

## **2.7. Судья-секретарь**

2.7.1. Судья-секретарь работает под руководством главного секретаря.

2.7.2. Судья-секретарь ведет оформление протоколов личных и командных соревнований непосредственно в игровом зале по ходу соревнований на порученном ему участке, а также оформляет другую необходимую документацию.

2.7.3. В командных соревнованиях не позднее, чем за 30 минут до начала каждой встречи, судья-секретарь вместе с капитанами (представителями) команд жребием определяет право выбора расстановки игроков, например, на А, В, С либо X, У, Z.

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

2.7.5. Если в указанный срок не прибыли оба капитана (представителя), судья-секретарь самостоятельно определяет расстановку по их заявкам.

## **2.8. Ведущий судья**

2.8.1. «Ведущий судья» – лицо, назначенное контролировать встречу.

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

2.8.3. Возраст ведущих судей на республиканских соревнованиях должен быть:

- а) не менее 16 лет – в соревнованиях юношеских групп;
- б) не менее 18 лет – в соревнованиях среди юниоров и взрослых.

2.8.4. Решение ведущего судьи по розыгрышу очка является окончательным.

2.8.5. Ведущий судья обязан сидеть или стоять в 2-3 метрах от стола по линии сетки, и только он полномочен:

- определять приемлемость оборудования и игровых условий и докладывать об отклонениях главному судье;
- выбирать мяч наугад, если игроки не могут достичь соглашения при выборе мяча;
- проверять ракетки перед встречей и следить за их заменой во время игры;
- проводить жеребьевку для выбора подачи, приема, сторон;
- выводить игроков и судей для встречи;
- следить за состоянием одежды игроков до начала и во время встречи;
- не допускать игрока к встрече без разрешения главного судьи, если одежда игрока не соответствует Правилам;
- предлагать игроку привести одежду в порядок, если она утратила опрятный вид в ходе соревнований;
- вести счет партий встречи, отмечать их результаты в протоколе;
- контролировать порядок смены сторон, а в парных встречах также правильность изменения расстановки игроков, проводя опрос участников при каждой смене сторон;
- заменять поврежденный во время встречи мяч, после чего игроки имеют право сделать 1–2 тренировочных розыгрыша; затраченное на это время в счет времени игры не входит;

- определять по своему усмотрению, повлияло ли повреждение мяча на розыгрыш;
- следить за помехами в игре, переигрывая розыгрыш по своему усмотрению;
- останавливать игру, как только заметит непредвиденное обстоятельство, которое может повлиять на розыгрыш;
- контролировать порядок подач, приемов, смены сторон и устранять любые ошибки;
- контролировать порядок подач, приемов, смены сторон и устранять любые ошибки;
- определять, закончен ли розыгрыш очком или переигровкой за исключением тех случаев, когда и судья-ассистент имеет равные с ним права;
- объявлять счет немедленно после выхода мяча из игры в завершении розыгрыша или как только это практически станет возможным, учитывая аплодисменты или другой шум, из-за которых объявление счета может быть не услышано;
- при объявлении счета в течение партии сначала объявить число очков, набранное игроком (парой), которому следует подавать в следующем розыгрыше, а затем количество очков, набранное соперником;
- в начале партии и перед каждой сменой подающего объявить сразу фамилию следующего подающего;
- в конце партии назвать победителя (пару) и количество очков, набранное победителем и проигравшим.

2.8.6. Если розыгрыш переигрывается, ведущему судье рекомендуется повторить предыдущий счет до начала следующего розыгрыша, показав тем самым, что очко не было засчитано.

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

- когда очко засчитано, ведущий судья может поднять руку, ближайшую к игроку (паре), выигравшему очко, до уровня плеча;
- в начале партии или при смене подачи ведущий судья может указать рукой в направлении игрока (пары), которому следует подавать;
- если по какой-либо причине розыгрыш переигрывается, он может поднять руку над головой, чтобы показать, что розыгрыш остановлен.

2.8.8. Смена ракетки во время встречи без уведомления считается дисциплинарным нарушением, которое приведет к штрафному очку, а игрок, повторивший такое нарушение, должен быть дисквалифицирован главным судьей.

2.8.9. Счет следует демонстрировать на механических или электронных указателях, которые должны быть отчетливо видны игрокам и зрителям.

2.8.10. Ведущий судья должен вводить правило ускорения игры по истечении установленного времени.

2.8.11. При получении требования о тайм-ауте ведущий судья должен показать белую карточку, затем он должен положить эту карточку на половину стола игрока (пары), который потребовал тайм-аут. Белая карточка должна быть убрана и игра продолжена через 1 минуту или как только игрок, потребовавший тайм-аут, готов продолжить игру, если это происходит до истечения 1 минуты.

2.8.12. Если встречу невозможно начать или продолжить из-за того, что игроки не могут прийти к соглашению о выборе мяча, выбор должен быть сделан ведущим судьей, а игрок, отказавшийся принять это решение, может быть дисквалифицирован главным судьей.

2.8.13. Если предпринимаются попытки давать совет иначе, как в разрешенное время, или другим способом влиять на развитие игры, ведущий судья должен предупредить советчика, что любая следующая попытка приведет к удалению советчика за пределы игровой зоны.

2.8.14. Ведущий судья должен показать желтую карточку, если он делает официальное предупреждение советчику - нарушителю правил, а красную, если он удаляет советчика за пределы игровой зоны.

2.8.15. Ведущий судья может при первом сомнении в правильности подачи прервать игру и предупредить подающего без присуждения очка.

2.8.16. В любом следующем в этой встрече сомнении в правильности подачи того же игрока по той или иной причине игрок проигрывает очко; в парной встрече, если один из игроков пары предупрежден за сомнительность его подачи, никаких дальнейших предупреждений этой паре в этой встрече не дается, и при любой следующей сомнительной подаче любого игрока этой пары очко присуждается соперникам.



2.8.17. Если ведущий судья считает, что поведение игрока в игровой площадке не укладывается в приемлемые нормы, он должен предупредить игрока о необходимости немедленно прекратить вести себя подобным образом и предупредить о том, что при повторении чего-либо подобного игрок навлечет на себя штрафные санкции.

2.8.18. Ведущий судья должен показать желтую карточку, когда он делает игроку официальное предупреждение, а главный судья должен показать красную карточку, если дисквалифицирует его.

2.8.19. Если предупрежденный игрок продолжает вести себя некорректно или в вызывающей манере, ведущий судья может, если повод достаточно серьезный, остановить игру и доложить немедленно главному судье для принятия по отношению к нарушителю соответствующих мер; за менее серьезные проступки ведущий судья может сначала применить следующие штрафные санкции:

- если предупрежденный игрок совершает второе нарушение в той же личной или командной встрече, судья присуждает его сопернику 1 очко, а при следующем нарушении – 2 очка, каждый раз поднимая при этом желтую и красную карточки вместе.

2.8.20. Предупреждение или наказание, полученное любым игроком пары распространяется на всю пару, но не на не нарушавшего игрока, в следующей одиночной встрече в той же командной встрече; перед началом парной встречи пара должна считаться подвергнутой ранее предупреждению или наказанию из-за одного из игроков, получивших предупреждение или наказание в том же командном матче.

2.8.21. В индивидуальной (парной) встрече, если игрок после окончания партии поведет себя некорректно и если он в этой встрече уже получил предупреждение (желтую карточку), то ведущий судья должен показать ему желтую и красную карточки; следующая партия этой встречи должна начаться при счете 1:0 в пользу соперника. Это правило действует на протяжении всей командной встречи.

