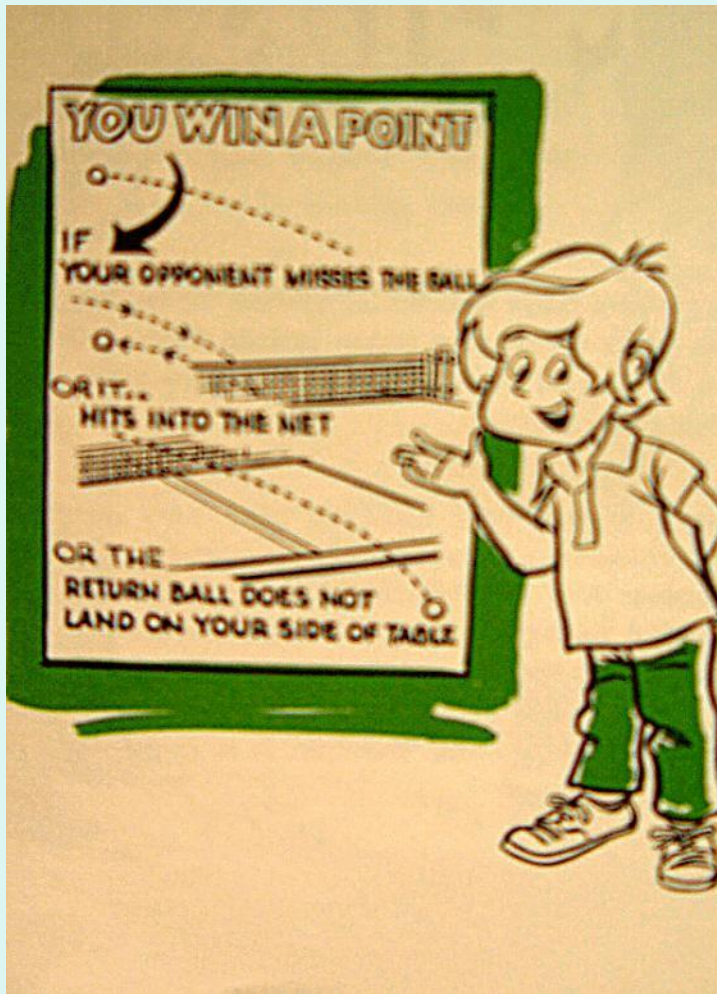




□ **Глава 2: Правила**

□ **Глава 3: Предписания для  
Международных соревнований**

□ **Руководство для официальных лиц матча**



Судьи **могут** делать ссылку на **Правила и Предписания**, когда принимают какое-либо решение в игровой ситуации

# КЛЮЧЕВЫЕ ТЕМЫ

- Стол
- Комплект сетки
- Мяч
- Ракетка
- Определения
- подача
- Возврат
- Порядок игры
- Переигровка
- Очко
- Партия
- Встреча
- Порядок подачи, возврата, смены сторон
- Нарушение порядка подачи, возврата или смены сторон
- Правило 13 ударов

# ЗАДАЧИЕ

**После изучения этого модуля, вы сможете:**

- Лучше понимать правила настольного тенниса**
- Исполнять требования правил**
- Эффективно проводить встречу**
- Как судья, объяснять свое решение в соответствии с определенными правилами**

# Правило 2.1 Стол

Средняя линия  
**Равные** части  
полуплощадки



□ Для парной встречи: каждое поле делится на две равные полуплощадки белой **средней** линией шириной 3 мм

