

# Настільний теніс.

## Правила гри затверджені Федерацією настільного тенісу України

Правила гри

### 1. Види змагань

1.1. Змагання з настільного тенісу діляться на:

- 1.1.1. особисті, за якими результати зараховують кожному учаснику окремо;
- 1.1.2. командні, за якими результати окремих учасників команди зараховують команді в цілому;
- 1.1.3. особисто-командні, тобто такі особисті змагання, за якими результати зараховують одночасно кожному учаснику окремо та команді в цілому;
- 1.1.4. командно-особисті, тобто такі командні змагання, за якими результати зараховують одночасно команді в цілому та кожному учаснику окремо.

1.2. Кожен вид особистих змагань може складатися з:

1.2.1. зустрічей один на один:

- 1.2.1.1. чоловічих;
- 1.2.1.2. жіночих;

1.2.2. парних зустрічей:

- 1.2.2.1. чоловічих;
- 1.2.2.2. жіночих;
- 1.2.2.3. змішаних.

1.3. Види змагань визначаються Положенням про змагання (див.п.6.1).

### 2.1. Вік учасників

2.1.1. Вік учасників визначають за роком народження.

2.1.2. Змагання проводять за наступними віковими групами:

- 2.1.2.1. молодша юнацька (хлопчики та дівчатка) — 9-11 років;
- 2.1.2.2. середня юнацька — 12-14 років;
- 2.1.2.3. старша юнацька — 15-17 років;
- 2.1.2.4. юніори — 18-20 років;
- 2.1.2.5. дорослі — 21 рік і старші;
- 2.1.2.6. ветерани: чоловіки, жінки — старші за 40 років.

### 2.2. Допуск до змагань

2.2.1. До участі у змаганнях допускають спортсменів, які отримали дозвіл лікаря.

2.2.2. Дозвіл лікаря відмічають у представленому спортивною організацією іменному списку (заявочний лист) за визначеною формою (обов'язковий підпис лікаря та печатка навпроти кожного прізвища учасника).

2.2.3. Ігри для спортсменів юнацьких груп і груп ветеранів можна проводити протягом чотирьох днів, для юніорів і дорослих — п'яти днів, після чого потрібен день відпочинку.

### 2.3. Права та обов'язки учасника

2.3.1. Учасник має право:

- 2.3.1.1. вибрати один м'яч з декількох запропонованих ведучим суддею для проведення зустрічі; тип/марку м'яча визначають за Положенням про змагання;
- 2.3.1.2. проводити безпосередньо перед початком зустрічі розминку на ігровому столі не більше 2 хвилин;
- 2.3.1.3. звернутися до ведучого судді перед початком розіграшу наступного очка за роз'ясненням або з проханням;
- 2.3.1.4. звернутися до головного судді, якщо не задоволений роз'ясненням ведучого судді, в

особистих змаганнях — безпосередньо, в командних — через свого представника або капітана команди;

2.3.1.5. на короткочасну перерву з дозволу ведучого судді, щоб привести в порядок свою форму;

2.3.1.6. на короткочасну перерву, щоб витерти рушником після кожних 6 очок; під час зміни сторін у вирішальній партії;

2.3.1.7. взяти перерву до 1 хвилини після будь-якої закінченої партії зустрічі;

2.3.1.8. взяти перерву до 5 хвилин для відпочинку між зустрічами;

2.3.1.9. взяти один тайм-аут до 1 хвилини в будь-який момент протягом індивідуальної (парної) зустрічі в командних або особистих змаганнях;

2.3.1.10. отримувати поради в перервах між партіями або під час інших дозволених зупинок в грі;

2.3.1.11. залишати ігровий майданчик, доки м'яч в грі, а також для повернення м'яча на ігровий майданчик;

2.3.1.12. замінити свою ракетку під час зустрічі, але тільки у тому випадку, коли вона випадково пошкоджена так сильно, що нею не можна користуватися; після ремонту ушкодженої ракетки можлива зворотня заміна ракетки;

2.3.1.13. зробити декілька тренувальних ударів після заміни пошкоджених протягом зустрічі м'яча або ракетки.

2.3.2. Учасник змагань зобов'язаний:

2.3.2.1. знати і виконувати Правила, Положення про змагання, розклад зустрічей;

2.3.2.2. виступати в охайному, чистому та гарно підігнутому спортивному одязі відповідно до вимог п.2.4;

2.3.2.3. провести всі передбачені розкладом зустрічі;

2.3.2.4. грати в повну силу, не допускаючи навмисного програшу окремих очок, партії або зустрічей; за небажання вести боротьбу учасник може бути дискваліфікований головним суддею на одну зустріч або на ціле змагання;

2.3.2.5. протягом всієї зустрічі залишатися всередині або поблизу ігрового майданчика; під час перерви між партіями і під час тайм-ауту залишатися в межах 3 метрів від ігрового майданчика під наглядом судді;

2.3.2.6. отримати дозвіл головного судді при потребі залишити ігровий майданчик.

Незалежно від причини, з приводу якої гравець отримав дозвіл залишити ігровий майданчик, його відсутність можлива не більше 10 хвилин, після чого відсутньому гравцю зараховують поразку; при цьому в незакінченій партії командних змагань супернику додають кількість очок, які необхідні для виграшу даної партії, наступні не зіграні партії цієї зустрічі зараховують з рахунком 11:0 на користь суперника; в особистих змаганнях — поразка через неявку;

2.3.2.7. перед початком зустрічі і якщо протягом зустрічі змінив свою ракетку, показати ракетку своєму супернику та ведучому судді і дозволити оглянути її;

2.3.2.8. подякувати рукостисканням після закінчення зустрічі супернику і суддям, які контролювали зустріч;

2.3.2.9. бути у складі команди під час шиккування перед початком командної зустрічі та після її закінчення для взаємного привітання.

2.3.3. На випадок запізнення учасника до початку зустрічі на 5 хвилин йому належить зарахувати поразку за неявку.

2.3.4. Учасник, що не з'явився на зустріч або відмовився від продовження змагань без поважної причини, може бути дискваліфікований головним суддею.

2.3.5. Учаснику заборонено:

2.3.5.1. сперечатися з суддями та суперниками;

2.3.5.2. навмисно затягувати гру:

2.3.5.2.1. тривале обтирання рушником;

2.3.5.2.2. навмисне пошкодження м'яча;

2.3.5.2.3. стукання м'яча перед подачею по столу, підлозі, ракетці;

2.3.5.2.4. витирання рук об стіл або загорожу;

2.3.5.2.5. інші способи;

2.3.5.3. впливати (у будь-який спосіб) на прийняття суддею рішення за результатом розіграшу;

2.3.5.4. пошкоджувати або навмисно наносити удари (чим завгодно) по обладнанню (столу, сітці, огорожі), а також по будь-якому спортивному майну;

2.3.5.5. діяти нешанобливо (висловленнями або жестами, вигуками або коментарями до гри, киданням ракетки і т.ін.) по відношенню до суперника, глядачів або офіційних осіб змагань;

- 2.3.5.6. заважати (будь-якими діями) проведенню інших зустрічей;
- 2.3.5.7. отримувати поради між закінченням періоду розминки і початком зустрічі.

## 2.4. Одяг учасника

- 2.4.1. Одяг гравця звичайно складається з сорочки з короткими рукавами і шортів або спідниці, шкарпеток та взуття гравця; тренувальний костюм або частину його можна носити під час гри тільки з дозволу головного судді.
  - 2.4.1.1. Основний колір сорочки, шортів або спідниці, крім кольору коміра і рукавів, повинен чітко відрізнятися від кольору ігрового м'яча.
  - 2.4.1.2. Будь-яке маркірування або окантовка спереду або збоку одягу гравця, а також будь-які предмети, що носить гравець, не повинні кидатися в очі настільки або бути яскраво блискучими, щоб не засліплювати суперника.
  - 2.4.1.3. На республіканських змаганнях на спині сорочки гравця потрібно розміщувати напис з прізвищем спортсмена.
    - 2.4.1.3.1. Припустимо писати прізвище українською або російською мовою.
    - 2.4.1.3.2. Напис прізвища наносять на смугу тканини будь-якого кольору.
    - 2.4.1.3.3. Смуга тканини прямокутної форми повинна бути охайно підшита і не утворювати торочки.
    - 2.4.1.3.4. Букви прізвища наносять на тканину контрастним (по відношенню до фону) кольором так, щоб прізвище могли легко читати інші учасники, судді та глядачі.
    - 2.4.1.3.5. Смуга тканини з нанесеним прізвищем учасника повинна бути закріплена на сорочці гравця по всьому периметру (без складок і перекосів) горизонтально; місце закріплення — приблизно на рівні верха лопаток.
    - 2.4.1.3.6. Гравці однієї команди повинні мати написи на тканині однієї якості і кольору; букви за кольором та типом шрифту повинні бути однакові.

## 2.5. Представник, тренер і капітан команди

- 2.5.1. Кожна організація, що бере участь у змаганнях, повинна мати свого представника (тренера), який є керівником команди, відповідає за дисципліну учасників та забезпечує їхню явку на змагання.
- 2.5.2. Представник (тренер) не може бути одночасно суддею даних змагань.
- 2.5.3. Крім представника (тренера) команда повинна мати капітана, який належить до учасників.
- 2.5.4. Під час відсутності представника (тренера) капітан команди виконує його обов'язки, користується його правами та відповідає за порядок і дисципліну у команді.
- 2.5.5. Представник (тренер) має право:
  - 2.5.5.1. брати участь у жеребкуванні;
  - 2.5.5.2. бути присутнім на нарадах головної суддівської колегії, якщо вони проводяться спільно з представниками;
  - 2.5.5.3. отримувати в секретаріаті документацію з результатами змагань;
  - 2.5.5.4. давати поради учасникам в перервах між партіями або під час інших дозволених зупинок в грі;
  - 2.5.5.5. подавати протести у командних змаганнях:
    - 2.5.5.5.1. головному судді на рішення ведучого судді або судді-асистента з питань тлумачення Правил змагань;
    - 2.5.5.5.2. до Оргкомітету змагань на рішення головного судді з питань проведення змагань, що не передбачені діючими Правилами, Положенням про змагання.
- 2.5.6. Представник (тренер) зобов'язаний знати Правила, Положення про змагання та порядок їх проведення.
- 2.5.7. Представнику (тренеру) забороняється втручатися у розпорядження суддів та інших офіційних осіб, які проводять змагання.