2.8.22. Тип поведения игрока, за которое могут быть наложены взыскания, включает в себя преднамеренное нанесение ущерба оборудованию, такие как разрушение мяча или удары ракеткой по столу, излишние возгласы или неприличные выражения, затяжка времени (перерывы между партиями больше 1 минуты), намеренное выбивание мяча за пределы игровой площадки и пренебрежение правилами, запрещающими советоваться во время игры.

2.8.23. 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.

2.8.24. В том случае, если у кого-либо в игровой зоне началось кровотечение, игра должна быть немедленно остановлена и может быть возобновлена только после оказания данному лицу необходимой медицинской помощи и удаления из игровой зоны всех следов крови.

2.8.25. Игроки находятся под юрисдикцией ведущего судьи с момента прибытия на игровую площадку и до момента, когда они ее покинут.

2.8.26. Если не назначен судья-ассистент, ведущий судья должен выполнять и его обязанности.

## **2.9. Судья-ассистент**

2.9.1. По усмотрению главного судьи может быть назначен судья-ассистент; судья-ассистент может действовать как счетчик ударов при введении в действие правила ускорения игры.

2.9.2. Судья-ассистент должен сидеть напротив ведущего судьи по линии сетки и только он полномочен:

- контролировать время разминки до начала встречи, игры в течение партии и разрешенных перерывов, если по договоренности эти функции не принял на себя ведущий судья;
- включать часы немедленно, как только мяч впервые вводится в игру в каждой партии; останавливать часы во время перерывов в игре; перерывы в игре могут быть связаны с вылетом мяча за пределы игровой площадки, необходимостью обтереться полотенцем, сменой сторон или заменой поврежденного оборудования;
- решать, коснулся ли мяч игровой поверхности, ближней к нему.

2.9.3. Как ведущий судья, так и судья-ассистент могут решать:

- что подача выполнена неправильно;
- что мяч при подаче, выполненной по всем правилам, коснулся комплекта сетки, пролетая над ней;

- что условия изменились настолько, что это могло повлиять на исход розыгрыша;

- что игрок помешал мячу.

2.9.4. Решение, принятое ведущим судьей или судьей-ассистентом не может быть отменено другими официальными лицами.

### **2.10. Врач соревнований**

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.

### **2.11. Комендант соревнований**

2.11.1. Комендант соревнований подчиняется главному судье и отвечает за:

- своевременную подготовку и художественное оформление мест соревнований;

- подготовку помещений для обслуживания участников и работы судейской коллегии;

- прием участников и зрителей;

- порядок во время соревнований.

2.11.2. Комендант соревнований обеспечивает:

- игровые площадки соответствующим оборудованием и инвентарем;

- радиофикацию мест соревнований;

- игровой зал световым табло (где это возможно) и информационными щитами;

- техническую подготовку церемонии награждения победителей и призеров соревнований.

## **3. СОРЕВНОВАНИЯ**

### **3.1. Положение о соревнованиях:**

3.1.1. Цель и задача соревнований.

3.1.2. Организация, проводящая соревнования.

3.1.3. Вид соревнований.

- 3.1.4. Сроки проведения.
- 3.1.5. Место проведения.
- 3.1.6. Программа соревнований.
- 3.1.7. Кого допускают к соревнованиям и какие установлены ограничения для участия.
- 3.1.8. Система проведения соревнований.
- 3.1.9. Количество партий в одиночных встречах соревнований.
- 3.1.10. Судейская коллегия, которой поручено проведение соревнований.
- 3.1.11. Срок подачи заявок: предварительных; окончательных.
- 3.1.12. Место и дата проведения жеребьевки.
- 3.1.13. Материальные условия участия в соревнованиях.
- 3.1.14. Виды награждения.
- 3.1.15. Тип (марка) игровых столов, мячей, другого оборудования.
- 3.1.16. Перечень отчетной документации.
- 3.1.17. 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 спортивной организации.

## **3.2. Подготовка к проведению соревнований**

3.2.1. Главная судейская коллегия должна получить необходимые материалы и документы в организации, проводящей соревнования:

- положение о соревнованиях;
- смету затрат;
- медали, призы, грамоты, дипломы; (количество медалей, призов, грамот, дипломов определяют на основании Положения о соревнованиях)
- мячи (количество мячей определяют из расчета один мяч на одну встречу из пяти партий; бланки отчета главной судейской коллегии (2 экземпляра);
- действующий на текущий период «Рейтинг»;
- гарантийное письмо на аренду зала.

3.2.2. Подготовить и утвердить: состав организационного комитета; шефствующую организацию. 3.2.3. Обеспечить участников, представителей, тренеров и судей благоустроенным жильем;

3.2.4. Организовать необходимую информацию зрителей: подготовкой и выпуском афиш, плакатов и другой рекламы; показом соревнований по телевидению; приглашением представителей прессы, кино- и фотокорреспондентов;

3.2.5. Разработать порядок открытия и закрытия соревнований: флажки для поднятия флагов соревнований ; выступление членов оргкомитета; план культурной программы для спортсменов, тренеров и судей на свободное от игр время.

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

3.2.7. Подготовка мест соревнований, оборудования, инвентаря:

- проверить соответствие игрового оборудования, инвентаря, игровых площадок, полов и помостов, где будет установлено это оборудование;

- проверить наличие судей;

- проверить комплектность оборудования и инвентаря: игровых столов (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: 15 минут для встречи из трех партий; 25 минут для встречи из пяти партий; 35 минут для встречи из семи партий; комплектов сетки; столов для судей; стульев для судей; секундомеров; защитных штор на окна (при необходимости);

3.2.8. Подготовить помещения:

- ❖ раздевалок, комнат отдыха, душевых для спортсменов, спортсменок;

- ❖ раздевалок и комнат отдыха для: тренеров и судей;

- ❖ для совместных заседаний;

- ❖ пресс-центра;

- ❖ кабинета врача и медсестры.

3.2.9. Установить в игровом зале: стол главной судейской коллегии, на котором разместить табличку «Главная судейская коллегия»; стол врача (медсестры) с табличкой «Врач».

3.2.10. Организовать оперативную информацию участников соревнований и зрителей, для чего: 3.2.10.1. радиофицировать игровой зал и вспомогательные помещения спорткомплекса;

3.2.10.2. разместить в фойе или в игровом зале информационные щиты с таблицами хода соревнований, расписанием, «Рейтингом»;

3.2.10.3. установить в подходящем месте щиты для фотовитрин и газет, освещающих соревнования.

3.2.11. Обеспечить дежурство аварийных служб по: электроснабжению; отоплению и водоснабжению; вентиляции и кондиционированию воздуха; связи; противопожарной технике; погрузо-разгрузочным работам и т.п.

3.2.12. Подготовка судейской коллегии.

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

3.2.12.1.1. один заместитель главного судьи в зале на шесть столов;

3.2.12.1.2. один заместитель главного секретаря на шесть столов;

3.2.12.1.3. один судья-секретарь на три стола;

3.2.12.1.4. три судьи на один стол.

3.2.13. При проведении соревнований в две смены (утром и вечером) или продолжительности смены более пяти часов количество судей, указанное в п. 3.2.12.1., должно быть удвоено.

3.2.14. 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; подготовить материалы, оборудование и принадлежности для работы секретариата.

### **3.3. Документация**

❖ Заявки: на участие в соревнованиях; состава для командной встречи.

❖ Протоколы встреч: одиночных; парных; сводные личных соревнований.

❖ Протоколы командных встреч.

❖ Таблицы соревнований: по способу с выбыванием; по круговому способу.

❖ Расписание встреч.

❖ Итоги личных соревнований.