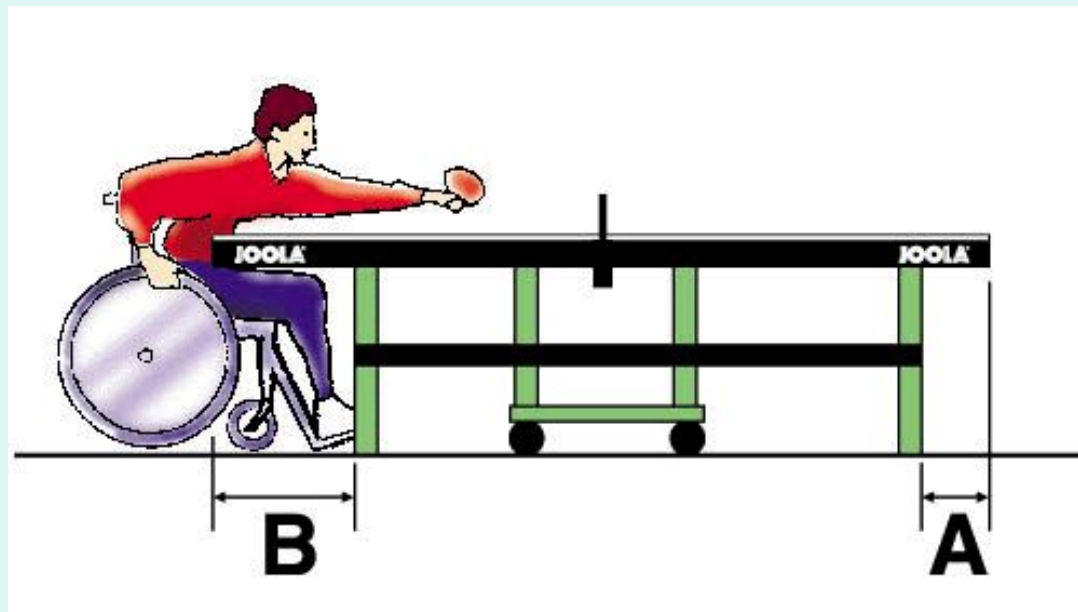
## Правило 2.1 Стол

### □ Игровая поверхность:

- ❖ боковые стороны к поверхности стола не относятся
- ❖ может быть из любого материала
- ❖ должна быть однородной темной окраски и матовой



## Правило 2.1 Стол



Модель	Стандарт	Игроки-колясочники
	A	B
2000-S (ITTF)	28 см	40 см
3000SC (ITTF)	22 см	40 см
ROLLOMAT (ITTF)	31.5 см	40 см
OLYMPIC (ITTF)	31.5 см	40 см

# Типы столов





# Правило 2.2 Комплект сетки



- Стойка
- Сетка
- Шнур
- Высота
- Длина
- Цвет
- Реклама

## Правило 2.2 Комплект сетки

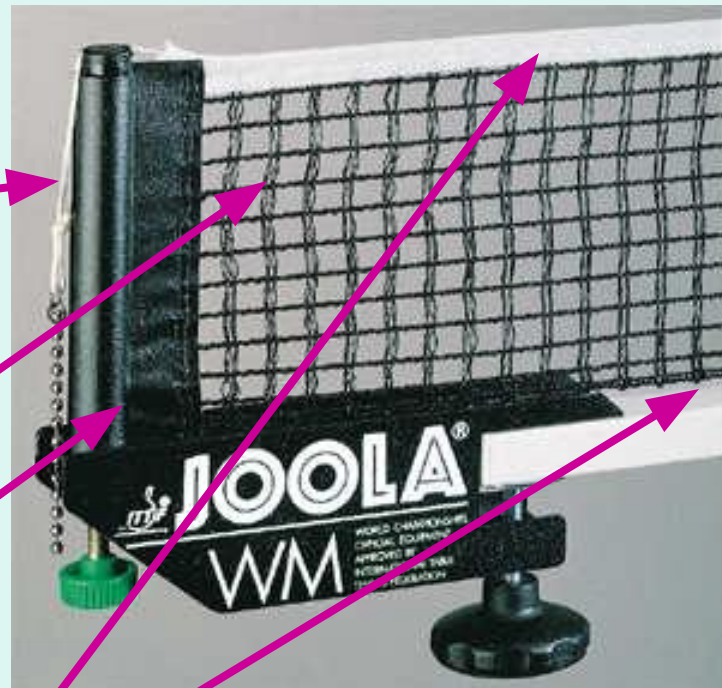
### □ Шнур сетки:

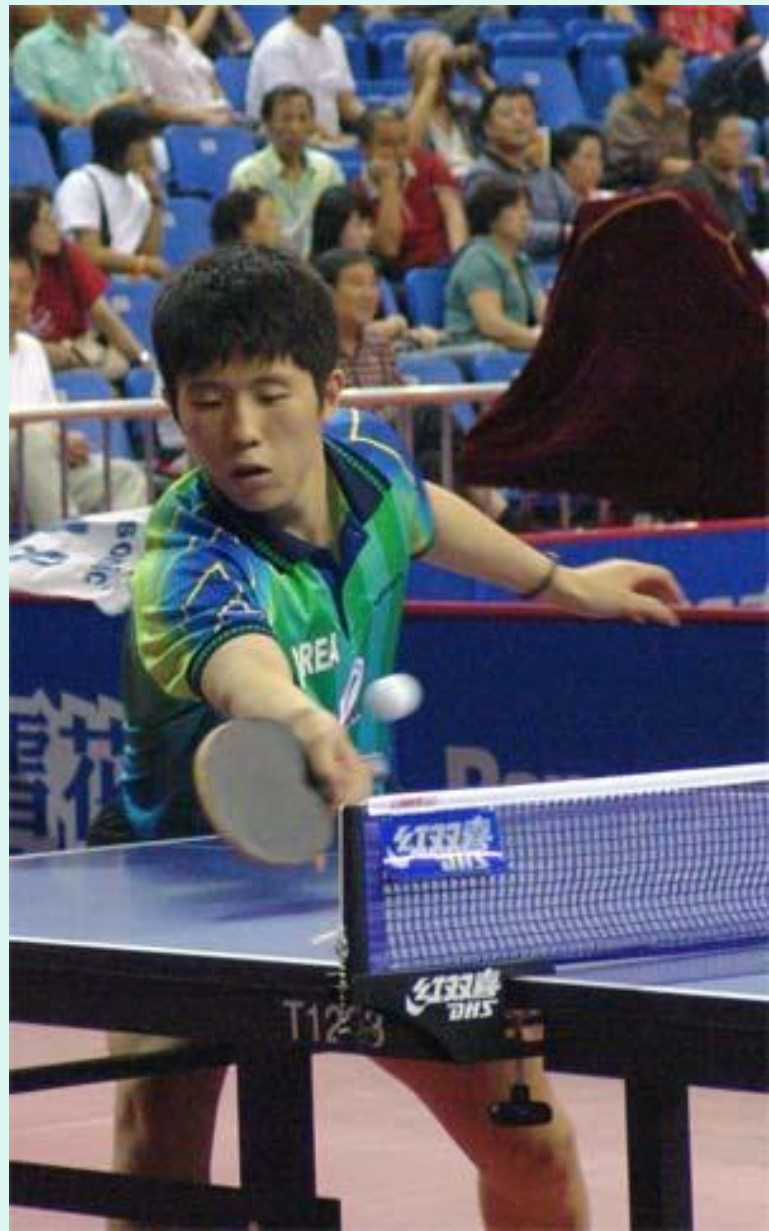
- ❖ часть сетки
- ❖ Используется для регулировки натяжения
- ❖ Должен быть обязательно!