## 3.1. Стіл

- 3.1.1. Поверхня столу, що називається «ігровою поверхнею», довжиною 2,74 метра і шириною 1,525 метра, повинна бути прямокутною і знаходитися у горизонтальній площині на висоті 0,76 метра від підлоги.
- 3.1.2. До ігрової поверхні не відносяться вертикальні сторони кришки стола.

3.1.3. Ігрова поверхня може бути виготовлена з будь-якого матеріалу і повинна забезпечити однаковий відскік біля 23 см під час падіння на неї стандартного м'яча з висоти 30 см.

3.1.4. Ігрова поверхня повинна бути матовою, однакового темного кольору з білою лінією шириною 2 см вздовж кожного ребра.

3.1.4.1. Лінії вздовж ребер довжиною 2,74 м називають «боковими лініями».

3.1.4.2. Лінії вздовж ребер довжиною 1,525 м називають «кінцевими лініями».

3.1.5. Ігрова поверхня повинна бути розділена на дві рівні «половини» вертикальною сіткою, що розташована паралельно «кінцевим лініям», і повинна бути суцільною на всій площині кожної «половини».

3.1.6. Для парних змагань кожна «половина» повинна бути розділена на дві рівні «напівплощини» білою «центральною лінією» шириною 3 мм, що проходить паралельно «боковим лініям»; «центральна лінія» вважається частиною кожної правої «напівплощини».

## 3.2. Комплект сітки

3.2.1. Комплект сітки складається з самої сітки, підвісного шнура і опорних стійок; ті частини опорних стійок, що знаходяться на ігровій поверхні стола, є частиною комплекту сітки, а не стола.

3.2.2. Сітку підвішують на шнур, що прив'язаний кожним кінцем до вертикальної частини стійок на висоті 15,25 см; довжина частин стійок, що виступають, повинна бути 15,25 см в бік від бокових ліній.

3.2.3. Верх сітки по всій її довжині повинен знаходитись на висоті 15,25 см над ігровою поверхнею.

3.2.4. Низ сітки по всій її довжині повинен прилягати настільки наскільки це можливо ближче до ігрової поверхні стола, а кінці сітки — до опорних стійок.

3.2.5. Сітка повинна бути з квадратними клітинами (довжина сторони квадрата 1,3-1,5 см); її верхній край по всій довжині повинен бути білого кольору шириною 1,5 см.

## 3.3. М'яч

3.3.1. М'яч повинен бути сферичним, діаметром 40 міліметрів.

3.3.2. Вага м'яча повинна бути 2,7 грама.

3.3.3. М'яч повинен бути виготовлений з целулоїду або подібної до нього пластмаси білого або оранжевого кольору, матовий.

## 3.4. Ракетка

3.4.1. Ракетка може бути будь-якого розміру, форми і ваги; її лопать повинна бути плоскою і жорсткою.

3.4.2. Як мінімум 85% лопаті за товщиною повинні бути з натурального дерева; клейовий шар всередині лопаті може бути армований волокнистим матеріалом, наприклад, вуглецевою фіброю, склотканиною або пресованим папером; товщина цього шару не повинна бути більша за 7,5% загальної товщини лопаті і не перевищувати 0,35 мм.

3.4.3. Сторона лопаті, що використовується для удару по м'ячу, повинна бути покрита звичайною одношаровою пухирчатою гумою з пухирцями назовні, загальною товщиною разом з клейовим шаром до 2 мм або двошаровою гумою типу «сендвіч», з пухирцями всередину чи назовні, загальною товщиною разом з клеєм до 4 мм включно.

3.4.3.1. Звичайна пухирчата гума — це одношарова суцільна гума, натуральна або синтетична, з пухирцями, рівномірно розподіленими по поверхні щільністю не менше 10 і не більше 30 штук на 1 кв.см.

3.4.3.2. Гума типу «сендвіч» — це один шар пористої гуми, покритий зовні одним шаром звичайної пухирчатої гуми товщиною до 2 мм.

3.4.4. Частина лопаті, найближчої до руків'я і охоплена пальцями, може залишатися непокритою чи покритою будь-яким матеріалом; її потрібно вважати частиною руків'я.

3.4.5. Лопать, будь-який шар всередині лопаті і будь-який шар покриваючої чи клеючої речовини повинні бути суцільними та мати однакову товщину.

3.4.6. Колір поверхні покриваючого матеріалу чи, у випадку його відсутності, самої лопаті ракетки

повинен бути матовим яскраво-червоним з однієї сторони і чорним з іншої.

3.4.7. Допускаються невеликі відхилення від вимог суцільності поверхні або однорідності кольору в результаті випадкового ушкодження, зносу або потемніння за умови, що вони суттєво не змінюють характеристик поверхні.

### 3.5. Визначення

3.5.1. «Розіграш» — період часу, протягом якого м'яч знаходиться в грі.

3.5.2. «Перегравання» — повторення розіграшу, результат якого не зарахований.

3.5.3. «Очко» — зарахований результат закінченого розіграшу.

3.5.4. «Рука з ракеткою» — рука, яка тримає ракетку.

3.5.5. «Вільна рука» — рука, в якій гравець не тримає ракетку.

3.5.6. Гравець «б'є» по м'ячу, якщо він торкається м'яча ракеткою, яка знаходиться в руці, чи рукою, в якій він тримає ракетку, нижче зап'ястка.

3.5.7. Гравець «заважає» м'ячу, якщо він чи що-небудь з того, що він носить, торкається м'яча, коли м'яч знаходиться над чи летить до ігрової поверхні і не перетинає кінцеву лінію, не торкнувшись його половини столу після останнього удару суперника.

3.5.8. «Подаючий» — гравець, який повинен першим ударити по м'ячу в розіграші.

3.5.9. «Приймаючий» — гравець, який повинен другим ударити по м'ячу в розіграші.

3.5.10. «Ведучий суддя» — особа, призначена контролювати зустріч.

3.5.11. «Суддя-асистент» — особа, призначена допомагати ведучому судді під час прийняття визначених рішень.

3.5.12. Поняття «гравець носить» включає одяг гравця і прикраси, що він носив на початку розіграшу очка.

3.5.13. М'яч вважається тим, що пройшов «над чи навколо сітки», якщо він пролетів над, нижче або зовні виступаючої частини комплекту сітки поза столом, або якщо при поверненні по м'ячу ударили після того, як він відскочив назад над сіткою і знаходився на стороні суперника.

3.5.14. «Кінцеву лінію» належить розглядати як таку, що продовжується невизначено довго в обох напрямках.

### 3.6. Правильна подача

3.6.1. На початку подачі м'яч повинен вільно лежати на відкритій долоні нерухомої вільної руки.

3.6.2. Подаючий повинен підкинути м'яч приблизно вертикально вгору, не даючи йому обертатися, щоб м'яч піднявся не менше, ніж на 16 см, після того, як відірветься від долоні вільної руки, а потім опуститься, не торкнувшись чого-небудь до удару по ньому.

3.6.3. Коли м'яч падає, гравець, який подає, повинен ударити його так, щоби м'яч торкнувся спочатку його половини стола, а потім, пролетівши над чи навколо комплекту сітки, торкнувся половини стола гравця, який приймає; в парних зустрічах м'яч повинен послідовно торкнутись правої половини стола того, хто подає і того, хто приймає; як тільки м'яч підкидається, вільна рука гравця, який подає, повинна бути прибрана з простору між тілом гравця, який подає, і сіткою.

3.6.4. Спочатку подачі і до удару його м'яч повинен знаходитись над рівнем ігрової поверхні і за кінцевою лінією стола гравця, який подає; жодна частина тіла чи одягу того, хто подає чи його партнера по парі, не повинні закрити м'яч від того, хто приймає.

3.6.5. Гравець зобов'язаний подавати так, щоб ведучий суддя чи асистент судді могли бачити, що він подає відповідно до правил правильної подачі.

3.6.5.1. У випадку, якщо суддя вагається у правильності подачі, він може в першому випадку зустрічі об'явити перегравання та попередити гравця, який подає.

3.6.5.2. Будь-яка наступна подача цього гравця або його партнера по парі, що викликає сумнів у своїй правоті, приводить до присудження очка гравцю, який приймає.

3.6.5.3. За наявного порушення вимог правильної подачі попередження не виноситься, гравцю, який приймає, присуджується очко.

3.6.6. Як виняток ведучий суддя може послабити вимоги до подачі, якщо він відмітить, що їх виконання перешкоджає фізична вада гравця, який подає.

### 3.7. Правильне повернення

3.7.1. По поданому чи поверненому м'ячу треба вдарити так, щоби він пролетів над, нижче чи навколо комплекту сітки і торкнувся половини стола суперника одразу чи після торкання сітки.

### 3.8. Порядок гри

3.8.1. Під час зустрічей один на один гравець, який подає, повинен першим виконати правильну подачу, гравець, який приймає, — правильне повернення, після чого той, який подає, і той, який приймає, по черзі виконують правильне повернення.

3.8.2. Під час парних зустрічей гравець, який подає, повинен першим виконати правильну подачу, гравець, який приймає, — правильне повернення, після чого партнер гравця, який подає, повинен зробити правильне повернення, потім правильне повернення потрібно виконати партнеру гравця, який приймає; надалі кожний гравець по черзі повинен виконати правильне повернення.

### 3.9. В грі

3.9.1. М'яч вважається у грі з моменту навмисного підкидання його з долоні вільної руки під час подачі до тих пір, поки він після удару в ігрову поверхню стола не торкнеться чого-небудь, крім комплекту сітки, ракетки, яка знаходиться в руці, чи руки з ракеткою нижче зап'ястка, або до того як розіграш закінчиться переграванням чи очком.

### 3.10. Перегравання

3.10.1. Розіграш переграється, якщо:

3.10.1.1. під час подачі м'яч, пролітаючи над чи навколо комплекту сітки, торкнеться її (за умови, що у всіх інших відношеннях подача виконана правильно), а потім той, хто приймає або його партнер завадить м'ячу;

3.10.1.2. подача виконана, коли, на думку суддів, гравець, який приймає, чи пара не готові до прийому м'яча за умови, що гравець, який приймає, чи його партнер не намагалися відбити м'яча;

3.10.1.3. на думку ведучого судді, помилка під час виконання правильної подачі, правильного повернення або якої-небудь іншої вимоги правил гри відбулася всупереч волі гравця;

3.10.1.4. гра перервана ведучим суддею чи суддею-асистентом.