- ❖ Итоги командных соревнований.
- ❖ Отчет главной судейской коллегии (см. Приложение).

### **3.4. Проведение соревнований**

#### **3.4.1. По способу с выбыванием:**

➤ По этому способу проводят соревнования во всех видах, т.е. участником соревнований считаются: команды, участники одиночных встреч (мужских, женских) и пары (любые).

➤ Каждый участник выбывает из соревнования после поражения.

➤ Победителем соревнований становится участник, не проигравший ни одной встречи.

3.4.2. Для жеребьевки в республиканских соревнованиях следует использовать классификационную систему – «Рейтинг» БОО Федерация настольного тенниса.

3.4.3. Жеребьевка с выбыванием. Игроки должны быть распределены насколько возможно равномерно между половинами, четвертями, восьмыми, шестнадцатыми частями сетки.

#### **3.4.4. Рассеивание по классификации.**

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

➤ 1-й по классификации заявленный участник должен быть помещен на верх верхней половины сетки, а 2-й по классификации – в низ нижней половины сетки; все другие участники должны быть распределены жребием на определенные места сетки:

➤ 3-й и 4-й по классификации участники должны быть распределены жребием между низом верхней половины сетки и верхом нижней ее половины;

➤ с 5-го по 8-й по 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.

3.4.5. В квалификационных соревнованиях участники одной и той же организации (город, клуб и т.п.) численностью до количества квалификационных групп должны быть рассеяны жребием в разные группы.

3.4.6. Сетка, однажды заполненная, не подлежит изменению, исключая случаи, когда необходимо:

- ❖ исправить ошибки и явные недоразумения, связанные с представлением и приемом заявок;

- ❖ исправить серьезное несоответствие, как предусмотрено в п.3.4.11.;

- ❖ включить дополнительно игроков или пары, как предусмотрено в п.3.4.12.

3.4.7. Никакие изменения, за исключением необходимых вычеркиваний, 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.

3.4.8. Ни один игрок не может быть вычеркнут из сетки без его согласия, за исключением случаев его дисквалификации главным судьей.

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

3.4.10. Ни один участник не может быть перемещен с одного места сетки в другое, за исключением случаев, когда необходимо устранить большую несбалансированность участников соревнований в определенных частях сетки; повторная жеребьевка должна быть проведена в соответствии с первоначальной процедурой.

3.4.11. В исключительных случаях, когда дисбаланс является следствием отсутствия нескольких сеяных участников из этой же части сетки, а полная повторная жеребьевка нецелесообразна, остальные участники, подлежащие рассеиванию, могут быть перенумерованы в порядке классификации и повторной жеребьевкой распределены по мере возможности на сеяные места, оставляя прочие места сетки неизменными.



3.4.12. Игрок (пара), не включенный в сетку, может быть добавлен туда позднее по усмотрению оргкомитета и по согласованию с главным судьей в соответствии с нижеследующим порядком. Если число дополнительных участников больше, чем число вакансий в сеяных местах, эти участники согласно квалификации должны быть распределены жребием вначале среди свободных сеяных мест, появление которых обусловлено отсутствием или дисквалификацией каких-либо игроков, а затем среди свободных мест.

3.4.13. Способ с выбыванием проигравшего может быть применим также с:

- ❖ розыгрышем всех мест,
- ❖ выбыванием после двух поражений и розыгрышем всех мест (см. Приложение).

3.4.14. Круговой способ.

3.4.14.1. В соревнованиях по круговому способу каждый член группы должен играть с каждым другим членом данной группы; при подсчете результатов за победу присуждают 2 очка, за поражение в сыгранной встрече - 1 очко и ни одного очка, если участник не явился или не доиграл встречу.

3.4.14.1.1. Распределение мест должно быть определено подсчетом набранных очков; если два или более члена группы набрали одинаковое число очков, их относительные позиции должны быть определены соотношением между числом побед и поражений, сначала в командных встречах, а затем в индивидуальных встречах, потом в партиях и, наконец, очков в партиях до тех пор, пока не будет выявлен порядок распределения мест; при этом в расчет принимают встречи между теми участниками данного соревнования, которые имеют одинаковое количество очков.

3.4.14.1.2. Если на любом законченном этапе вычислений положение члена 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.

3.4.14.1.3. Если член группы исключен из числа претендентов, места оставшихся членов группы должны быть определены пересмотром отношений побед и поражений в соответствии с методикой п. 3.4.14.1.1.

3.4.14.1.4. При невозможности выявить места участников посредством процедуры 3.4.14.1.1–3.4.14.1.3 итоговое распределение мест определяет главный судья по выбранному им методу.

3.4.15. Определение очередности встреч проводят по таблицам для соревнований по круговому способу (см. Приложение).

3.4.15.1. При жеребьевке для соревнований по круговому способу принимают во внимание следующее:

3.4.15.1.1. сильнейшие участники (по рейтингу, классификации) не должны встречаться между собой до заключительных кругов игр;

3.4.15.1.2. участники, представляющие одну ассоциацию (город, спортивную организацию и т.д.) должны встречаться между собой по возможности в первых кругах;

3.4.15.1.3. если выполнению условия п. 3.4.15.1.1 препятствует условие п. 3.4.15.1.2, то приоритет отдают последнему.

3.4.16. Смешанный способ.

3.4.16.1. По этому способу проводят соревнования, в которых играют либо команды, либо участники (мужских или женских) соревнований.

3.4.16.2. Соревнования проводят в два или несколько этапов, например, сочетая:

3.4.16.2.1. круговой способ на предварительном этапе с финальным также по круговому способу;

3.4.16.2.2. способ с выбыванием после двух поражений на предварительном этапе с финальным этапом по круговому способу.

3.4.17. Выбор способа проведения соревнований определяют Положением о соревнованиях.

3.4.18. Если какие-либо вопросы о способе проведения соревнований не определены Положением о соревнованиях, их решение возлагают на главного судью.

3.4.19. В личных соревнованиях нельзя требовать от игрока играть без его согласия более 5 встреч на большинство из 5 партий за 4-часовой период, или более 3 встреч на большинство из 7 партий за 5 часов или более 7 встреч – из 7 партий в день за исключением крайней необходимости, когда отказ играть может быть отклонен главной судейской коллегией соревнований.

### **3.4.20. Командные соревнования.**

#### **3.4.20.1. Системы командных соревнований:**

3.4.20.1.1. система Кубка Свейтлинга: команда состоит из 3 игроков; порядок игр: А-Х, В-У, С-З, В-Х, А-З, С-У, В-З, С-Х, А-У;

3.4.20.1.2. система Кубка Корбильона: команда состоит из 2,3 или 4 игроков; порядок игр: А-Х, В-У, пара, А-У, В-Х;

3.4.20.1.3. бразильско-французская система: команда состоит из 3, 4 или 5 игроков; порядок игр: А-У, В-Х, С-З, пара, А-Х, С-У, В-З.

#### **3.4.20.2. Проведение командной встречи:**

3.4.20.2.1. Перед началом командной встречи право выбора А, В, С или Х, У, Z решается жребием, после чего капитаны должны назвать свои команды главному судье или его представителю, записав фамилии каждого игрока на соответствующую букву.

3.4.20.2.2. Состав пар для парной встречи называть до окончания предыдущих одиночных встреч не требуется.

3.4.20.2.3. Все встречи играют на большинство из 5 партий.

3.4.20.2.4. Командная встреча заканчивается, когда одна из команд выигрывает большинство из возможных встреч.

3.4.20.2.5. В командных соревнованиях команду не следует обязывать играть более трех встреч в день без согласия капитана; в исключительных случаях отказ команды может быть отклонен главной судейской коллегией.