### □ Цвет сетки:

- ❖ Не регламентируется в правилах
- ❖ *Обычно*, такого же цвета как стол, темно-зеленый или темно-синий, и *обычно* белая по верхнему краю сетки по всей длине

### □ Низ и концы сети должны быть близко к игровой поверхности и стойкам, соответственно.







### **Какие действия судьи должны быть? Почему?**

**При возврате мяч задел верх стойки сетки и отскочил на сторону противника.**

**Нет действий. Мяч остается в игре, потому что стойка сетки входит в комплект сетки.**

# Правило 2.3 Мяч

- Какой диаметр?
- Какой вес?
- Какой цвет?
- Из чего производится?



- диаметр = 40мм
- вес = 2.7г
- Цвет : белый или оранжевый **и** матовый
- Материал : Целлулоид или подобный пластик

## Правило 2.4 Ракетка



- Могу ли я играть маленькой ракеткой?
- Можно делать лопасть (основание) из пластика?
- Любые размеры или формы или вес.
- Не менее 85 % толщины основания должно быть сделано из натурального дерева

## Правило 2.4 Ракетка

- Требования, предъявляемые к покрытию?
- Если сторона не используется для удара по мячу?
- Нет покрытия (накладки)?
- Цвет покрытия (накладки)?



## Правило 2.4 Ракетка

### □ покрытие:

- ❖ для стороны, которая **используется для удара по мячу** :

- Обычно **пупырчатая** резина (Пупырышками внутрь) или резина типа **сэндвич** (пупырышками наружу или внутрь)
- Для стороны, которая **не используется** для удара по мячу :

не регламентируется

### □ Цвет и состав покрытия/поверхности:

- ❖ **Ярко-красный** с одной стороны, **черный** с другой стороны, и **матовый**





## Правило 2.5 Определения



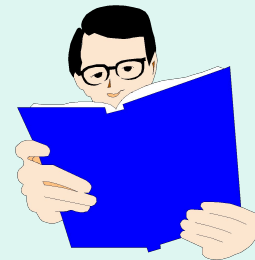
- Розыгрыш : **период**, в течение которого мяч в игре
- Переигровка : Розыгрыш, результат которого не засчитан
- Очко : розыгрыш, результат которого засчитан
- Мяч в игре : **с последнего момента нахождения его на неподвижной ладони свободной кисти перед намеренным подбрасыванием** его в подаче **до тех пор**, пока не будет решено, что розыгрыш следует **переиграть** или он завершен **присуждением очка**.

## Правило 2.5 Определения



- Кисть с ракеткой: кисть, **держущая** ракетку
- Свободная кисть : кисть, **не держащая** ракетку
  
- Свободная рука : рука со свободной кистью
- Удар : касание мяча ракеткой, **находящейся в кисти,** или кистью с ракеткой ниже **запястья**

# ВАЖНО!



## □ Стол:

- ✓ Поверхность стола не включает в себя боковые стороны
- ✓ Средняя линия делит поле на равные части

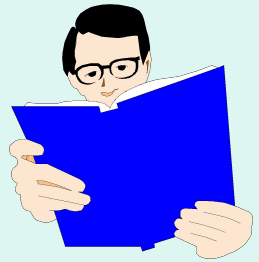
## □ Комплект сетки:

- ✓ сетка, опорные стойки и зажимы

## □ Мяч:

- ✓ цвет: **белый** или **оранжевый** и матовый

# Важно!



## □ Ракетка:

- ✓ Любой размер или форма или вес
- ✓ Сторона, используемая для удара по мячу должна быть покрыта
- ✓ Цвета сторон: только красный и черный

## □ Определения:

- ✓ Слова принимают специфические значения
- ✓ **Пример: Вы не можете «ударить» по мячу если не «держите» ракетку кистью**

## 2.6 Подача



- Опишите положение мяча на свободной кисти
- Как высоко должен быть подброшен мяч?