3.10.2. Гра може бути перервана:

3.10.2.1. щоби ввести правила прискорення гри;

3.10.2.2. якщо умови гри змінилися настільки, що, на думку ведучого судді чи судді-асистента, це могло вплинути на результат розіграшу;

3.10.2.3. для попередження гравця під час сумніву в правильності його подачі;

3.10.2.4. щоби попередити чи покарати гравця;

3.10.2.5. для виправлення помилки в чергуванні подачі, прийому чи зміни сторін.

### 3.11. Очко

3.11.1. Гравець виграє очко, якщо:

3.11.1.1. його супернику не вдалося правильно виконати подачу;

3.11.1.2. його супернику не вдалося правильно виконати повернення;

3.11.1.3. м'яч після удару його суперника перелетить за кінцеву лінію, не торкнувшись ігрової поверхні;

3.11.1.4. його суперник завадив м'ячу;

3.11.1.5. його суперник б'є по м'ячу двічі підряд;

3.11.1.6. м'яч торкнувся половини стола його суперника двічі підряд;

3.11.1.7. його суперник б'є по м'ячу стороною ракетки, поверхня якої не відповідає вимогам п.3.4.;

3.11.1.8. його суперник чим-небудь зрушить ігрову поверхню, поки м'яч в грі;

3.11.1.9. його суперник вільною рукою торкнеться ігрової поверхні, поки м'яч в грі;

3.11.1.10. його суперник чи те, що він носить, торкнеться чим-небудь комплекту сітки, поки м'яч в грі;

3.11.1.11. у парній зустрічі хто-небудь з суперників б'є по м'ячу не по черзі, яка установлена першим, хто подає і першим, хто приймає;

3.11.1.12. під час дії правила прискорення гри його суперник (пара) подає, а він (його пара) виконає 13 правильних повернень;

3.11.1.13. його суперник під час зустрічі замінить ракетку без повідомлення.

### 3.12. Партія

3.12.1. Партію виграє гравець (пара), який першим набере 11 очок, якщо тільки обидва гравці (пари) не набрали по 10 очок; у цьому випадку партію виграє гравець (пара), який першим набере на 2 очки більше за суперника (пари).

### 3.13. Зустріч

3.13.1. Зустріч потрібно проводити на більшість з трьох, п'яти або семи партій (з трьох партій виграє той, хто виграє дві; з п'яти — три; з семи — чотири партії).

3.13.2. Гра повинна бути безперервною протягом всієї зустрічі, але будь-який гравець має право на перерву до 1 хвилини між партіями зустрічі.

### 3.14. Вибір подачі, прийому, сторін

3.14.1. Право зробити вибір першому визначається жеребкуванням.

3.14.2. Гравець (пара), який виборов це право, може:

3.14.2.1. вибрати подачу або прийом першим, тоді той, який програв жеребкування, повинен вибрати сторону;

3.14.2.2. вибрати сторону, тоді той, який програв жеребкування, повинен вибрати подачу чи прийом першим.

3.14.3. В парних зустрічах у кожній партії пара, яка має право подавати першою, повинна вирішити, кому з гравців пари подавати першому:

3.14.3.1. в першій партії зустрічі після цього пара суперників повинна вирішити, кому з гравців пари приймати першим;

3.14.3.2. в наступних партіях цієї зустрічі перший, який приймає, буде визначений вибором того, який подає, відповідно до п.3.15.5.

### 3.15. Порядок подачі, прийому та зміни сторін

3.15.1. Після 2 зарахованих очок гравець (пара), який приймає, повинен стати тим, який подає, і т.ін. до кінця партії чи до тих пір, поки кожний гравець (пара) не набере по 10 очок або поки не буде введено правило прискорення гри.

3.15.2. В парних зустрічах:

3.15.2.1. першим, який подає, повинен бути один з гравців пари, який має право подавати першим, а першим, який приймає, — будь-хто з гравців пари суперників;

3.15.2.2. другим, який подає, повинен бути гравець, який був першим, який приймає, а другим, який приймає, — партнер першого, який подає;

3.15.2.3. третім, який подає, повинен стати партнер першого, який подає, а третім, який приймає, — партнер першого, який приймає;

3.15.2.4. четвертим, який подає, повинен стати партнер першого, який приймає, а четвертим, який приймає, — перший, який подає;

3.15.2.5. п'ятим, який подає, повинен бути гравець, який подавав першим, а потім гравці повинні подавати в тій же послідовності до кінця партії.

3.15.3. Якщо обидва гравці (пари) набрали по 10 очок або, якщо введено правило прискорення гри, черговість подачі та прийому повинна залишитись тією ж, але кожний гравець до кінця партії повинен подавати до розіграшу тільки одного очка, по черзі.

3.15.4. Гравець (пара), який першим подавав у партії, повинен першим приймати в партії, наступній безпосередньо за цією.

3.15.5. В парній зустрічі кожної партії після першої, коли перший, який подає, вже визначений, першим, який приймає, повинен стати гравець, який подавав на нього в попередній партії.

3.15.6. В останній можливій партії парної зустрічі, якщо одна з пар набере 5 очок, пара, яка приймає, повинна змінити порядок прийому (розміщення).

3.15.7. Гравець (пара), який почав партію по один бік стола, наступну партію зустрічі повинен почати по другий бік.

3.15.8. В останній можливій партії зустрічі, якщо один з гравців (пар) набере 5 очок, гравці (пари) повинні поміняти сторонами.

### 3.16. Порушення порядку подачі, прийому та зміни сторін

3.16.1. Якщо гравці не обмінялися сторонами, коли їм належало це зробити, гра повинна бути перервана суддею, як тільки помилку виявлено, а потім продовжена при розміщенні гравців, яке повинно було б бути відповідно до послідовності, визначеної до початку зустрічі.

3.16.2. Якщо гравець подає чи приймає не по черзі, гра повинна бути зупинена, якщо виявлено помилку, а потім поновлена з подачі та прийому тих гравців, яким належало подавати і приймати відповідно до визначеної на початок зустрічі черговості з рахунку, визначеного до виявлення помилки.

3.16.2.1. В парних зустрічах партія повинна бути продовжена за черговістю подач, визначеною парою, яка отримала право першою подавати в партії, в якій була виявлена помилка.

3.16.3. За будь-яких обставин очки, що набрані до виявлення помилки, повинні бути зараховані.

### 3.17. Правило прискорення гри

3.17.1. Правило прискорення гри вводиться, коли партія не закінчується протягом 10 хвилин чистого ігрового часу або в будь-який час за проханням обох гравців (пар), якщо обидва гравці (пари) не набрали як мінімум по 9 очок; перерви, які пов'язані з вильотом м'яча за межі ігрового майданчика, з необхідністю витертися рушником, зі зміною сторін в завершальній партії, із заміною обладнання, в рахунок чистого ігрового часу не входять.

3.17.2. Якщо м'яч знаходиться в грі, коли ліміт часу вичерпаний, гру потрібно зупинити і продовжити подачею гравця, який подавав в перерваному розіграші.

3.17.3. Якщо м'яч не був у грі, коли ліміт часу вичерпаний, гру продовжують подачею гравця, який приймав м'яча в попередньому розіграші.

3.17.4. Згодом кожен гравець (пара) повинен подавати по чергово для розіграшу тільки одного очка; якщо розіграш не закінчиться до того, як гравець (пара), який приймає, виконає 13 правильних повернень, гравець, який подає, програє очко.

3.17.5. На цю зустріч призначають суддю-обліковця, який повинен в кожному розіграші негайно об'явити номер удару, виконаного гравцем (парою), який приймає, як тільки м'яча було відбито, так, щоб об'явлений номер удару було чітко чути.

3.17.5.1. Після тринадцятого правильного повернення ведучий суддя повинен об'явити «Стоп».

3.17.6. Одного разу введено правило прискорення гри діє до закінчення зустрічі.

### 4. Ігрові умови

4.1. Допустимо при висоті не менше 4 метрів проводити ігри з ігровим простором.

4.1.1. Довжиною 12 м і шириною 6 м — для республіканських змагань;

4.1.2. Довжиною 10,75 м і шириною 5 м — для обласних змагань;

4.1.3. Довжиною 8 м і шириною 4,5 м — для міських та районних змагань.

4.2. Кожний ігровий майданчик повинен бути загороджений однотонними бар'єрами темного кольору висотою 75 см.

4.2.1. Бар'єр являє собою, як правило, каркас прямокутної форми з легких металевих трубок, обтягнутих тканиною чи м'яким пластиком; каркас не повинен мати гострих кутів; тканина чи пластик повинні щільно прилягати до підлоги. Бар'єри повинні бути стійкими, але легко падати, якщо штовхнути, для попередження травм гравців. Рекомендована довжина бар'єру — 1,5-2,3 м.

4.3. Освітлення ігрової поверхні повинно бути рівномірним і складати не менше 600 люкс; освітлення будь-якої іншої частини ігрового майданчика повинно бути не менше 400 люкс.

4.3.1. Якщо використовується декілька ігрових столів, рівень освітлення повинен бути однаковим на кожному з них.

4.4. Джерело світла повинно бути розташоване не нижче 4 метрів від рівня підлоги.

4.5. Задній план в основному повинен бути темним і не повинен мати яскравих джерел світла, у тому числі денного світла, що проходить крізь незашторені вікна.

4.6. Підлога не повинна бути ні світлопофарбованою, ні яскравоблискучою; поверхня її не повинна бути цегляною, бетонною або кам'яною, не повинна бути слизькою.

4.7. Температура в ігровому залі не повинна бути нижча ніж +16°C.

### 5. Суддівська колегія

5.1. Склад суддівської колегії

5.1.1. До складу суддівської колегії входять:

5.1.1.1. головний суддя;



- 5.1.1.2. заступники головного судді;
- 5.1.1.3. головний секретар;
- 5.1.1.4. заступники головного секретаря;
- 5.1.1.5. судді — секретарі;
- 5.1.1.6. судді;
- 5.1.1.7. лікар;
- 5.1.1.8. комендант.

5.1.2. Змагання колективів фізичної культури може проводити суддівська колегія, яка складається з головного судді, головного секретаря та суддів.