3.4.20.2.6. Командная встреча проводится, как правило, на одном столе и только с согласия капитанов команд или по решению главной судейской коллегии может проводиться на нескольких столах.

#### **3.4.21. Неявка.**

❖ Спортивная организация, команда которой прошла жеребьевку, но не выступила без соответствующего оправдания, может быть подвергнута дисциплинарному взысканию со стороны вышестоящей спортивной организации (по представлению главного судьи).

❖ Спортивная организация, команда которой начала играть в соревнованиях, но не завершила свое расписание встреч, должна быть готова поплатиться своим правом на гостеприимство (размещение, транспорт и т.д.) для своих представителей на соревнованиях; протест против такого штрафа может быть сделан в адрес оргкомитета, чье решение должно быть окончательным.

## 4. АПЕЛЛЯЦИИ (ПРОТЕСТЫ)

4.1. Игрок имеет право обращаться к судье, контролирующему встречу, до начала розыгрыша следующего очка за разъяснением или с просьбой.

4.2. Игрок имеет право обращаться к главному судье, если не удовлетворен разъяснением ведущего судьи, в личных соревнованиях непосредственно, в командных – через своего представителя или капитана команды.

4.3. Никакое соглашение между игроками в личной встрече или между капитанами команд в командных соревнованиях не может изменить решение ответственного официального лица по конкретному факту игры, главного судьи по вопросам проведения соревнований.

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

4.5. Протест может быть подан главному судье против решения официального лица по вопросу интерпретации Правил; решение главного судьи при этом является окончательным.

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

4.7. 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, уполномоченным подавать протест, в соответствующую федерацию настольного тенниса для рассмотрения судейской комиссией.

4.8. В личных встречах соревнований протест может быть подан только игроком, принимавшим участие во встрече, в которой возник вопрос; в командных соревнованиях протест может быть подан только капитаном команды, принимавшей участие во встрече, в которой возник вопрос.

## **5. ПРЕДПИСАНИЯ ДЛЯ МЕЖДУНАРОДНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ**

### **5.1. Сфера действия предписаний**

#### 5.1.1. Типы соревнований:

5.1.1.1. «Международные соревнования» - соревнования, в которых участвуют спортсмены более, чем одной ассоциации.

5.1.1.2. «Международная встреча» - встреча команд, представляющих различные ассоциации.

5.1.1.3. «Открытый турнир» - соревнование, открытое для участия игроков всех ассоциаций.

5.1.1.4. «Турнир с ограничением» - соревнование, ограниченное для участия в нем определенных игроков, но не возрастным цензом.

5.1.1.5. «Турнир по приглашению» - соревнование, ограниченное для участия в нем определенных игроков, приглашенных индивидуально.

#### 5.1.2. Применимость:

5.1.2.1. Предписания для международных соревнований применимы к:

5.1.2.1.1. чемпионатам мира и Олимпийским Играм, если только Советом ИТТФ заранее не указано участвующим ассоциациям на некоторые другие ограничения;

5.1.2.1.2. континентальным соревнованиям, за исключением других условий, заранее указанных соответствующей континентальной федерацией всем участвующим ассоциациям;

5.1.2.1.3. открытым международным чемпионатам, за исключением ограничений, о которых по уполномочию ИТТФ между участниками заключено соглашение.

5.1.2.2. Если открытый турнир не соответствует Международным Предписаниям, характер и степень отклонений должны быть зафиксированы в заявочном бланке; заполнение и представление заявочного бланка расценивается как подписание участником соревнований соглашения об условиях соревнований, включая подобные отклонения.

5.1.2.3. Эти Предписания рекомендованы для всех других международных соревнований при условии соблюдения ими Устава и дисциплинарных Предписаний ИТТФ.

5.1.2.4. Региональные соревнования, кроме континентальных чемпионатов, могут проводиться по Правилам, излагаемым периодически соответствующими региональными органами.

5.1.2.5. Международные турниры с ограничением и турниры по приглашению, а также признанные международные соревнования, проводимые неприсоединившимися организациями, проходят по Правилам, излагаемым организационным комитетом или по взаимному соглашению.

5.1.2.6. Соревнования, ограниченные участием игроков одной ассоциации, могут проходить по Правилам этой ассоциации.

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

5.1.2.8. Подробные объяснения и интерпретация положений, включая спецификацию оборудования, должны быть опубликованы в форме «Технических листков» или в форме руководства для судей.

## **5.2. Игровое оборудование и одежда участников**

### **5.2.1. Игровое оборудование.**

5.2.1.1. В бланке заявки или в Положении для открытого турнира должны быть указаны тип и цвет стола, тип комплекта сетки, а также марка и цвет мяча, используемого в данных соревнованиях. Выбор оборудования должен быть выбором тех, на чьей территории проводятся соревнования; он должен основываться на тех качествах и типах, которые на текущий период одобрены ИТТФ.

5.2.1.2. Покрывающий материал на стороне лопасти ракетки, используемой для ударов по мячу, должен быть того качества и типа (марки), которые на текущий период одобрены ИТТФ, и прикрепляться должен к лопасти ракетки так, чтобы торговая марка и знак ИТТФ были ясно видны возле кромки поверхности, предназначенной для удара по мячу.

5.2.1.3. Клеевое покрытие, содержащее запрещенный жидкий растворитель, не может быть использовано для прикрепления накладки к лопасти.

5.2.1.4. Одобрение и санкционирование игрового оборудования должно проводиться в соответствии с директивами, согласованными с Советом ИТТФ.

### **5.2.2. Одежда.**

5.2.2.1. На одежде может быть:

- знак или надпись, кроме рекламы, спереди или сбоку общей площадью до 64 кв. см;

- цифры или буквы на спине игровой рубашки, служащие для идентификации игрока, его ассоциации или его клуба;

- знак ITTF, рисунок которого утвержден ITTF.

5.2.2.2. Любые цифры (номер), требуемые организаторами соревнований для идентификации игрока, пользуются предпочтением по сравнению с рекламными надписями в центральной части задней стороны рубашки; такие цифры должны находиться внутри таблички, имеющей площадь не более 600 кв.см.

5.2.2.3. Игроки одной команды, принимающие участие в командной встрече, и игроки одной ассоциации, образующие пару, должны быть одеты одинаково с возможным исключением в отношении носков и обуви.

5.2.2.4. Игроки или пары-соперники разных команд должны выступать в одежде, отличающейся по цвету, для того, чтобы их можно было легко отличить друг от друга.

5.2.2.5. Если игроки–соперники носят одинаковую одежду и не могут согласовать вопрос, кому из них сменить ее, решение должно быть определено жребием.

### **5.3 Игровые условия**

❖ Игровое пространство, где установлен стол, должно быть не менее 14 м длиной, 7 м шириной и 5 м высотой.

❖ Игровая площадка должна быть ограждена барьерами высотой 75 см. Все барьеры должны быть одного и того же темного цвета, барьеры отделяют игровую площадку от зрителей и от других игровых площадок.

❖ На чемпионатах мира и Олимпийских Играх интенсивность освещения, измеряемая на высоте игровой поверхности, должна быть равномерной и составлять не менее 1000 люкс, а интенсивность освещения любой другой части игровой площадки должна быть не менее 500 люкс. На других соревнованиях освещенность должна быть не менее 600 люкс над игровой поверхностью и не менее 400 люкс во всех остальных частях игровой площадки.

❖ Источник света должен находиться на высоте не менее 5 м от пола.

❖ Керамическое покрытие пола недопустимо.