- Мяч должен **свободно** лежать на открытой ладони свободной кисти подающего, **неподвижно**.
- Не менее 16 см

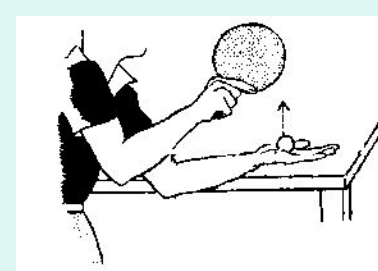
## 2.6 Подача



□ Где должна быть ракетка во время подбрасывания мяча?

□ **Правилами не оговорено, где ракетка должна быть во время подбрасывания мяча.**

## 2.6 Подача



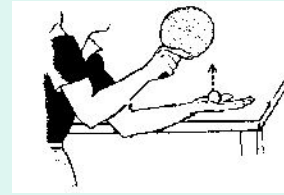
- Ударить мяч так, чтобы:
  - ◆ Сначала он коснулся площадки подающего
  - ◆ Затем пролетел над или вокруг комплекта сетки
  - ◆ Затем коснулся площадки принимающего
    - В парной встрече – касание правых полуплощадок

## 2.6 Поддача

- Поддача **начинается** с подброса **неподвижного мяча**, лежащего **свободно** на **открытой ладони** свободной кисти
- Мяч подбрасывается почти вертикально, **без вращения**.
- **Мяч** подбрасывается **не менее, чем** на 16 см от кисти **и опускается без касания** чего-либо.
- **Удар** производится по **опускающемуся** мячу.





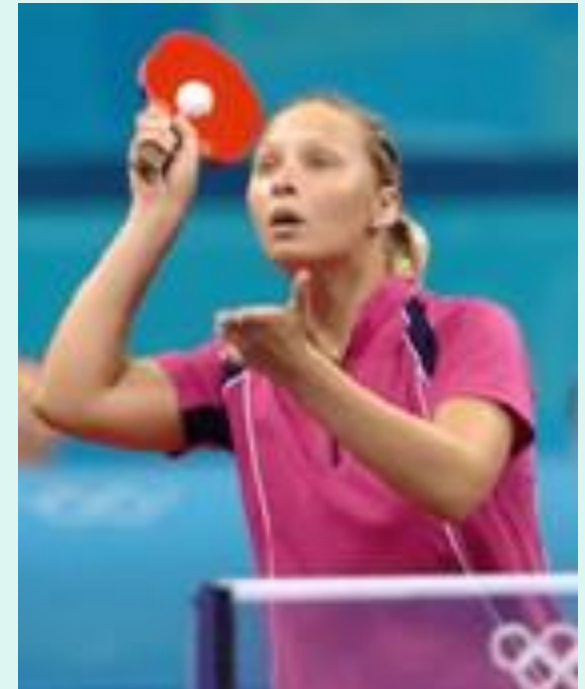


# Правильная подача

- С начала подачи до удара, **МЯЧ** должен:
  - ◆ быть **над** уровнем **игровой поверхности**,
  - ◆ быть **за концевой линией** и
  - ◆ не должен быть **спрятан** от принимающего:
    - подающим **или** его партнером по паре
    - и всем, что на них надето или они носят/держат

# Правильная подача

- Как только **МЯЧ** подброшен, свободная рука И **КИСТЬ** подающего должны быть убраны из пространства между мячом и сеткой
- ❖ Пространство между мячом и сеткой = пространство между мячом, сеткой и бесконечным вертикальным продолжением сетки



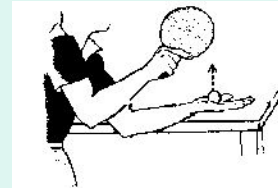
## Цель правила

---

1. Чтобы **Мяч** был ясно виден подающему с момента начала подачи до момента удара по мячу
2. Не должно быть **возможности** спрятать или замаскировать мяч все это время
3. С точки зрения подающего **мяч должен быть целиком виден** в течение подачи

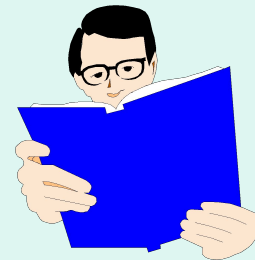


## 2.6 Подача



- **Обязанность подающего** подавать так, чтобы судья или ассистент могли видеть, что подача произведена в соответствии с правилами
  
- **Сомнение** в правильности подачи:
  - ❖ Первый раз : судья объявляет переигровку и предупреждает игрока
  
  - ❖ Следующий раз (у этого игрока или его партнера по паре) : очко принимающему
  
- **Явно** неправильная подача : очко принимающему
  
- **Физический изъян** : судья может смягчить требования

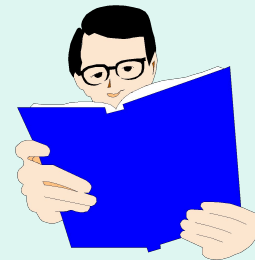
# ВАЖНО:



## □ Поддача:

- ✓ **начинается при неподвижном размещении мяча на открытой ладони**
- ✓ **мяч подбрасывается не меньше, чем на 16 см**
- ✓ **мяч подбрасывается почти вертикально**
- ✓ **удар по мячу производится, когда мяч опускается**
- ✓ **свободная рука должна быть убрана, как только мяч подброшен**

# ВАЖНО:



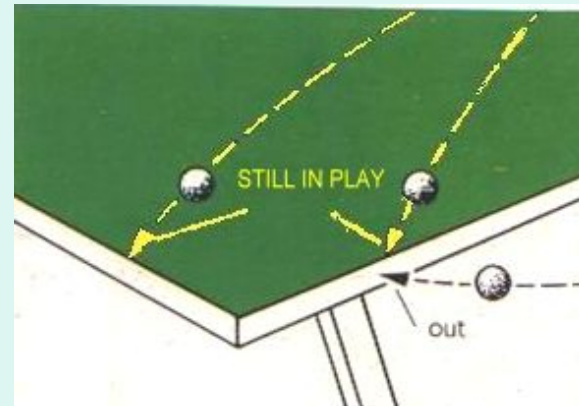
## □ Подача:

- ✓ во время подачи:
  - ❖ мяч виден принимающему
  - ❖ мяч за концевой линией
  - ❖ мяч выше игровой поверхности
- ✓ за явно неверную подачу – очко принимающему.  
Предупреждение не требуется.

## 2.7 Возврат

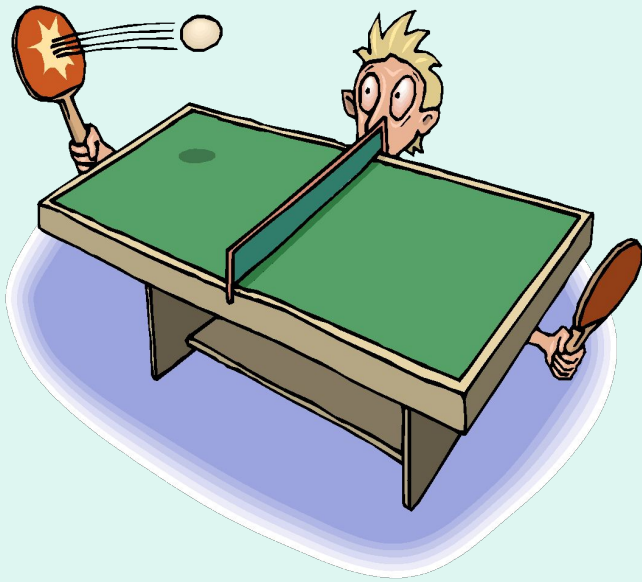
□ Мяч при подаче или возврате должен:

- ❖ Ударяется игроком так, чтобы пролететь «над или вокруг» комплекта сетки **и**
- ❖ коснуться площадки соперника
  - сразу или после касания комплекта сетки



## 2.7 Возврат

Какое действие должен предпринять судья?  
Почему?



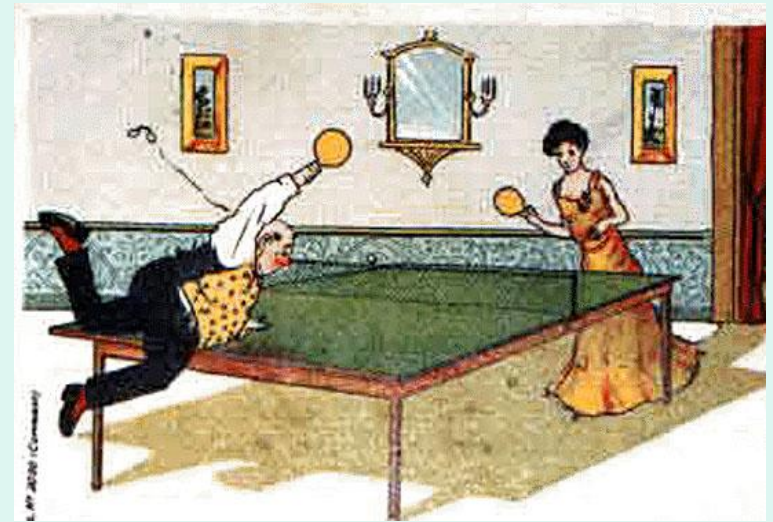
**X выполняет возврат из очень низкой позиции. Мяч проходит под кронштейнами сетки, выступающими за стол, и касается верха площадки А. А не ожидает этого и не делает попытки отбить мяч.**



## 2.7 Возврат

Какое действие должен предпринять судья?  
Почему?

Х, выполняя возврат,  
облокачивается на стол и  
касается его свободной  
кистью, не сдвигая стол.



**Очко А.**

**Х коснулся** стола свободной кистью **во время розыгрыша.**

## 2.7 Возврат

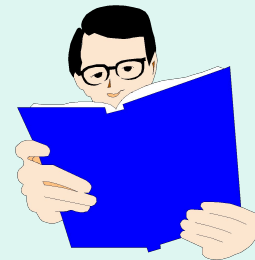
Какое действие должен предпринять судья?  
Почему?