5.1.3. Кожен суддя зобов'язаний мати іменний суддівський квиток, відповідний його суддівській категорії.

5.1.4. На міжнародних і республіканських змаганнях для суддів обов'язкова форма одягу: костюм, сорочка, краватка; колір костюма не повинен бути білим, яскравим; за температури в залі більше ніж 22°C за рішенням головного судді суддям можна знаходитись без піджака.

## 5.2. Склад головної суддівської колегії

5.2.1. До складу головної суддівської колегії входять:

- 5.2.1.1. головний суддя;
- 5.2.1.2. заступники головного судді;
- 5.2.1.3. головний секретар.

5.2.2. Головну суддівську колегію призначає президіум колегії суддів і затверджує організація, яка проводить змагання з подання.

5.2.3. До складу головної суддівської колегії для республіканських змагань потрібно призначати:

- 5.2.3.1. не менше ніж 2-х суддів міжнародної або національної категорії;
- 5.2.3.2. суддів першої категорії 50%.

## 5.3. Головний суддя

5.3.1. Для кожного змагання в цілому повинен бути призначений головний суддя, ім'я та місцезнаходження якого повинні бути відомі учасникам змагань.

5.3.2. Головний суддя відповідає за:

- 5.3.2.1. керівництво жеребкуванням;
- 5.3.2.2. складання розкладу зустрічей за часом і столами;
- 5.3.2.3. призначення офіційних осіб змагань;
- 5.3.2.4. рішення всіх питань, які торкаються Правил, включаючи правомірність ігрового одягу та ігрового обладнання;
- 5.3.2.5. рішення питання про те, чи можуть гравці бути одягнуті під час зустрічі у тренувальний костюм;
- 5.3.2.6. рішення про можливу зупинку гри у випадку гострої потреби;
- 5.3.2.7. рішення питання чи можуть гравці покинути ігровий майданчик під час зустрічі;
- 5.3.2.8. рішення питання про продовження відведеного часу розминки;
- 5.3.2.9. прийняття дисциплінарних заходів по відношенню неприпустимої поведінки учасників.

5.3.3. Якщо за узгодженням з Оргкомітетом змагань деякі зобов'язання головного судді доручають іншим особам, конкретні зобов'язання та місцезнаходження кожного з них повинні бути відомі учасникам змагань.

5.3.4. Головному судді чи його заступнику, призначеному для виконання зобов'язань головного судді на час його відсутності, під час проведення змагань потрібно знаходитись в залі.

5.3.5. Якщо головний суддя впевниться, що доцільно замінити суддю або допоміжну особу зустрічі, він може це зробити в будь-який час, але не може змінити рішення, яке прийняте заміненою офіційною особою з питання, що входило до його компетенції.

5.3.6. Головний суддя може за власним розсудом дискваліфікувати гравця за вперту нечесну або образливу поведінку незалежно від того, отримав він подання від ведучого судді чи ні. Така дискваліфікація може розповсюдитися на зустріч, окремий вид програми або на змагання в цілому.

5.3.7. Головний суддя може дозволити зупинку гри, мінімально можливу за тривалістю, але ні за яких обставин більшу за 10 хвилин, якщо гравець в результаті випадковості тимчасово не здатен грати за умови, що зупинка гри не виявиться надмірно несприятливою для суперника (пари).

5.3.8. Головний суддя може дозволити гравцям за винятком залишити ігровий майданчик протягом зустрічі.

5.3.9. Головний суддя зобов'язаний:

- 5.3.9.1. здійснювати контроль за підготовкою місця змагань, обладнання приміщень для роботи

суддівської колегії та місця для обслуговування учасників;

5.3.9.2. доповісти в разі неготовності місця змагань або несприятливих умов їх проведення представнику організації, що проводить змагання;

5.3.9.3. розподіляти обов'язки між суддями;

5.3.9.4. керувати роботою суддівської колегії;

5.3.9.5. встановити порядок організованого виходу учасників для зустрічі і виголошення зустрічей суддями;

5.3.9.6. забезпечити учасників, глядачів і представників преси інформацією про хід змагань та їх результати;

5.3.9.7. затвердити результати підсумків змагань, надати звітність в організацію, яка проводить змагання, та дати оцінку роботі суддів.

5.3.10. Розпорядження головного судді обов'язкові для всього складу суддівської колегії, представників (тренерів) і учасників.

5.3.11. Гравці знаходяться під юрисдикцією головного судді від часу прибуття на місце проведення змагань та до моменту, коли вони його покинуть.

5.3.12. Визначення пунктів Припису для міжнародних змагань, які не мають відношення до даних конкретних змагань, є правом головного судді цих змагань.

#### 5.4. Заступники головного судді

5.4.1. Заступники головного судді відповідають за проведення змагань на доручених їм ділянках (з суддівства, з роботи в залі, з церемонії нагородження, з інформації, з розкладу, з диспетчерської роботи та ін.).

#### 5.5. Головний секретар

5.5.1. Головний секретар зобов'язаний:

5.5.1.1. перевірити правильність заявок;

5.5.1.2. забезпечити проведення жеребкування;

5.5.1.3. скласти та довести до відома учасників та представників (тренерів) розклад зустрічей, затверджений головним суддею;

5.5.1.4. вести протоколи засідань головної суддівської колегії;

5.5.1.5. оформлювати розпорядження та рішення головної суддівської колегії;

5.5.1.6. приймати протести та доповідати про них головному судді;

5.5.1.7. оформлювати протоколи та всю технічну документацію змагань за затвердженою формою;

5.5.1.8. забезпечувати своєчасне внесення результатів зустрічей в інформаційні матеріали про хід змагань;

5.5.1.9. забезпечити внесення результатів зустрічей в особисті картки і класифікаційні квитки учасників (за їх проханням);

5.5.1.10. підготувати звіт головної суддівської колегії про змагання за затвердженою формою;

5.5.1.11. керувати роботою підлеглих йому суддів — секретарів.

#### 5.6. Заступники головного секретаря

5.6.1. Заступники головного секретаря відповідають за своєчасне оформлення поточної документації на доручених йому ділянках.

#### 5.7. Суддя — секретар

5.7.1. Суддя-секретар працює під керівництвом головного секретаря.

5.7.2. Суддя-секретар веде оформлення протоколів особистих і командних змагань безпосередньо в ігровому залі під час змагань на дорученій йому ділянці, а також оформлює іншу необхідну документацію.

5.7.3. В командних змаганнях не пізніше, ніж за 30 хвилин до початку кожної зустрічі суддя-секретар разом з капітанами (представниками) команд жеребкуванням визначає право вибору розміщення гравців, наприклад, на А, В, С або Х, Y, Z.

5.7.3.1. Якщо не прибув в зазначений термін капітан (представник) однієї команди, право вибору розміщення надають капітану (представнику), який прибув вчасно, а для другої команди суддя-секретар визначає розміщення за її заявкою.

5.7.3.2. Якщо в зазначений термін (п.5.7.3) не прибули обидва капітани (представники), суддя-секретар самостійно визначає розміщення за їх заявками.

## 5.8. Ведучий суддя

5.8.1. «Ведучий суддя» — особа, призначена контролювати зустріч.

5.8.2. Ведучого суддю призначають на всі види змагань для проведення кожної окремої зустрічі.

5.8.3. Вік ведучих суддів на республіканських змаганнях повинен бути:

5.8.3.1. не менше ніж 16 років — у змаганнях молодшої та середньої юнацьких груп;

5.8.3.2. не менше ніж 18 років — у змаганнях старших вікових груп.

5.8.4. Рішення ведучого судді з розіграшу очка є остаточним.

5.8.5. Ведучий суддя зобов'язаний сидіти чи стояти в 2-3 метрах від стола по лінії сітки і тільки він уповноважений:

5.8.5.1. визначати прийнятність обладнання і ігрових умов та доповідати про відхилення головному судді;

5.8.5.2. вибирати м'яч навмання, якщо гравці не можуть досягнути згоди при виборі м'яча;

5.8.5.3. перевіряти ракетки перед зустріччю та стежити за їхньою заміною під час гри;

5.8.5.4. визначати з гравцями до виходу до стола — хто і з якого боку буде подавати;

5.8.5.5. виводити гравців і суддів для зустрічі;

5.8.5.6. стежити за станом одягу гравців до початку і під час зустрічі;

5.8.5.7. не допускати гравця до зустрічі без дозволу головного судді, якщо одяг гравця не відповідає Правилам;

5.8.5.8. пропонувати гравцю привести одяг в порядок, якщо він втратив охайний вигляд в ході змагань;

5.8.5.9. вести рахунок партій зустрічі, відмічати їх результати в протоколі;

5.8.5.10. контролювати порядок зміни сторін, а в парних зустрічах також правильність зміни розташування гравців, проводячи опитування учасників за кожної зміни сторін;

5.8.5.11. замінювати ушкоджений під час зустрічі м'яч, після чого гравці мають право зробити 1-2 тренувальних розіграшів; витрачений на це час в рахунок часу гри не входить;

5.8.5.12. визначати на свій розсуд, чи вплинуло ушкодження м'яча на розіграш;

5.8.5.13. стежити за перешкодами в грі, переграючи розіграш на свій розсуд;

5.8.5.14. зупиняти гру, якщо побачить не передбачені обставини, які можуть вплинути на розіграш;

5.8.5.15. контролювати порядок подач, прийомів, зміни сторін та усувати будь-які помилки;

5.8.5.16. визначати, чи закінчений розіграш очком чи переграванням за виключенням тих випадків, коли і суддя-асистент має рівні з ним права;

5.8.5.17. оголошувати рахунок одразу після виходу м'яча з гри на закінчення розіграшу або коли це стане можливим, враховуючи оплески або інший гамір, через вину яких оголошений рахунок може бути не почутий;

5.8.5.18. під час об'явлення рахунку протягом партії спочатку оголосити число очок, набране гравцем (парою), якому належить подавати в наступному розіграші, а потім кількість очок, набрана суперником;

5.8.5.19. на початку партії чи перед кожною зміною того, який подає, оголошувати одразу прізвище наступного гравця, який подає;

5.8.5.20. на закінчення партії назвати переможця (пару) та кількість очок, набрану переможцем і переможеним.

5.8.6. Якщо розіграш переграється, ведучому судді рекомендується повторити попередній рахунок до початку наступного розіграшу, показуючи тим самим, що очко не було зараховане.