## 5.4. Реклама

5.4.1. Внутри игровой площадки рекламу следует размещать только на оборудовании или на предметах, которые обычно присутствуют на игровой площадке. Никаких дополнительных предметов для размещения рекламы не должно быть.

5.4.2. Нельзя использовать внутри игровой площадки флуоресцентные или люминесцентные краски.

5.4.3. Реклама на полу может быть выполнена черным цветом.

5.4.4. Надписи и символы на внутренней части ограждения не должны содержать более двух цветов (при этом не допускается использование белого или оранжевого цвета) и должны быть не более 40 см в высоту; рекомендуется выполнение их в том же цвете, что и само ограждение, немного более светлыми или темными.

5.4.5. Реклама на столах разрешена только на боковых и концевых сторонах крышки стола и площадь каждой из них не должна превышать 200 кв.см; постоянная реклама ограничивается торговой маркой изготовителя или именем изготовителя и может располагаться на каждой половине стола.

5.4.6. Допускается по одной временной рекламе на торцах боковых и концевых сторон каждой половины стола, четко отделенной от любой постоянной рекламы, и каждая из них не должна быть длиннее 60 см.

5.4.7. Реклама на судейских столиках или на другой мебели внутри игровой площадки не должна превышать площадь 750 кв. см на каждой поверхности.

5.4.8. Допускается до 4 рекламных объявлений на игровой площадке, по одной сзади стола и по одной сбоку от него; площадь каждой не должна превышать 2,5 кв.м; они не должны располагаться на расстоянии менее 1 м от боковых барьеров и более 2 м от концевых ограждений.

❖ Рекламные объявления на полу и торцах крышки стола должны быть слегка светлее или темнее основного цвета.

5.4.9. Реклама на одежде игроков ограничивается:

❖ обычно торговой маркой производителя, символом или именем, занимающим площадь не более 24 кв.см;

❖ шестью четко разделенными рекламными нашивками, размещенными на общей совмещенной площади размером 600 кв.см, спереди, сбоку или на плече игровой рубашки; при этом спереди разрешается не более четырех рекламных нашивок;



- ❖ двумя нашивками, размещенными на общей площади размером 400 кв.см, на спине игровой рубашки;
- ❖ двумя рекламными нашивками, надписей общей площадью 80 кв.см на шортах или юбке;
- ❖ рекламные объявления на номерах игроков могут занимать общую площадь не более 100 кв.см.

5.4.10. Реклама на одежде судей не должна занимать общую площадь более 40 кв.см.

5.4.11. На одежде игроков не должны рекламироваться табачные изделия, алкогольные напитки и наркотические средства.

### **5.5. Совет игрокам**

В командных соревнованиях игрок может получать советы от любого лица. В личных соревнованиях игрок или пара могут получать советы только от одного лица, о котором ведущий судья заранее ставится в известность, исключая случаи, когда в состав пары входят игроки из разных ассоциаций и каждый из них может выбрать себе отдельного консультанта. В том случае, если советы подаются посторонним лицом, ведущий судья обязан показать красную карточку и удалить его за пределы игровой зоны.

### **5.6. Допинг**

Запрещается какой бы то ни было допинг до или в течение игры на любых соревнованиях; допингом признается введение в организм любым путем любого вещества, указанного в списке запрещенных веществ, с целью улучшения результатов выступления во время соревнований. Допинг-контроль может проводиться на любых соревнованиях ITTF или тренировках в соответствии с правилами МОК.

### **5.7. Доклад о нарушениях**

Организаторы соревнований должны докладывать о любом случае нарушения Предписаний в Ассоциацию игрока или в вышестоящую Ассоциацию.

### **5.8. Объявление счета**

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

### **5.9. Дисквалификация**

Если игрок дисквалифицирован на две игры в командной встрече или в личных соревнованиях, он автоматически дисквалифицируется на эти командные или личные соревнования.

### 5.10. Тайм-аут

❖ Как в командных, так и в личных соревнованиях игрок или пара имеют право на один тайм-аут продолжительностью до 1 минуты в течение индивидуальной встречи.

❖ Тайм-аут может потребовать игрок или пара, записанный советчик в личных соревнованиях или капитан команды в командных соревнованиях.

❖ Требования о тайм-ауте принимаются только тогда, когда мяч находится не в игре.

❖ В случае если игрок (пара) и советчик или капитан команды не могут прийти к согласию относительно необходимости взять тайм-аут, в индивидуальной встрече окончательное решение остается за игроком (парой), а в командной встрече – за капитаном.

❖ При одновременном предъявлении требования о тайм-ауте обоими игроками (парами) или от их имени игра возобновится при готовности обоих игроков (пар), или по истечении 1 минуты в зависимости, что наступит быстрее; в этом случае ни один из этих игроков (пар) не будет иметь право на еще один тайм-аут в течение данной индивидуальной (парной) встречи.

## Приложения

### Приложение 1

#### Сводный протокол технических результатов личных соревнований

Протокол № \_\_\_\_\_ за « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ г.

Технические результаты личных встреч

(наименование соревнования)

Номер встреч	Номер круга	Участники		Победитель	Счет					Фамилия судьи
		Фамилия	Фамилия		1	2	3	4	5	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										

Замечания

Соревнования начались \_\_\_\_\_ час. \_\_\_\_\_ мин

Соревнования окончились \_\_\_\_\_ час. \_\_\_\_\_ мин

Результаты учтены в таблице « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ г.

Главный судья \_\_\_\_\_ Главный секретарь \_\_\_\_\_

Приложение 2

Протокол индивидуальной встречи

ПРОТОКОЛ № \_\_\_\_\_ « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ г.  
индивидуальной встречи

Встреча №	Таблица №	Круг №	Стол №	Время

№	Фамилия участника	№	Фамилия участника

Партия	Выиграл	Счет
1-я		
2-я		
3-я		
4-я		
5-я		
Встреча		

Ведущий судья \_\_\_\_\_

## Приложение 3

### Протокол командной встречи

Команды: \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_

Группа	Круг	Встреча № _____	Дата _____ г.	Начало встречи ____ ч. ____ м.	Стол № _____
--------	------	--------------------	---------------------	--------------------------------------	-----------------

Команда А, В, С		Команда X, Y, Z		Счет в партиях					Команда А, В, С	Команда X, Y, Z
Фамилия участника		Фамилия участника		1	2	3	4	5		
А		X								
В		Y								
С		Z								
В		X								
А		Z								
С		Y								
В		Z								
С		X								
А		Y								
Общий счет										

Команда – победитель встречи	Счет	Старший судья ( _____ )

Капитан команды ( _____ )
------------------------------

Капитан команды ( _____ )
------------------------------

**Отчет главной судейской коллегии о проведенных  
соревнованиях**

**ОТЧЕТ**

Главной судейской коллегии по проведению \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

1. Время проведения \_\_\_\_\_ 2. Место проведения \_\_\_\_\_

**ОТВЕТСТВЕННЫЕ ЗА ПРОВЕДЕНИЕ**

Главный судья \_\_\_\_\_  
фамилия, имя, отчество, судейская категория

Главный секретарь \_\_\_\_\_  
фамилия, имя, отчество, судейская категория

Врач \_\_\_\_\_  
фамилия, имя, отчество

**СВЕДЕНИЯ ОБ УЧАСТНИКАХ**

Количество участников \_\_\_\_\_ чел. количество команд \_\_\_\_\_

змс \_\_\_\_\_ чел. мсмк \_\_\_\_\_ чел. мс \_\_\_\_\_ чел.

кмс \_\_\_\_\_ чел. 1-й разряд \_\_\_\_\_ чел. 2-й разряд \_\_\_\_\_ чел.

юношеский разряд \_\_\_\_\_ чел.