*В* пытается выполнить возврат, но промахивается по мячу и “ударяет” его макушкой, за концевой линией. Затем мяч отскакивает на сторону *А*. *А* не попадает по мячу.



**Очко *А*. *В* не выполнила правильный возврат. Она не **ударила** мяч ракеткой или кистью руки с ракеткой.**

# ВАЖНО:



## □ Возврат:

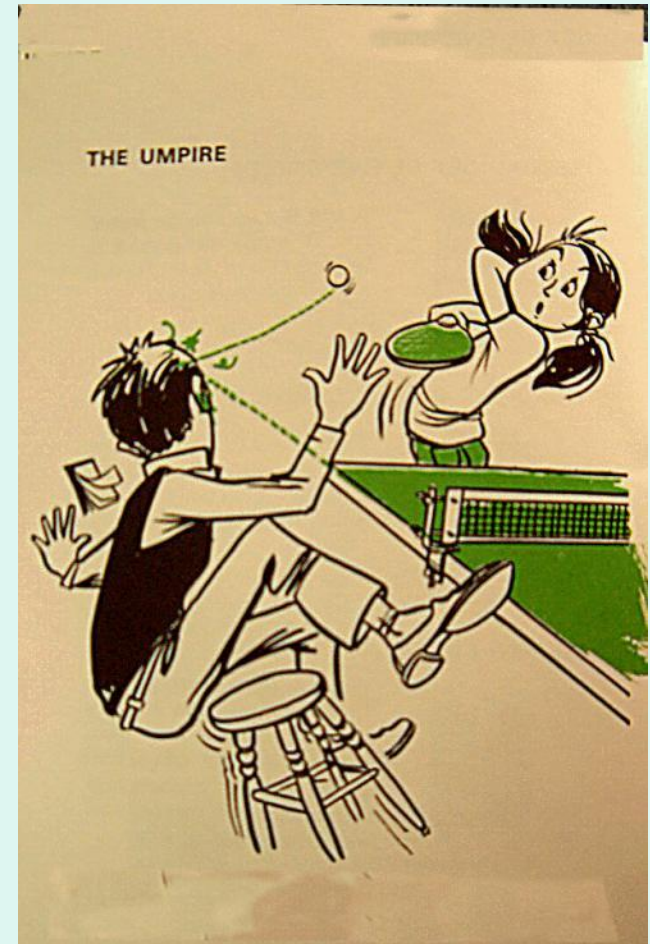
- ✓ Мяч должен пройти над или вокруг комплекта сетки
- ✓ Мяч должен коснуться площадки принимающего

## □ Порядок игры:

- ✓ разный в одиночных и парных встречах
- ✓ есть специальные требования для игры колясочников

## 2.9 Переигровка

- **Подача**
- **Принимающий не готов**
- **Внешняя помеха**
- **Прерывание игры**



## 2.9 Переигровка



□ СИТУАЦИИ:

□ При подаче:

- ❖ Мяч касается сетки, но **подача** в остальном **правильная** и соперник **не мешает** мячу
  - ❖ принимающий не готов и не делает **попыток** ударить по мячу
- Если ошибка при подаче или возврате вызвана **внешним воздействием**, не контролируемым игроком

## 2.9 Переигровка



□ Игра может быть **прервана**:

- ❖ для **исправления ошибки** порядка подач, приема, смены сторон
- ❖ для **введения** правила 13 ударов
- ❖ для **предупреждения или наказания** игрока или советчика
- ❖ если **условия игры** изменились настолько, что это может повлиять на результат розыгрыша

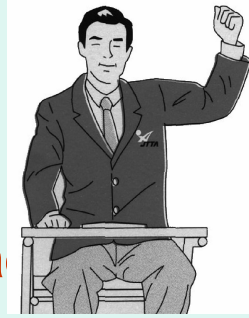
# Правило 2.10 Очко

□ Если не была объявлена переигровка, игрок **выигрывает очко**, если:

- ❖ Оппонент не выполняет правильные **подачу** или **возврат**
- ❖ После того, как он выполнил **подачу** или **возврат**, мяч **касается чего бы то ни было**, кроме комплекта сетки перед тем, как по нему ударяют
- ❖ Мяч **проходит через** его площадку или **за** его концевой линией, не коснувшись его площадки



## 2.10 Очко

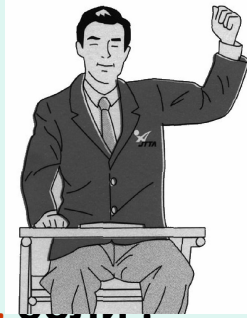


□ Если не была объявлена переигровка, игрок **выигрывает очко**, если :

- ◆ Оппонент **мешает** мячу
- ◆ Оппонент **ударяет** по мячу два раза подряд
- ◆ Оппонент ударяет по мячу стороной **лопасти ракетки, не покрытой должным образом**
- ◆ Если в парной встрече оппонент ударяет по мячу **не в установленном порядке**