5.8.7. В доповнення до оголошення рахунку ведучий суддя може використати жест рукою, який підтверджує його рішення:

5.8.7.1. коли очко зараховане, ведучий суддя може підняти руку, ближчу до гравця (пари), що виграв очко, до рівня плеча;

5.8.7.2. на початку партії чи під час зміни подачі ведучий суддя може вказати рукою в напрямку гравця (пари), якому належить подавати;

5.8.7.3. якщо з якої-небудь причини розіграш переграється, він може підняти руку над головою, щоб показати, що розіграш призупинено.

5.8.8. Заміна ракетки під час зустрічі без оголошення вважається дисциплінарним порушенням, яке приведе до штрафного очка, а гравець, який повторив таке порушення, повинен бути дискваліфікований головним суддею.

5.8.9. Рахунок потрібно демонструвати на механічних або електронних покажчиках, які повинні бути чітко видні гравцям та глядачам.

5.8.10. Ведучий суддя повинен вводити правило прискорення гри після закінчення визначеного часу.

5.8.11. Після отримання вимоги про тайм-аут ведучий суддя повинен показати білу картку, потім він повинен покласти цю картку на половину стола гравця (пари), який вимагав тайм-аут.

Біла картка повинна бути прибрана і гра продовжена за 1 хвилину або тільки-но гравець, який вимагав тайм-аут, готовий до продовження гри, якщо це відбувається впродовж 1 хвилини.

5.8.12. Якщо зустріч неможливо розпочати чи продовжити через те, що гравці не можуть дійти згоди у виборі м'яча, вибір повинен бути зроблений ведучим суддею, а гравець, який відмовився прийняти це рішення, може бути дискваліфікований головним суддею.

5.8.13. Якщо є намагання давати пораду інакше, ніж в зазначений час або іншим способом впливати на хід гри, ведучий суддя повинен попередити радника, що будь-яка наступна спроба призведе до випровадження радника за межі ігрової зони.

5.8.14. Ведучий суддя повинен показати жовту картку, якщо він робить офіційне попередження раднику — порушнику правил, а червону, якщо він випроваджує радника за межі ігрової зони.

5.8.15. Ведучий суддя може при першому сумніві у правильності подачі перервати гру і попередити гравця, який подає, без присудження очка.

5.8.16. У будь-якому наступному у цій зустрічі ваганні у правильності подачі того ж гравця з тої чи іншої причини гравець програє очко; в парній зустрічі, якщо один з гравців пари попереджений за сумнівність його подачі, ніяких подальших попереджень цій парі в цій зустрічі не дається, і при будь-якій наступній сумнівній подачі будь-якого гравця цієї пари очко присуджується суперникам.

5.8.17. Якщо ведучий суддя вважає, що поведінка гравця на ігровому майданчику не вкладається в прийнятні норми, він повинен попередити гравця про необхідність терміново припинити вести себе подібним чином і попередити, що при повторенні подібного гравець накличе на себе штрафні санкції.

5.8.18. Ведучий суддя повинен показати жовту картку, коли він робить гравцю офіційне попередження, а головний суддя повинен показати червону картку, якщо дискваліфікує його.

5.8.19. Якщо попереджений гравець продовжує вести себе некоректно або зухвало, ведучий суддя може, якщо причина достатньо серйозна, зупинити гру і доповісти терміново головному судді для прийняття по відношенню до порушника відповідних рішень; за менш серйозні вчинки ведучий суддя може спочатку застосувати наступні штрафні санкції:

5.8.19.1. якщо попереджений гравець здійснює друге порушення в тій самій особистій чи командній зустрічі, суддя присуджує його супернику 1 очко, а при наступному порушенні — 2 очки, кожного разу піднімаючи при цьому жовту та червону картки разом.

5.8.20. Попередження або покарання, отримані будь-яким гравцем пари, розповсюджується на всю пару, але не на порушника, в наступній одиночній зустрічі тієї ж командної зустрічі; на початку парної зустрічі пара повинна вважатися підданою раніше попередженню або покаранню через одного з гравців, який отримав попередження чи покарання в тому ж командному матчі.

5.8.21. В індивідуальній (парній) зустрічі, якщо гравець після закінчення партії поведе себе некоректно і якщо він в цій зустрічі вже отримав попередження (жовту картку), тоді ведучий суддя повинен показати йому жовту та червону картки; наступна партія цієї зустрічі повинна початись за рахунку 1:0 на користь суперника.

Це правило діє протягом всієї командної зустрічі.

5.8.22. Тип поведінки гравця, за який можуть бути накладені стягнення, включає в себе навмисне заподіяння шкоди обладнанню, таке як руйнування м'яча або удари ракеткою по столу, зайві вигуки або непристойні висловлювання, зволікання часу (перерви між партіями більші за 1 хвилину), навмисне вибивання м'яча за межі ігрового майданчика і нехтування правилами, які забороняють радитися під час гри.

5.8.23. Не дозволяти зупинок гри через знесилення гравця незалежно від того, був такий стан до початку зустрічі чи він став наслідком звичайного напруження гри; нездатність грати через судоми чи перевтому, викликана поточним станом гравця чи характером ходу гри, не є основою для непередбаченої зупинки гри; зупинка гри може бути дозволена тільки, якщо нездатність грати є результатом нещасного випадку, наприклад, як травма, викликана падінням.

5.8.24. У тому випадку, якщо в кого-небудь в ігровій зоні почалася кровотеча, гра повинна бути терміново зупинена і може бути поновлена тільки після надання даній особі необхідної медичної допомоги і видалення з ігрової зони всіх слідів крові.

5.8.25. Гравці знаходяться під юрисдикцією ведучого судді з часу прибуття на ігровий майданчик і до часу, коли її покинуть.

5.8.26. Якщо не призначений суддя-асистент, ведучий суддя повинен виконувати і його обов'язки.

## 5.9. Суддя-асистент

5.9.1. На розсуд головного судді може бути призначений суддя-асистент; суддя-асистент може діяти як обліковець ударів під час вводу в дію правила прискорення гри.

5.9.2. Суддя-асистент повинен сидіти навпроти ведучого судді по лінії сіткі і тільки він повноважний:

- 5.9.2.1. контролювати час розминки до початку зустрічі, гри протягом партії і дозволених перерв, якщо за домовленістю цих функцій не прийняв на себе ведучий суддя;
- 5.9.2.2. вмикати годинника негайно, як тільки м'яч вперше вводиться в гру в кожній партії; зупиняти годинника під час перерв у грі; перерви в грі можуть бути пов'язані з вильотом м'яча за межі ігрового майданчика, необхідністю обтертися рушником, зміною сторін або заміною ушкодженого обладнання;
- 5.9.2.3. вирішувати, чи торкнувся м'яч ігрової поверхні, найближчої до нього.
- 5.9.3. Як ведучий суддя, так і суддя-асистент можуть вирішувати:
  - 5.9.3.1. що подача виконана неправильно;
  - 5.9.3.2. що м'яч під час подачі, виконаної за всіма правилами, торкнувся комплекту сітки, пролітаючи над нею;
  - 5.9.3.3. що умови змінилися настільки, що це могло вплинути на результат розіграшу;
  - 5.9.3.4. що гравець перешкодив м'ячу.
- 5.9.4. Рішення, яке прийняв ведучий суддя чи суддя-асистент, не може бути скасовано іншими офіційними особами.

## 5.10. Лікар змагань

### 5.10.1. Лікар змагань зобов'язаний:

- 5.10.1.1. перевірити наявність в заявках учасників візи лікаря про допуск до змагань;
- 5.10.1.2. контролювати відповідність стану місць проведення змагань, розміщення гравців та суддів затвердженням на поточний період санітарно-гігієнічним вимогам;
- 5.10.1.3. надавати медичну допомогу під час травм та хвороб і робити висновок про змогу учасника (з медичної точки зору) продовжувати змагання.

## 5.11. Комендант змагань

### 5.11.1. Комендант змагань підпорядковується головному судді і відповідає за:

- 5.11.1.1. своєчасну підготовку та художнє оформлення місць змагань;
- 5.11.1.2. підготовку приміщень для обслуговування учасників і роботи суддівської колегії;
- 5.11.1.3. прийом учасників та глядачів;
- 5.11.1.4. порядок під час змагань.
- 5.11.2. Комендант змагань забезпечує:
  - 5.11.2.1. ігрові майданчики відповідним обладнанням та інвентарем;
  - 5.11.2.2. радіофікацію місць змагань;
  - 5.11.2.3. ігровий зал світловим табло (де це можливо) та інформаційними щитами;
  - 5.11.2.4. технічну підготовку церемонії нагородження переможців і призерів змагань.

## 6. Змагання

### 6.1. Положення про змагання

- 6.1.1. Мета та завдання змагань.
- 6.1.2. Організація, яка проводить змагання.
- 6.1.3. Вид змагань.
- 6.1.4. Терміни проведення.
- 6.1.5. Місце проведення.
- 6.1.6. Програма змагань.
- 6.1.7. Кого допускають до змагань і які установлені обмеження для участі.
- 6.1.8. Система проведення змагань.
- 6.1.9. Кількість партій в одиночних зустрічах змагань.
- 6.1.10. Суддівська колегія, якій доручено проведення змагань.
  - 6.1.11. Термін подачі заявок:
    - 6.1.11.1. попередніх;
    - 6.1.11.2. кінцевих.
  - 6.1.12. Місце та дата проведення жеребкування.
  - 6.1.13. Матеріальні умови участі у змаганнях.
  - 6.1.14. Види нагороджень.
  - 6.1.15. Тип/марка ігрових столів, м'ячів, іншого обладнання.
  - 6.1.16. Перелік звітної документації.

- 6.1.17. Положення про командні змагання повинно додатково передбачати:
  - 6.1.17.1. команди яких спортивних організацій допущені до участі;
  - 6.1.17.2. проведення змагань за однією групою команд або з декількох і за якими ознаками команди відносять до тієї чи іншої групи;
  - 6.1.17.3. чи припустима участь декількох команд від однієї спортивної організації.