## СОСТАВ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ И ОЦЕНКА РАБОТЫ СУДЕЙ









№	Выполняемая обязанность	Фамилия и инициалы судьи	Категория	Оценка
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				

Главный судья \_\_\_\_\_

Главный секретарь \_\_\_\_\_

Приложение 5

Таблица проведения соревнований по круговому способу

№	Фамилия, имя	Город	Команда	1	2	3	4	5	6	7	8	Очки	Соотношение	Место
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														

Главный судья \_\_\_\_\_

Главный секретарь \_\_\_\_\_

Примечание: графу «соотношение» заполняют при необходимости



## Приложение 6

### Очередность игр при проведении соревнований по круговому способу (традиционный способ)

Круг	3-4 участника	
1	1-4	2-3
2	3-1	4-2
3	1-2	3-4

Круг	5-6 участников		
1	1-6	2-5	3-4
2	5-1	6-4	2-3
3	1-4	5-3	6-2
4	3-1	4-2	5-6
5	1-2	3-6	4-5

Круг	7-8 участников				Круг	9-10 участников				
1	1-8	2-7	3-6	4-5	1	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
2	7-1	8-6	2-5	3-4	2	9-1	10-8	2-7	3-6	4-5
3	1-6	7-5	8-4	2-3	3	1-8	9-7	10-6	2-5	3-4
4	5-1	6-4	7-3	8-2	4	7-1	8-6	9-5	10-4	2-3
5	1-4	5-3	6-2	7-8	5	1-6	7-5	8-4	9-3	10-2
6	3-1	4-2	5-8	6-7	6	5-1	6-4	7-3	8-2	9-10
7	1-2	3-8	4-7	5-6	7	1-4	5-3	6-2	7-10	8-9
					8	3-1	4-2	5-10	6-9	7-8
					9	1-2	3-10	4-9	5-8	6-7

Круг	11-12 участников					
1	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
2	11-1	12-10	2-9	3-8	4-7	5-6
3	1-10	11-9	12-8	2-7	3-6	4-5
4	9-1	10-8	11-7	12-6	2-5	3-4
5	1-8	9-7	10-6	11-5	12-4	2-3
6	7-1	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2
7	1-6	7-5	8-4	9-3	10-2	11-12
8	5-1	6-4	7-3	8-2	9-12	10-11
9	1-4	5-3	6-2	7-12	8-11	9-10
10	3-1	4-2	5-12	6-11	7-10	8-9
11	1-2	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8

## Приложение 7

### Очередность игр при проведении соревнований по круговому способу (метод, рекомендованный ЕТТУ)

Круг	3-4 участника	
1	1-3	2-4
2	1-4	2-3
3	1-2	3-4

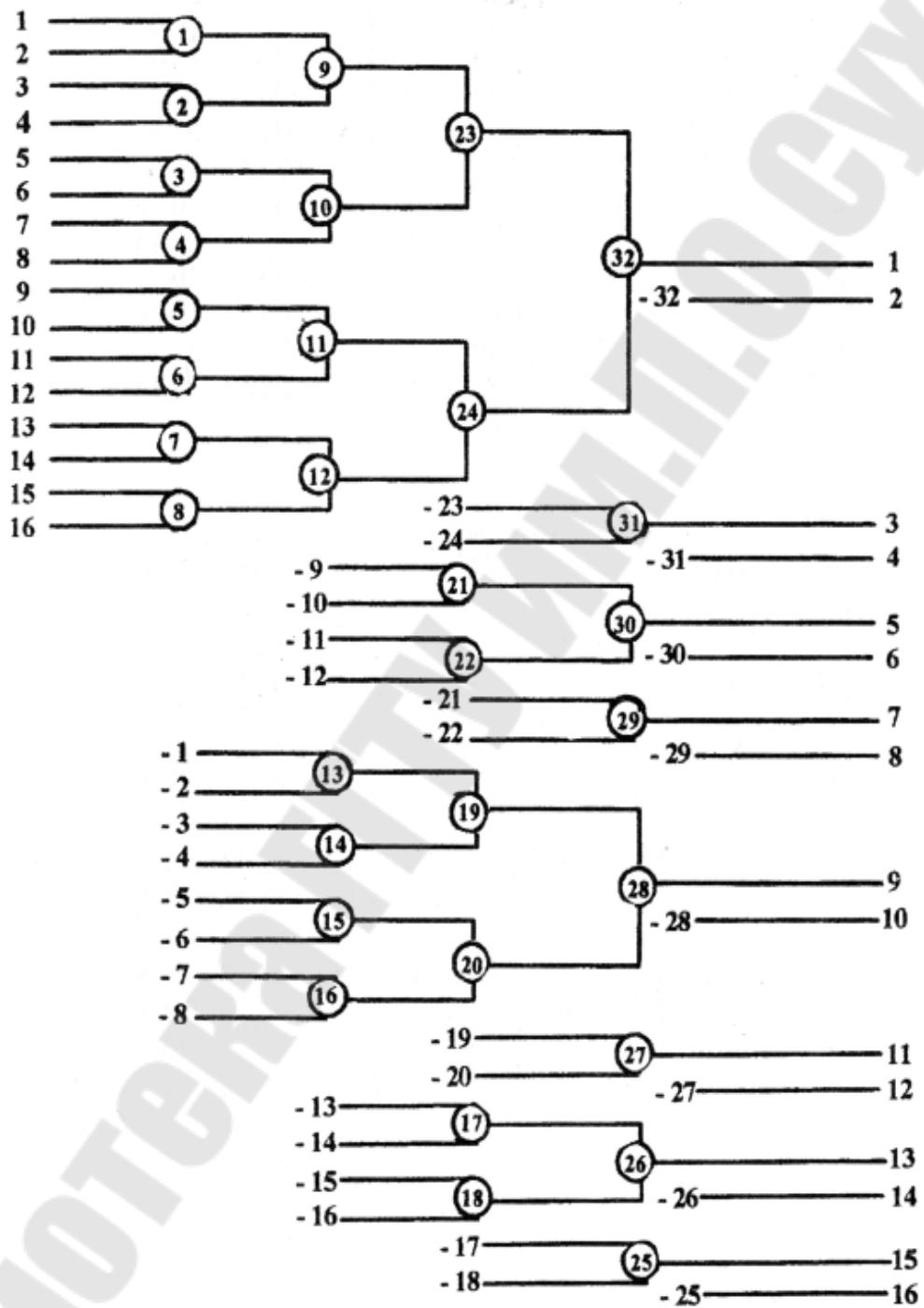
Круг	5-6 участников		
1	2-4	1-5	3-6
2	1-4	2-6	3-5
3	1-3	2-5	4-6
4	2-3	1-6	4-5
5	1-2	3-4	5-6

Круг	7-8 участников				Круг	9-10 участников				
1	2-6	3-5	1-7	4-8	1	3-7	2-8	4-6	1-9	5-10
2	2-5	1-6	3-8	4-7	2	2-7	3-6	1-8	4-10	5-9
3	1-5	2-8	4-6	3-7	3	2-6	1-7	3-10	5-8	4-9
4	1-8	4-5	2-7	3-6	4	1-6	2-10	5-7	3-9	4-8
5	1-3	2-4	5-7	6-8	5	2-4	1-5	3-8	6-10	7-9
6	1-4	2-3	6-7	5-8	6	1-4	3-5	2-9	6-8	7-10
7	1-2	3-4	5-6	7-8	7	1-3	2-5	4-7	6-9	8-10
					8	2-3	4-5	1-10	6-7	8-9
					9	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10