## 2.10 Очко



- Если не была объявлена переигровка, игрок **выигрывает очко**, если:
- ◆ соперник, или то, что он **надевает или носит**:
    - **Двигает игровую поверхность**
    - **Касается** комплекта сетки
  - ◆ **введено правило ускорения игры** (далее в соотв. с правилом)
  - ◆ **свободная кисть** соперника **коснулась** игровой поверхности

## 2.11 Партия

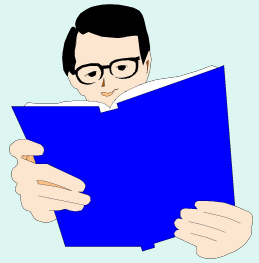
Партия обычно состоит из 11 очков, но игрок должен выиграть с преимуществом как минимум в 2 очка.

## 2.12 Встреча

Встреча может проводиться на большинство из любого **нечетного** числа партий (3, 5, 7 и т.д.).



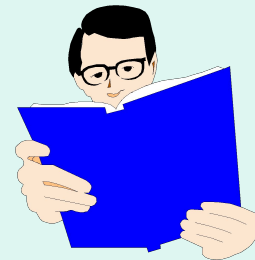
# ВАЖНО :



## □ Переигровка:

- ✓ служит для прерывания розыгрыша без присуждения очка
- ✓ используется при:
  - подаче
  - неготовности принимающего
  - помехах
  - прерываниях
- ✓ для колясочников есть дополнительные условия

# ВАЖНО:



## □ Очко:

- ✓ Если объявлена переигровка, очко не присуждается
- ✓ Очко присуждается по разным причинам, например:
  - Неправильная подача или возврат
  - Помеха мячу

## 2.13 Порядок подачи, приема и выбора сторон

- Перед встречей судья подбрасывает фишку (монету), чтобы определить **право** выбора
- Игрок (пара), выигравший жребий, выбирает **или** :
  - ◆ Подачу или прием, **или**
  - ◆ Начинать на определенной стороне
- Оппонент **распоряжается оставшейся**  
**ВОЗМОЖНОСТЬЮ**



## 2.13 Порядок подачи, приема и выбора сторон



□ Игрок (пара) подает по 2 подачи **до конца партии, кроме случаев, когда:**

- **оба** набрали 10 очков
- **правило ускорения игры** введено

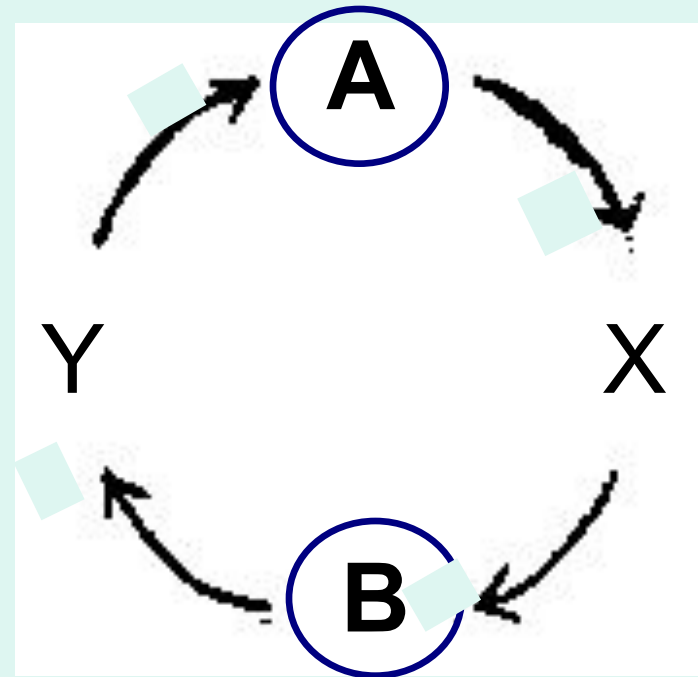
(в этих случаях игроки подают по одной подаче поочередно)



## 2.13 Порядок подачи, приема и выбора сторон

□ В **ПАРНОЙ** встрече:

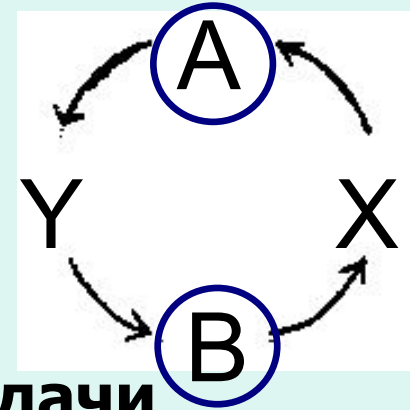
- ❖ В первой партии пара, выигравшая право подавать первой, **выбирает**, кто из них первым **подаёт** (А или В)
- ❖ Принимающая пара **затем решает**, кто из них **принимает** первым (Х или Y)