## 6.2. Підготовка до проведення змагань

6.2.1. Головна суддівська колегія повинна отримати необхідні матеріали та документи в організації, яка проводить змагання:

- 6.2.1.1. Положення про змагання;
- 6.2.1.2. кошторис витрат;
- 6.2.1.3. медалі, призи, грамоти, дипломи;
  - 6.2.1.3.1. кількість медалей, призів, грамот, дипломів визначають на підставі Положення про змагання;
- 6.2.1.4. м'ячі:
  - 6.2.1.4.1. кількість м'ячів визначають з розрахунку один м'яч на одну зустріч з п'яти партій;
- 6.2.1.5. бланки звітності головної суддівської колегії (2 екземпляри);
- 6.2.1.6. діючий на поточний період «Рейтинг»;
- 6.2.1.7. гарантійний лист на оренду залу.

6.2.2. Підготувати та затвердити:

- 6.2.2.1. склад Організаційного комітету;
- 6.2.2.2. шеф-організацію.

6.2.3. Забезпечити учасників, представників, тренерів і суддів:

- 6.2.3.1. зустрічами на вокзалах, в аеропорту, на пристанях;
- 6.2.3.2. упорядкованим житлом;
- 6.2.3.3. транспортом між місцями проживання, харчування і спортзалом.

6.2.4. Організувати необхідну інформацію глядачам:

- 6.2.4.1. підготовкою та випуском афіш, плакатів та іншої реклами;
- 6.2.4.2. показом змагань по телебаченню;
- 6.2.4.3. запрошенням представників преси, кіно- і фотокореспондентів.

6.2.5. Розробити порядок відкриття та закриття змагань.

6.2.6. Підготувати під час проведення міжнародних змагань:

- 6.2.6.1. виконання державних гімнів країн-учасниць;
- 6.2.6.2. державні прапори країн-учасниць;
- 6.2.6.3. щогли для підняття прапорів змагань та прапорів на честь переможців та призерів змагань;
- 6.2.6.4. виступ членів Оргкомітету;
- 6.2.6.5. план культурної програми для спортсменів, тренерів і суддів на вільний від ігор час.

6.2.7. Організувати випуск:

- 6.2.7.1. програми змагань;
- 6.2.7.2. запрошень;
- 6.2.7.3. перепусток;
- 6.2.7.4. значків;
- 6.2.7.5. пам'ятних медалей;
- 6.2.7.6. вимпелів;
- 6.2.7.7. іншої атрибутики;
- 6.2.7.8. оперативної інформації про початок, хід і завершення змагань (для учасників, тренерів, суддів та глядачів).

6.2.8. Підготовка місць змагань, обладнання, інвентарю:

- 6.2.8.1. перевірити відповідність ігрового обладнання, інвентарю, ігрових майданчиків, підлог і

підмостків, де буде встановлене це обладнання;  
6.2.8.2. перевірити присутність суддів;  
6.2.8.3. перевірити комплектність обладнання та інвентарю:  
6.2.8.3.1. ігрових столів;  
6.2.8.3.1.1. необхідну кількість ігрових столів визначають з розрахунку:  
6.2.8.3.1.1.1. календарної кількості днів, відведених на проведення змагань;  
6.2.8.3.1.1.2. загальної кількості зустрічей у змаганнях;  
6.2.8.3.1.1.3. кількості ігрових годин за один ігровий день;  
6.2.8.3.1.1.4. тривалості однієї зустрічі, яку з розрахунку приймають:  
6.2.8.3.1.1.4.1. 15 хвилин для зустрічі з трьох партій;  
6.2.8.3.1.1.4.2. 25 хвилин для зустрічі з п'яти партій;  
6.2.8.3.1.1.4.3. 35 хвилин для зустрічі з семи партій;  
6.2.8.3.2. комплектів сіток;  
6.2.8.3.3. столів для суддів;  
6.2.8.3.4. стільців для суддів;  
6.2.8.3.5. підставок для рушників;  
6.2.8.3.6. секундомірів;  
6.2.8.3.7. захисних штор на вікна (за необхідністю);  
6.2.8.3.8. люкметра для виміру освітлення.

6.2.9. Підготувати приміщення:

6.2.9.1. роздягалень, кімнат відпочинку, душових:  
6.2.9.1.1. для спортсменів;  
6.2.9.1.2. для спортсменок;  
6.2.9.2. Роздягалень і кімнат відпочинку:  
6.2.9.2.1. для тренерів;  
6.2.9.2.2. для суддів;  
6.2.9.3. для роботи головного судді;  
6.2.9.4. для роботи головного секретаря;  
6.2.9.5. для роботи секретаріату;  
6.2.9.6. для спільних засідань головної суддівської колегії з представниками (тренерами) команд, зборів спортсменів, семінарів суддів, тренерських конференцій або нарад і т.ін.;  
6.2.9.7. прес-центру;  
6.2.9.8. кабінету лікаря та медсестри.

6.2.10. Встановити в ігровому залі:

6.2.10.1. стіл головної суддівської колегії, на якому розмістити табличку «Головна суддівська колегія»;  
6.2.10.2. стіл лікаря (медсестри) з табличкою «Лікар».

6.2.11. Організувати оперативну інформацію учасників змагань та глядачів, для чого:

6.2.11.1. радіофікувати ігровий зал та допоміжні приміщення спорткомплексу;  
6.2.11.2. розмістити в фойє чи в ігровому залі інформаційні щити з таблицями ходу змагань, розкладом, «Рейтингом»;  
6.2.11.3. установити у відповідному місці щити для фотовітрин і газет, які б висвітлювали змагання.

6.2.12. Забезпечити чергування аварійних служб:

6.2.12.1. з електрозабезпечення;  
6.2.12.2. з опалення та водозабезпечення;  
6.2.12.3. з вентиляції та кондиціонування повітря;  
6.2.12.4. зі зв'язку;  
6.2.12.5. з протипожежної безпеки;  
6.2.12.6. з вантажно-розвантажувальних робіт і т.ін.

6.2.13. Підготовка суддівської колегії.

6.2.13.1. Склад суддівської колегії визначають, виходячи з рангу змагань, кількості столів і запланованої тривалості змагань:  
6.2.13.1.1. один заступник головного судді в залі на шість столів;  
6.2.13.1.2. один заступник головного секретаря на шість столів;

6.2.13.1.3. один суддя-секретар на три столи;  
6.2.13.1.4. три судді на один стіл.

6.2.14. Під час проведення змагань в дві зміни (вранці та ввечері) або тривалістю зміни більше ніж п'ять годин кількість суддів, зазначена в п.6.2.13.1, повинна бути подвоєна.

6.2.15. Для забезпечення роботи суддівської колегії потрібно напередодні змагань:

- 6.2.15.1. провести семінар суддів;
- 6.2.15.2. провести практичні заняття суддів щодо роботи з обліковцями, яких буде задіяно;
- 6.2.15.3. спланувати роботу суддівських бригад;
- 6.2.15.4. підготувати матеріали, обладнання та приладдя для роботи секретаріату.

### 6.3. Документація

6.3.1. Заявки:

- 6.3.1.1. на участь у змаганнях;
- 6.3.1.2. складу для командної зустрічі.

6.3.2. Протоколи зустрічей:

- 6.3.2.1. поодинці;
- 6.3.2.2. парних;
- 6.3.2.3. збірні особистих змагань.

6.3.3. Протоколи командних зустрічей.

6.3.4. Таблиці змагань:

- 6.3.4.1. по способу з вибуванням;
- 6.3.4.2. по коловому способу.

6.3.5. Розклад зустрічей.

6.3.6. Підсумки особистих змагань.

6.3.7. Підсумки командних змагань.

6.3.8. Звіт головної суддівської колегії (див. додаток).

### 6.4. Проведення змагань

6.4.1. По способу з вибуванням:

- 6.4.1.1. За цим способом проводять змагання у всіх видах, тобто учасниками змагань вважаються: команди, учасники одиночних зустрічей (чоловічих, жіночих) і пари (будь-які).
- 6.4.1.2. Кожен учасник вибуває зі змагання після поразки.
- 6.4.1.3. Переможцем змагання стає учасник, який не програв жодної зустрічі.

6.4.2. Для жеребкування в республіканських змаганнях потрібно використати класифікаційну систему — «Рейтинг» ФНТУ.

6.4.3. Жеребкування з вибуванням.

- 6.4.3.1. Гравці повинні бути розподілені наскільки це можливо рівномірно між половинами, четвертинами, восьмими, шістнадцятими частинами сітки.

6.4.4. Розсіювання по класифікації.

6.4.4.1. Гравці з найвищими по класифікації номерами, які заявлені для участі у даному виді змагань, повинні бути розсіяні так, щоб вони не могли зустрітися до заключних турів змагання.

6.4.4.2. 1-й за класифікацією заявлений учасник повинен бути розміщений на верх верхньої половини сітки, а 2-й за класифікацією — вниз нижньої половини сітки; всі інші учасники повинні бути розподілені жеребкуванням на визначені місця сітки:

- 6.4.4.2.1. 3-й та 4-й за класифікацією учасники повинні бути розподілені жеребкуванням між низом верхньої половини сітки і верхом нижньої її половини;
- 6.4.4.2.2. з 5-го по 8-й за класифікацією учасники повинні бути розподілені жеребкуванням між нижніми місцями непарних номерів четвертин сітки і верхніми місцями парних номерів її



четвертин;

6.4.4.2.3. з 9-го по 16-й за класифікацією учасники повинні бути розподілені жеребкуванням між нижніми місцями непарних номерів восьмих частин сітки і верхніми місцями парних номерів її восьмих частин;

6.4.4.2.4. з 17-го по 32-й за класифікацією учасники повинні бути розподілені жеребкуванням між нижніми місцями непарних номерів шістнадцятих частин сітки і верхніми місцями парних номерів її шістнадцятих частин.

6.4.5. У кваліфікованих змаганнях учасники однієї тієї ж організації (місто, клуб і т.ін.) чисельністю до кількості кваліфікаційних груп повинні бути розпорошені жеребкуванням до різних груп.

6.4.6. Сітка, одного разу заповнена, не підлягає зміні, за виключенням, коли необхідно:

6.4.6.1. виправити помилку і явні непорозуміння, які пов'язані з поданням і прийомом заявок;

6.4.6.2. виправити серйозну невідповідність, як передбачено в п.6.4.11;

6.4.6.3. включити додатково гравців або пари, як передбачено в п.6.4.12.

6.4.7. Ніякі зміни, за виключенням необхідних викреслень, не можуть бути зроблені в сітці після того, як в даному виді змагань почалися зустрічі; з метою виконання цього припису кваліфікаційні змагання можуть бути розглянуті як окремий вид змагань.