Круг	11-12 участников					
1	3-9	4-8	2-10	5-7	1-11	6-12
2	3-8	2-9	4-7	1-10	5-12	6-11
3	2-8	3-7	1-9	4-12	6-10	5-11
4	2-7	1-8	3-12	6-9	4-11	5-10
5	1-7	2-12	6-8	3-11	5-9	4-10
6	1-12	6-7	2-11	5-8	3-10	4-9
7	2-4	1-5	3-6	7-10	8-12	9-11
8	1-4	2-6	3-5	8-10	7-11	9-12
9	1-3	2-5	4-6	7-9	8-11	10-12
10	2-3	1-6	4-5	8-9	7-12	10-11
11	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12

Приложение 8

Сетка 16 (-1) с определением всех мест



Главный судья \_\_\_\_\_

Главный секретарь \_\_\_\_\_

**Свободные номера в сетках**

Свободное место в сетке	Число мест в первом круге			
	8	16	32	64
Первое	2	2	2	2
Второе	7	15	31	63
Третье	6	10	18	34
Четвертое	3	7	15	31
Пятое	-	6	10	18
Шестое	-	11	23	47
Седьмое	-	14	26	50
Восьмое	-	-	7	15
Девятое	-	-	6	10
Десятое	-	-	27	55
Одиннадцатое	-	-	22	42
Двенадцатое	-	-	11	23
Тринадцатое	-	-	14	26
Четырнадцатое	-	-	19	39
Пятнадцатое	-	-	30	58
Шестнадцатое	-	-	-	7
Семнадцатое	-	-	-	6
Восемнадцатое	-	-	-	59
Деятнадцатое	-	-	-	38
Двадцатое	-	-	-	27
Двадцать первое	-	-	-	22
Двадцать второе	-	-	-	43
Двадцать третье	-	-	-	54
Двадцать четвертое	-	-	-	11
Двадцать пятое	-	-	-	14
Двадцать шестое	-	-	-	51
Двадцать седьмое	-	-	-	46
Двадцать восьмое	-	-	-	19
Двадцать девятое	-	-	-	30
Тридцатое	-	-	-	35
Тридцать первое	-	-	-	62

## Приложение 10

### Судейские жесты и терминология

№	Ситуация	Сигнал ведущего судьи (жестами)	Сигнал ведущего судьи (голосом)	Сигнал судьи – ассистента (жестами)	Сигнал судьи– ассистента (голосом)
1	Начало игры	Указать прямой рукой с открытой ладонью на первого игрока	«А подает»; «0-0»; или другое установленное объявление	Нет	Нет
2	Смена подачи	Указать прямой рукой на подающего игрока	Нет	Нет	Нет
3	Возобновление игры после разрешенного перерыва	Указать прямой рукой с открытой ладонью на подающего игрока	Повторить счет	Нет	Нет
4	Очко	Поднять вверх руку ближнюю к игроку, выигравшему очко, с сжатой в кулак кистью так, чтобы плечо было в горизонтальном положении, а предплечье в вертикальном	Новый счет	Нет	Нет
5	Сетка при подаче	Как только мяч правильно дотронулся половины стола принимающего, поднять руку с открытой ладонью над головой; показать на сетку, если необходимо	«Переиграть»; повторить предыдущий счет	Как только мяч правильно дотронется половины стола принимающего, поднять руку с открытой ладонью над головой; показать на сетку, если необходимо	Нет

№	Ситуация	Сигнал ведущего судьи (жестами)	Сигнал ведущего судьи (голосом)	Сигнал судьи – ассистента (жестами)	Сигнал судьи– ассистента (голосом)
6	Неправильная подача	Поднять вверх ближнюю к принимающему игроку руку с сжатой в кулак кистью так, чтобы плечо было в горизонтальном положении, а предплечье – в вертикальном	«Ошибка»; назвать новый счет	Поднять руку с открытой ладонью над головой	«Ошибка»; объяснить ведущему судье, который объявит новый счет
7	В парной встрече мяч после подачи касается неправильного «квадрата» принимающего	Показать выигрыш очка для принимающего; указать на центральную линию, если необходимо	«Ошибка»; назвать новый счет	Нет	Нет
8	Ошибочная подача (мяч не касается стола)	Показать очко для принимающего	Новый счет	Нет	Нет
9	Сомнительная подача (1-ый раз во встрече)	Поднять руку с открытой ладонью над головой	«Переиграть»; предупредить подающего и повторить предыдущий счет	Поднять руку с открытой ладонью над головой	«Стоп»; предупредить подающего и объяснить ведущему судье, который говорит «Переиграть»
10	Сомнительная подача (следующий случай этим же игроком или парой в этой же встрече)	Показать очко для принимающего	«Ошибка»; новый счет	Поднять руку с открытой ладонью над головой	«Ошибка» и, если необходимо, объяснить ведущему судье, который объявит новый счет

№	Ситуация	Сигнал ведущего судьи (жестами)	Сигнал ведущего судьи (голосом)	Сигнал судьи – ассистента (жестами)	Сигнал судьи– ассистента (голосом)
11	Остановка игры (например, посторонний мяч влетает в площадку)	Поднять руку с открытой ладонью над головой	«Переиграть»; повторить предыдущий счет	Поднять руку с открытой ладонью над головой	«Стоп»
12	Ошибка в порядке подачи, приема или сторон в течение розыгрыша очка	Поднять руку с открытой ладонью над головой	«Переиграть»; исправить порядок и повторить предыдущий счет	Нет	Нет
13	Совет, даваемый в течение игры (первый раз)	Поднять руку над головой, держа желтую карточку по направлению к нарушителю, не вставая со стула	«Переиграть», если мяч был в игре, предупредить советчика и повторить предыдущий счет	Поднять руку с открытой ладонью над головой	«Стоп»; информировать ведущего судью
14	Совет, даваемый в течение игры (в следующий раз)	Поднять руку над головой, держа красную карточку по направлению к нарушителю, не вставая со стула	«Переиграть», если мяч был в игре, удалить советчика от игровой площадки и повторить предыдущий счет	Поднять руку с открытой ладонью над головой	«Стоп»; информировать ведущего судью
15	Игрок мешает мячу	Показать очко для победителя розыгрыша	Новый счет	Поднять руку с выпрямленными пальцами над головой	«Стоп»; информировать ведущего судью
16	Любая другая помеха, которая автоматически не останавливает игру	Поднять руку с открытой ладонью над головой	«Стоп» и повторить предыдущий счет	Нет	Нет

№	Ситуация	Сигнал ведущего судьи (жестами)	Сигнал ведущего судьи (голосом)	Сигнал судьи – ассистента (жестами)	Сигнал судьи– ассистента (голосом)
17	Мяч касается ребра стола со стороны ближайшей к судьье-ассистенту	Показать очко для победителя розыгрыша очка	Новый счет	Указать на место касания, если это необходимо	«Ребро»
18	Мяч касается ребра любой другой стороны стола	Показать очко для победителя розыгрыша очка; указать место касания, если необходимо	Новый счет	Нет	Нет
19	Мяч попадает в бок стола, ближайший к судьье-ассистенту	Показать очко для победителя розыгрыша	Новый счет	Поднять руку с открытой ладонью над головой	«Бок»
20	Закончилось время разминки (ведущий судья контролирует время)	Поднять руку с открытой ладонью над головой	«Время»	Нет	Нет
21	Закончилось время разминки (судья-ассистент контролирует время)	Поднять руку с открытой ладонью над головой после жеста и объявления судьи-ассистента	Сделать объявление, предусмотренные для начала игры	Поднять руку с выпрямленными пальцами над головой	«Время»
22	Закончилось время, предусмотренное на проведение партии (ведущий судья контролирует время)	Поднять руку с открытой ладонью над головой	«Время» и объявить, что вводится система ускорение игры, повторить предыдущий счет	Нет	Нет