## 2.13 Порядок подачи, приема и выбора сторон



- В **следующей** партии **ПАРНОЙ** встречи:
  - ❖ **Подающая** пара **выбирает, кто** из них первым подает (X или Y)
  - ❖ первым **принимающим** будет игрок, **подававший на него в предыдущей партии**



- В **ПАРНОЙ** встрече при **каждой смене** подачи предыдущий принимающий становится подающим, а партнер предыдущего подающего - принимающим





## 2.13 Порядок подачи, приема и выбора сторон

- **Игрок или пара, подающий первым в партии, принимает первым в следующей партии матча**
  
- **Последняя возможная партия встречи:**
  - ◆ **смена сторон, когда один из игроков (пар) набирает 5 очков**
  
- **Последняя возможная партия ПАРНОЙ встречи :**
  - ◆ **Принимающая пара меняет порядок приема**

## 2.14 Нарушение порядка подачи, приема или смены сторон

- Если **во время игры** обнаружена ошибка
  - Порядка подачи или
  - Порядка приема, или
  - Смены сторон
- ❖ Судья останавливает встречу и исправляет ошибку
- **Никаких изменений** в очках, набранных **до** обнаружения ошибки



## 2.15 Правило ускорения игры

- Правило ускорения игры вводится, когда:
  - ❖ Партия не закончена за **10 минут** **И** хотя бы один **игрок / пара набрал меньше 9 очков**, **ИЛИ**
  - ❖ **По запросу** обоих игроков / пар, независимо от счета



- Подает:
  - ❖ Если **розыгрыш был прерван**, подававший в этом розыгрыше
  - ❖ Если правило введено между **розыгрышами**, тот, кто принимал последним

## 2.15 Правило ускорения игры



- Затем игроки подают по одной подаче по очереди до конца партии и если **принимающий** игрок или пара **выполнит 13 правильных возвратов**, то **принимающий выигрывает очко**
- Введенное правило действует до конца **встречи**

## 2.15 Правило ускорения игры

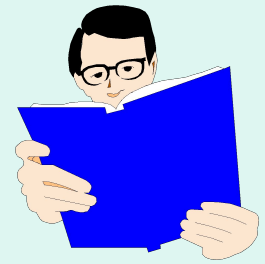
### Какое действие должен предпринять судья? Почему?

- a. При счете 9-9 в последней партии судья видит, что 10 минут только что истекли.



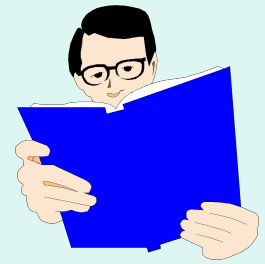
- b. Первая партия завершилась со счетом 15-13 и продлилась 12 минут. Начинается вторая партия.

# ВАЖНО :



- **Порядок выбора подачи, приема, сторон:**
  - ✓ **В начале встречи выбирает выигравший жребий**
  - ✓ **В начале КАЖДОЙ партии парной встречи подающая пара выбирает подающего**
  
- **Нарушение порядка подач, приема, смены сторон:**
  - ✓ **Все очки, набранные до обнаружения ошибки, засчитываются**

# ВАЖНО :

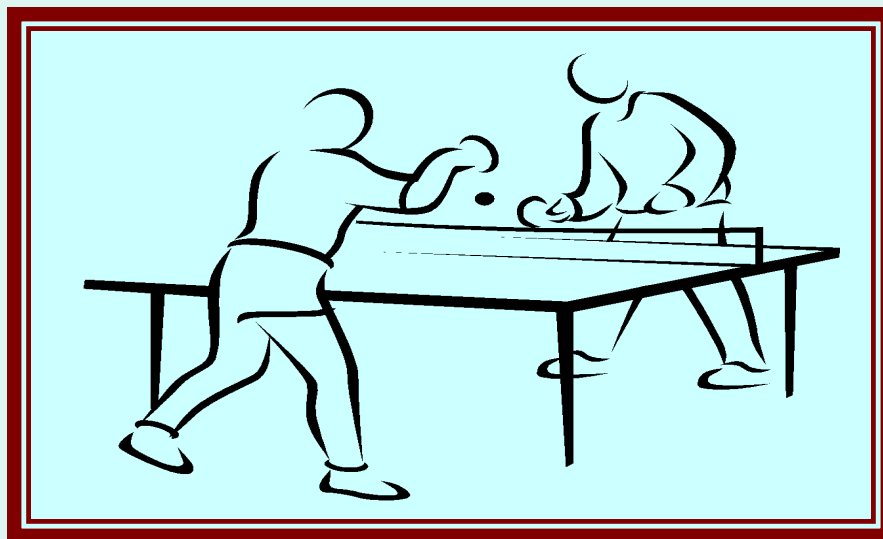


## □ Правило ускорения игры:

- ✓ **Время и количество набранных очков учитываются при введении**
- ✓ **Если правило введено при прерывании игры, подает подающий в прерванном розыгрыше**
- ✓ **13<sup>ый</sup> правильный возврат – очко принимающему**

# Конец модуля

## Правила настольного тенниса



**Спасибо**  
**за ваше внимание и участие**