6.4.8. Жоден гравець не може бути викреслений з сітки без його згоди за винятком випадків його дискваліфікації головним суддею.

6.4.9. Ніякі зміни не можуть бути зроблені в складі пари, якщо обидва гравці присутні і в змозі грати; підставою для змін можуть служити тільки травма, хвороба або відсутність одного з гравців.

6.4.10. Жоден з учасників не може бути переміщений з одного місця сітки на друге, за винятком випадків, коли необхідно усунути великий дисбаланс учасників змагань в окремих частинах сітки; повторне жеребкування повинно бути проведене відповідно з початковою процедурою.

6.4.11. У виняткових випадках, коли дисбаланс є наслідком відсутності декількох сіяних учасників з цієї частини сітки, а повне повторне жеребкування недоцільне, решта учасників, які належать до розпорошення, можуть бути перенумеровані в порядку класифікації і повторного жеребкування розподілені по можливості на сіяні місця, залишаючи решту місць сітки незмінними.

6.4.12. Гравець (пара), який не включений до сітки, може бути добавлений туди пізніше на розсуд Оргкомітету і за згодою з головним суддею відповідно до нижченаведеного порядку:

6.4.12.1. якщо число додаткових учасників більше, ніж число вакансій в сіяних місцях, ці учасники згідно з кваліфікацією повинні бути розподілені жеребкуванням на початку серед вільних сіяних місць, поява яких обумовлена відсутністю або дискваліфікацією будь-яких гравців, а потім серед вільних місць.

6.4.13. Спосіб з вибуттям того, хто програв, може бути застосований також:

6.4.13.1. з розіграшом всіх місць;

6.4.13.2. з вибуттям після двох поразок і розіграшем всіх місць (див.додаток);

6.4.14. Коловий спосіб.

6.4.14.1. У змаганнях по коловому способу кожен член групи повинен грати з кожним другим членом даної групи; під час підрахунку результатів за перемогу присуджують 2 очки, за поразку в зіграній зустрічі — 1 очко і жодного очка, коли учасник не з'явився або не дограв зустрічі.

6.4.14.1.1. Розподілення місць повинно бути визначено підрахунком набраних очок; якщо два або більше членів групи набрали однакове число очок, їх відносні позиції повинні бути визначені відношенням між числом перемог і поразок, спочатку в командних зустрічах, а потім в індивідуальних зустрічах, потім в партіях і, в кінці кінців, очків в партіях до тих пір, поки не буде виявлено порядок розподілу місць; при цьому в розрахунок приймаються зустрічі між тими учасниками даного змагання, які мають однакову кількість очок.

6.4.14.1.2. Якщо на будь-якому закінченому етапі обчислення місцезнаходження члена групи може бути однозначно визначено по відношенню до інших, результати зустрічей, в яких даний член групи брав участь, повинні бути виключені з будь-яких подальших обрахувань.

6.4.14.1.3. Якщо член групи виключений з числа претендентів, місця решти членів групи повинні бути визначені переглядом відношень перемог і поразок відповідно до методики п.6.4.14.1.1.

6.4.14.1.4. Не в змозі виявити місця учасників за допомогою процедури 6.4.14.1.1.- 6.4.14.1.3. підсумкове розподілення місць визначає головний суддя щодо вибраного ним методу.

6.4.15. Визначення черговості зустрічей проводять згідно з таблицями для змагань по коловому способу (див. додаток).

6.4.15.1. Під час жеребкування для змагань по коловому способу беруть до уваги наступне:

6.4.15.1.1. сильніші учасники (за рейтингом, класифікацією) не повинні зустрічатися між собою до заключних кіл ігор;

6.4.15.1.2. учасники, які представляють одну асоціацію (місто, спортивну організацію і т.ін.), повинні зустрічатися між собою по можливості в перших колах;

6.4.15.1.3. якщо виконанню умови п.6.4.15.1.1 перешкоджає умова п.6.4.15.1.2, то пріоритет віддають останньому.

6.4.16. Змішаний спосіб.

6.4.16.1. По цьому способу проводять змагання, в яких грають або команди, або учасники (чоловічих або жіночих) змагань.

6.4.16.2. Змагання проводять в два або декілька етапів, наприклад, поєднуючи:

6.4.16.2.1. коловий спосіб на попередньому етапі з фінальним також по коловому способу;

6.4.16.2.2. спосіб з вибуванням після двох поразок на попередньому етапі з фінальним етапом по коловому способу.

6.4.17. Вибір способу проведення змагань визначають Положенням про змагання.

6.4.18. Якщо будь-які питання про спосіб проведення змагань не визначені Положенням про змагання, їх рішення покладають на головного суддю.

6.4.19. В особистих змаганнях не можна вимагати від гравця грати без його згоди більше 5 зустрічей на більшість з 5 партій за 4-годинний період або більше 3 зустрічей на більшість з 7 партій за 5 годин або більше 7 зустрічей — з 7 партій на день за виключенням гострої потреби, коли відмова грати може бути відхилена головною суддівською колегією змагань.

6.4.20. Командні змагання.

6.4.20.1. Системи командних змагань:

6.4.20.1.1. система чемпіонату світу:

6.4.20.1.1.1. команда складається з 3 гравців;

6.4.20.1.2. порядок гри: А-Х, В-У, С-З, А-У, В-Х;

6.4.20.1.2. система Кубка Свейтлінга:

6.4.20.1.2.1. команда складається з 3 гравців;

6.4.20.1.2.2. порядок гри: А-Х, В-У, С-З, В-Х, А-З, С-У, В-З, С-Х, А-У;

6.4.20.1.3. система Кубка Корбільона:

6.4.20.1.3.1. команда складається з 2, 3 або 4 гравців;

6.4.20.1.3.2. порядок гри: А-Х, В-У, пара А-У, В-Х;

6.4.20.1.4. бразильсько-французька система:

6.4.20.1.4.1. команда складається з 3, 4 або 5 гравців;

6.4.20.1.4.2. порядок гри: А-У, В-Х, С-З, пара А-Х, С-У, В-З.

6.4.20.2. Проведення командної зустрічі:

6.4.20.2.1. Перед початком командної зустрічі право вибору А, В, С або Х, У, Z вирішується жеребкуванням, після чого капітани повинні назвати свої команди головному судді або його представнику, записавши прізвище кожного гравця на відповідну букву.

6.4.20.2.2. Склад пар для парної зустрічі називати до закінчення попередніх одиночних зустрічей не потрібно.

6.4.20.2.3. Всі зустрічі граються на більшість з 3 або 5 партій.

6.4.20.2.4. Командна зустріч закінчується, коли одна з команд виграє більшість з можливих зустрічей.

6.4.20.2.5. В командних змаганнях команду не потрібно зобов'язувати грати більше трьох

зустрічей на день без згоди капітана; у винятковому випадку відмова команди може бути відхилена головною суддівською колегією.

6.4.20.2.6. Командна зустріч проводиться, як правило, на одному столі і тільки з дозволу капітанів команд або за рішенням головної суддівської колегії може проводитися на декількох столах.

6.4.21. Неявка.

6.4.21.1. Спортивна організація, команда якої пройшла жеребкування, але не виступила без відповідного виправдання, може бути піддана дисциплінарному стягненню з боку вищої спортивної організації (згідно з поданням головного судді).

6.4.21.2. Спортивна організація, команда якої почала грати у змаганнях, але не завершила свого розкладу зустрічей, повинна бути готова поплатитися своїм правом на гостинність (розміщення, транспорт і т.ін.) для своїх представників на змаганнях; протест проти такого штрафу може бути зроблений на адресу Оргкомітету, рішення якого повинно бути остаточним.

7. Апеляції (протести)

7.1. Гравець має право звертатися до судді, який контролює зустріч, до початку розіграшу наступного очка за роз'ясненням або з проханням.

7.2. Гравець має право звертатися до головного судді, якщо не задоволений роз'ясненням ведучого судді, в особистих змаганнях безпосередньо, в командних — через свого представника або капітана команди.

7.3. Ніяка згода між гравцями в особистій зустрічі або між капітанами команд в командних змаганнях не може змінити рішення офіційної особи з конкретного факту гри, головного судді з питань проведення змагань.

7.4. Ніякі протести не можуть бути подані на рішення офіційної особи зустрічі з конкретного факту гри, а з питань, які стосуються інтерпретації Правил — проти рішення головного судді.

7.5. Протест може бути поданий головному судді на рішення офіційної особи щодо питання інтерпретації Правил; рішення ж головного судді при цьому є остаточним.

7.6. Протест може бути поданий до Оргкомітету змагань на рішення головного судді з питань проведення змагань, не передбачених Правилами або Положенням про дані змагання; рішення Оргкомітету повинно бути остаточним.

7.7. Питання про інтерпретацію Правил, які виникли після рішення головного судді, або питання про проведення змагань, які виникли після рішення Оргкомітету, може бути представлено гравцем або капітаном команди, уповноваженим подавати протест, у відповідну федерацію настільного тенісу для розгляду суддівською колегією.

7.8. В особистих зустрічах змагань протест може бути поданий тільки гравцем, який брав участь у зустрічі, в якій виникло питання; в командних змаганнях протест може бути поданий тільки капітаном команди, який брав участь у зустрічі, в якій виникло питання.

8. Приписи для міжнародних змагань

8.1. Сфера дій приписів

8.1.1. Типи змагань.

8.1.1.1. «Міжнародні змагання» — змагання, в яких беруть участь спортсмени більш ніж однієї асоціації.

8.1.1.2. «Міжнародна зустріч» — зустріч команд, які представляють різні асоціації.

8.1.1.3. «Відкритий турнір» — змагання, відкрите для участі гравців всіх асоціацій.

8.1.1.4. «Турнір з обмеженням» — змагання, обмежене участю в ньому визначених гравців, але не віковим цензом.

8.1.1.5. «Турнір за запрошенням» — змагання, обмежене участю в ньому визначених гравців, запрошених індивідуально.

8.1.2. Придатність.

8.1.2.1. Приписи для міжнародних змагань придатні:

8.1.2.1.1. до чемпіонатів світу і Олімпійських ігор, якщо Радою ІТТФ завчасно не вказано асоціаціям-учасникам на деякі інші обмеження;

8.1.2.1.2. до континентальних змагань, за виключенням інших умов, завчасно зазначених відповідною континентальною федерацією всім асоціаціям-учасникам;

8.1.2.1.3. до відкритих міжнародних чемпіонатів, за виключенням обмежень, про які за повноваженням ІТТФ між учасниками укладено угоду.