№	Ситуация	Сигнал ведущего судьи (жестами)	Сигнал ведущего судьи (голосом)	Сигнал судьи – ассистента (жестами)	Сигнал судьи– ассистента (голосом)
23	Закончилось время, предусмотренное на проведение партии (судья-ассистент контролирует время)	Поднять руку с открытой ладонью над головой после жеста и объявления судьи-ассистента	«Переиграть», если необходимо; объявить, что вводится система ускорения игры, повторить предыдущий счет	Поднять руку с открытой ладонью над головой	«Время»
24	Требование о тайм-ауте (встречу контролируют ведущий судья и судья-ассистент)	Поднять руку с белой карточкой вверх в направлении игрока, запросившего тайм-аут, и держать ее до того, пока судья-ассистент не положит специальный указатель или белую карточку на стол	«Тайм-аут»	Положить на стол специальный указатель или белую карточку и стоять рядом со своим столиком до тех пор, пока игрок, запросивший тайм-аут, не вернется для продолжения игры	Нет
25	Требование тайм-аута (встречу контролируют только ведущий судья)	Поднять руку с белой карточкой вверх в направлении игрока, запросившего тайм-аут, и держать ее пока игрок не вернется к столу для продолжения игры	«Тайм-аут»	-	-

№	Ситуация	Сигнал ведущего судьи (жестами)	Сигнал ведущего судьи (голосом)	Сигнал судьи – ассистента (жестами)	Сигнал судьи– ассистента (голосом)
26	Закончено время тайм-аута (время тайм-аута контролирует судья-ассистент)	Когда игроки возвращаются для продолжения игры, указать прямой рукой на следующего подающего	Повторить предыдущий счет	Убрать с игрового стола специальный указатель или белую карточку и положить ее на счетчик со стороны игрока, взявшего тайм-аут	«Время», если игроки не вернулись к столу
27	Закончено время тайм-аута (время тайм-аута контролирует ведущий судья)	Когда игроки возвращаются для продолжения игры, указать прямой рукой на следующего подающего	«Время», если игроки не вернулись к столу; повторить предыдущий счет	Убрать специальный указатель или белую карточку и положить ее на счетчик со стороны игрока, взявшего тайм-аут	Нет
28	Недостойное поведение игрока (1-й раз во встрече)	Поднять вверх руку с желтой карточкой по направлению к нарушителю, не вставая со стула	«Переиграть», если мяч был в игре, предупредить нарушителя и повторить предыдущий счет	Поднять руку с выпрямленными пальцами над головой и проинформировать ведущего судью о нарушении, и после присуждения ведущим судьей предупреждения положить желтую карточку на счетчик со стороны игрока-нарушителя	«Стоп»; информировать ведущего судью

№	Ситуация	Сигнал ведущего судьи (жестами)	Сигнал ведущего судьи (голосом)	Сигнал судьи – ассистента (жестами)	Сигнал судьи– ассистента (голосом)
29	Недостойное поведение того же игрока или пары (2-й и 3-й раз во встрече)	Поднять вверх руку с желтой и красной карточкой по направлению к нарушителю, не вставая со стула	«Переиграть», если мяч был в игре, предупредить нарушителя и повторить счет после присуждения штрафного очка	Поднять руку с выпрямленными пальцами над головой и проинформировать ведущего судью о нарушении, и после присуждения ведущим судьей штрафного очка положить красную карточку на счетчик со стороны игрока-нарушителя	«Стоп»; информировать ведущего судью
30	Окончание партии	Указать прямой рукой с открытой ладонью в направление игрока, выигравшего партию	Объявить счет партии и установленные объявления после окончания партии	Нет	Нет
31	Окончание встречи	Указать прямой рукой с открытой ладонью в направление игрока, выигравшего встречу	Объявить счет встречи и установленные объявления после окончания встречи	Нет	Нет

**СПИСОК**  
**сильнейших спортсменов Республики Беларусь по рейтингу**  
**на 1 марта 2020 г.**

№	Рейтинг		Фамилия	Год рождения	Город
	жеребьев.	текущий			
1	97,2	99,2	Самсонов В.	1976	Минск
2	87,7	87,7	Ханин А.	1998	Минск
3	86,9	86,9	Платонов П.	1983	Бобруйск
4	80,3	80,3	Милованов А.	1995	Минск
5	79,1	79,1	Шамрук Г.	1996	Минск
6	78,8	78,8	Руклецов В.	2001	Минск
7	75,3	75,3	Барболин И.	1986	Минск
8	74,8	76,8	Ярошенко В.	1996	Гродно
9	70,7	72,7	Барабанов К.	1993	Минск
10	70,0	70,0	Корчинский И.	2001	Минск
11	69,9	69,9	Цыгановский М.	2002	Гродно
12	69,4	70,4	Зражевец Н.	1994	Могилев
13	68,6	68,6	Фарейторов Д.	1975	Гродно
14	68,4	68,4	Кунац Г.	2002	Гродно
15	68,3	68,3	Вергунов Р.	1997	Могилев
16	67,8	67,8	Довнарлович П.	2000	Минск
17	67,7	67,7	Терехин А.	1999	Минск
18	67,5	67,5	Быков В.	1981	Минск
19	65,5	65,5	Белоконь В.	2004	Гродно
20	64,8	64,8	Лобанов А.	1998	Могилев

## Литература

1. Васкович М.Д. Настольный теннис. Правила соревнований. Кто на свете всех умнее? Размышления. – Минск: Альтиора - Живые краски, 2016. – 138 с.

2. Правила соревнований. – Минск : Белорусское общественное объединение «Федерация настольного тенниса», 2017. – 80 с.

3. Национальный рейтинг 01.03.20. – Минск : Белорусское общественное объединение «Федерация настольного тенниса», 2020. – 10 с.

4. Настольный теннис: Википедия. Свободная энциклопедия. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Настольный теннис](https://ru.wikipedia.org/wiki/Настольный_теннис). – Дата обращения: 20.04.2020.

5. Международная федерация настольного тенниса: Википедия. Свободная энциклопедия. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Международная\\_федерация\\_настольного\\_тенниса..](https://ru.wikipedia.org/wiki/Международная_федерация_настольного_тенниса..) – Дата обращения: 20.04.2020.

## Содержание

Введение.....	3
Раздел 1. Правила соревнований.....	4
1. Виды соревнований.....	4
2. Участники соревнований.....	4
3. Правила игры.....	8
Раздел 2. Проведения соревнований.....	17
1. Игровые условия.....	17
2. Судейская коллегия.....	18
3. Соревнования.....	27
4. Апелляции (протесты).....	36
5. Предписания для международных соревнований.....	37
Приложение.....	43
Список сильнейших спортсменов РБ по рейтингу на 1 марта 2020 г.....	.60
Литература.....	.61

**ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ ДЛЯ СТУДЕНТОВ,  
ЗАНИМАЮЩИХСЯ НАСТОЛЬНЫМ  
ТЕННИСОМ, ПО ПРОВЕДЕНИЮ  
СОРЕВНОВАНИЙ И ИГР**

**Пособие  
для студентов всех специальностей  
дневной формы обучения**

**Составители: Наumenко Олег Александрович  
Торба Татьяна Федоровна**

Подписано к размещению в электронную библиотеку  
ГГТУ им. П. О. Сухого в качестве электронного  
учебно-методического документа 14.09.21.

Рег. № 47Е.  
<http://www.gstu.by>