8.1.2.2. Якщо відкритий турнір не відповідає Міжнародним приписам, характер і міра відхилень повинні бути зафіксовані в заявочному бланку; заповнення і представлення заявочного бланку вважається за підпис учасника змагань угоди про умови змагань, включаючи подібні відхилення.

8.1.2.3. Ці Приписи рекомендовані для всіх інших міжнародних змагань за умови дотримання ними Статуту і дисциплінарних Приписів ІТТФ.

8.1.2.4. Регіональні змагання, крім континентальних чемпіонатів, можуть проводитись за Правилами, викладеними періодично відповідними регіональними органами.

8.1.2.5. Міжнародні турніри з обмеженням і турніри за запрошенням, а також визнані міжнародні змагання, які проводяться організаціями, які не приєдналися, проходять за Правилами, викладеними Організаційним комітетом або за взаємною згодою.

8.1.2.6. Змагання, обмежені участю гравців однієї асоціації, можуть проходити за Правилами цієї асоціації.

8.1.2.7. Правила та Приписи для міжнародних змагань доцільно застосовувати, поки зміни не будуть завчасно узгоджені та доведені до відома в опублікованих Правилах змагань.

8.1.2.8. Докладні пояснення та інтерпретація положень, включаючи специфікацію обладнання, повинні бути опубліковані у формі «Технічних листків» або у формі керівництва для суддів.

## 8.2. Ігрове обладнання та одяг учасників

### 8.2.1. Ігрове обладнання.

8.2.1.1. У бланку заявки чи в Положенні для відкритого турніру потрібно зазначити тип і колір стола, тип комплекту сітки, а також марку і колір м'яча, який використовується в даних змаганнях. Вибір обладнання повинен бути вибором того, на території кого проводяться змагання; він повинен ґрунтуватися на таких якостях і типах, які на поточний період схвалені ІТТФ.

8.2.1.2. Матеріал, що покриває сторону лопаті ракетки, яка використовується для ударів м'яча, повинен бути тієї ж якості та типу (марки), які на поточний період схвалені ІТТФ, і прикріплюватися повинен до лопаті ракетки так, щоб торгова марка і знак ІТТФ були чітко видимі біля ребра поверхні, розрахованої для удару м'яча.

8.2.1.3. Клейове покриття, що містить заборонений рідкий розчинник, не може бути використане для прикріплення накладки до лопаті.

8.2.1.4. Схвалення і санкціонування ігрового обладнання повинно проводитись відповідно до директив, узгоджених з Радою ІТТФ.

### 8.2.2. Одяг.

8.2.2.1. На одягу можуть бути:

8.2.2.1.1. знак чи напис, крім реклами, спереду чи збоку загальною площею до 64 кв.см;

8.2.2.1.2. цифри чи букви на спині ігрової сорочки, за якими ідентифікують гравця, його асоціацію чи клуб;

8.2.2.1.3. знак ІТТФ, малюнок якого затверджений ІТТФ.

8.2.3. Гравці однієї команди, які беруть участь у командній зустрічі, та гравці однієї асоціації, які створюють пару, повинні бути одягнені однаково за винятком шкарпеток, взуття, номера та розміру, кольору та дизайну реклами.

8.2.4. Гравці чи пари-суперники різних команд повинні виступати в одязі, відмінному за кольором для того, щоб їх можна було легко розрізнити.

8.2.5. Якщо гравці-суперники носять однаковий одяг і не можуть узгодити питання, кому з них замінити його, рішення повинно бути вирішене жеребкуванням.

## 8.3. Ігрові умови

8.3.1. Ігровий простір, де встановлено стіл, повинен бути не менше 14 м довжиною, 7 м шириною і 5 м висотою.

8.3.2. Ігровий майданчик повинен бути огорожений бар'єрами висотою 75 см; всі бар'єри повинні бути однакового темного кольору; бар'єри відділяють ігровий майданчик від глядачів і від інших ігрових майданчиків.

8.3.3. На чемпіонатах світу і Олімпійських іграх інтенсивність освітлення, що вимірюється на висоті ігрової поверхні, повинна бути рівномірною та складати не менше 1000 люкс, а інтенсивність освітлення будь-якої іншої частини ігрового майданчика повинна бути не менше 500 люкс; на інших змаганнях освітлення повинно бути не менше 600 люкс над ігровою поверхнею та не менше 400 люкс у всіх інших частинах ігрового майданчика.

8.3.4. Джерело світла повинно знаходитись на висоті не менше 5 м від підлоги.

8.3.5. Керамічне покриття підлоги не припустимо.

#### 8.4. Реклама

8.4.1. Всередині ігрового майданчика рекламу потрібно розміщувати тільки на обладнанні або на предметах, що присутні на ігровому майданчику; ніяких додаткових предметів для розміщення реклами не повинно бути.

8.4.2. Не можна використовувати всередині ігрового майданчика флуоресцентні чи люмінесцентні фарби.

8.4.3. Реклама на підлозі може бути виконана чорним кольором.

8.4.4. Написи і символи на внутрішній частині огорожі не повинні мати більше ніж два кольори (при цьому не допускається використання білого чи оранжевого кольору) і повинні бути не більше 40 см у висоту; рекомендується виконання їх у тому ж кольорі, що і сама огорожа, трохи світлішими чи темнішими.

8.4.5. Реклама на столах дозволена тільки на бокових і кінцевих сторонах кришки стола і площа кожної з них не повинна перевищувати 200 кв.см; постійна реклама обмежується торговою маркою чи ім'ям виробника і може розміщуватись на кожній половині стола.

8.4.6. Допускається по одній тимчасовій рекламі на торцях бокових і кінцевих сторін кожної половини стола, чітко відокремленої від будь-якої постійної реклами і кожна з них не повинна бути довша 60 см.

8.4.7. Реклама на суддівських столиках чи на інших меблях всередині ігрового майданчика повинна не перевищувати площу 750 кв.см на кожній поверхні.

8.4.8. Допускається до чотирьох рекламних об'яв на ігровому майданчику, по одній — позаду стола і по одній — збоку від нього; площа кожної не повинна перевищувати 2,5 кв.м; вони не повинні розміщуватись на відстані менше 1 м від бокових бар'єрів і більше 2 м від кінцевих огорожень.

8.4.8.1. Рекламні об'яви на підлозі і торцях кришки стола повинні бути трохи світліші чи темніші від основного кольору.

8.4.9. Реклама на одязі гравців обмежується:

8.4.9.1. торговою маркою виробника, символом чи ім'ям, що займає площу не більше 24 кв.см;

8.4.9.2. шістьма чітко розділеними рекламними нашивками, які розміщені на спільній сумісній площі розміром 600 кв. см, спереду, збоку чи на плечі ігрової сорочки; при цьому спереду дозволяється не більше чотирьох рекламних нашивок;

8.4.9.3. двома нашивками, розміщеними на загальній площі розміром 400 кв.см, на спині ігрової сорочки;

8.4.9.4. двома рекламними нашивками, написами загальною площею 80 кв.см., на шортах чи спідниці;

8.4.9.5. рекламними об'явами на номерах гравців, які можуть займати загальну площу не більше 100 кв.см.

8.4.10. Реклама на одязі суддів не повинна займати загальну площу більше 40 кв.см.

8.4.11. На одязі гравців не повинні рекламуватися табачні вироби, алкогольні напої та наркотичні засоби.

#### 8.5. Порада гравцям

8.5.1. У командних змаганнях гравець може отримувати поради від будь-якої особи. В командній зустрічі усунутий радник не має права повернутись, за виключенням випадку, коли він повинен грати і не може бути замінений іншим радником до кінця командної зустрічі.

8.5.2. В особистих змаганнях гравець чи пара можуть отримувати поради тільки від однієї особи, про яку ведучого суддю завчасно повідомляють, виключаючи випадки, коли до складу пари входять гравці з різних асоціацій і кожен з них може вибрати собі окремого консультанта, але у випадку покарання одного з них воно розповсюджується на обох.

8.5.3. У тому випадку, якщо поради подаються сторонньою особою, ведучий суддя зобов'язаний показати червону картку і усунути його за межі ігрової зони.

#### 8.6. Допінг

8.6.1. Забороняється будь-який допінг до або протягом гри на будь-яких змаганнях; допінгом визнається введення в організм будь-яким шляхом будь-якої речовини, що є у списку заборонених речовин, з метою покращання результатів виступу під час змагань; допінг-контроль може проводитись на будь-яких змаганнях ITTF чи тренуваннях у відповідності з Правилами МОК.

#### 8.7. Доповідь про порушення

8.7.1. Організатори змагань повинні доповісти про будь-який випадок порушення Приписів в Асоціацію гравця або у вищестоящу Асоціацію.

#### 8.8. Оголошення рахунку

8.8.1. Рахунок та, при введенні правил прискорення гри, номер удару потрібно оголошувати англійською чи будь-якою іншою мовою, прийнятною для обох гравців (пар) і судді.

#### 8.9. Дискваліфікація

8.9.1. Якщо гравця дискваліфіковано на дві гри в командних чи в особистих змаганнях, він автоматично дискваліфікується на ці командні або особисті змагання.

#### 8.10. Тайм-аут

8.10.1. В командних та особистих змаганнях гравець чи пара мають право на один тайм-аут до 1 хвилини протягом індивідуальної зустрічі.

8.10.2. Тайм-аут може вимагати гравець чи пара, записаний радник в особистих змаганнях чи капітан команди в командних змаганнях.

8.10.3. Вимоги про тайм-аут приймаються тільки тоді, коли м'яч знаходиться не в грі.

8.10.4. Якщо гравець (пара) і радник або капітан команди не можуть прийти до згоди відносно необхідності взяти тайм-аут, в індивідуальній зустрічі остаточне рішення залишається за гравцем (парою), в командній зустрічі — за капітаном.

8.10.5. При одночасному поданні вимоги про тайм-аут обома гравцями (парами) або від їх імені гра відновиться за готовністю обох гравців (пар) або по закінченні 1 хвилини в залежності від того, що наступить швидше. В цьому випадку жоден з цих гравців (пар) не буде мати право на ще один тайм-аут протягом даної індивідуальної (парної) зустрічі.