

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОГО ТЕННИСА

1. **Стол**

1. Верхняя поверхность стола, называемая игровой поверхностью, длиной 2,74 м и шириной 1,525 м, должна быть прямоугольной и лежать в горизонтальной плоскости на высоте 76 см от пола.
2. Игровая поверхность включает верхние кромки стола, но не боковые стороны ниже кромок.
3. Игровая поверхность может быть из любого материала и должна обеспечивать единообразный отскок около 23 см при падении на нее стандартного мяча с высоты 30 см.
4. Игровая поверхность должна быть матовой, однородной темной окраски с белой боковой линией шириной 2 см вдоль каждой кромки по стороне 2,74 м и белой концевой линией тоже шириной 2 см вдоль каждой кромки 1,525 м.
5. Игровая поверхность должна быть разделена на 2 половины вертикальной сеткой, расположенной параллельно концевым линиям, непрерывной на всем протяжении каждой половины.
6. Для парных игр каждая половина должна быть разделена на 2 равные полуплощадки белой центральной линией шириной 3 мм, проходящей параллельно боковым линиям; центральную линию следует считать частью каждой правой полуплощадки.

2. **Комплект сетки**

1. Комплект сетки состоит из собственно сетки, подвесного шнура и опорных стоек, включая те части опорных стоек, которые служат для крепления стоек к поверхности стола.
2. Сетку подвешивают на шнур, привязанный с каждого конца к вертикальной части стоек высотой 15,25 см; длина выступающих частей стоек не должна превышать 15,25 см в сторону от боковых линий.
3. Верх сетки по всей ее длине должен находиться на высоте 15,25 см над игровой поверхностью.
4. Низ сетки по всей ее длине должен быть настолько возможно ближе к игровой поверхности стола, а концы сетки к опорным стойкам.

3. **Мяч**

1. Мяч должен быть сферическим, диаметром 40 мм.
2. Масса мяча должна быть 2,7 г.
3. Мяч должен быть изготовлен из целлулоида или подобной пластмассы белого или оранжевого цвета, матовым.

4. **Ракетка**

1. Ракетка может быть любого размера, формы и массы, но ее лопасть должна быть плоской и жесткой.
2. По крайней мере, 85% лопасти по толщине должно быть из натурального дерева. Клеевой слой внутри лопасти может быть армирован волокнистым материалом, таким, как углеродистая фибра, фибerglass или прессованная бумага; этот армирующий слой должен быть не более 7,5% общей толщины, и не превышать 0,35 мм.
3. Сторона лопасти, используемая для удара по мячу, должна быть покрыта обычной однослойной пупырчатой резиной с пупырышками наружу, с общей толщиной вместе с клеевым слоем до 2 мм, либо двухслойной резиной типа сэндвич с пупырышками внутрь или наружу, с общей толщиной вместе с клеем до 4 мм включительно.
 1. Обычная пупырчатая резина - это однослойная не ячеистая резина, натуральная или синтетическая, с пупырышками, равномерно распределенными по ее поверхности с плотностью не менее 10 и не более

50 штук на 1 см². Отношение высоты пупырышек к их диаметру не должно быть более 1,1.

2. Резина типа сэндвич - один слой ячеистой (пористой) резины, покрытой снаружи одним слоем обычной пупырчатой резины; толщина пупырчатой резины - до 2 мм включительно.
4. Покрывающий материал должен полностью закрывать лопасть, не выступая за ее края, кроме части лопасти, примыкающей к ручке и охватываемой пальцами. Эта часть лопасти может оставаться непокрытой или покрытой любым материалом, ее следует считать частью ручки.
5. Лопасть, любой слой внутри лопасти и любой слой покрывающего или склеивающего материала на стороне, используемой для ударов по мячу, должны быть сплошными и одинаковой толщины.
6. Поверхность покрывающего сторону лопасти материала или сторона лопасти, оставленная непокрытой, должны быть равномерной окраски и матовыми: одна сторона - черного цвета, а другая - ярко-красного.
7. Допускаются небольшие отклонения от однородности поверхности и равномерности окраски в результате случайного повреждения, износа или потускнения при условии, что эти отклонения существенно не изменяют характеристик поверхности.
8. В начале встречи и когда бы игрок ни сменил свою ракетку в течение встречи, он должен показать ракетку своему сопернику и судье и позволить им осмотреть ее.

5. **Определения**

1. Розыгрыш - период времени, когда мяч находится в игре.
2. Мяч в игре находится с последнего момента нахождения его на неподвижной ладони свободной руки перед намеренным подбрасыванием его в подаче до тех пор, пока он не коснется чего-либо кроме игровой поверхности, комплекта сетки, ракетки, находящейся в руке, или руки с ракеткой ниже запястья или до тех пор, пока не будет решено, что розыгрыш следует переиграть или он завершен очком.
3. Переигровка - розыгрыш, результат которого не засчитан.
4. Очко - розыгрыш, результат которого засчитан.
5. Рука с ракеткой - рука, держащая ракетку.
6. Свободная рука - рука без ракетки.
7. Игрок ударяет мяч, если он касается мяча своей ракеткой, держа ее рукой, или своей рукой (с ракеткой) ниже запястья.
8. Игрок мешает мячу, если он, а также что-либо из того, что он надевает или носит, касаются мяча в игре, летящего в направлении игровой поверхности, пока мяч не пролетел позади его концевой линией, не задев половины стола этого игрока после того, как мяч последний раз был отбит соперником.
9. Подающий - игрок, который должен первым ударить по мячу в розыгрыше.
10. Принимающий - игрок, который должен вторым ударить по мячу в розыгрыше.
11. Судья - лицо, назначенное контролировать встречу.
12. Судья-ассистент - лицо, назначенное содействовать судье в принятии определенных решений.
13. Понятие игрок надевает или носит включает в себя все, что на нем было надето или что он носил в начале розыгрыша.
14. Мяч считается прошедшим над или вокруг комплекта сетки, если он пролетел как угодно, но не между сеткой и стойкой сетки или между сеткой и игровой поверхностью.
15. Концевую линию следует рассматривать продолжающейся неопределенно долго в обоих направлениях.

6. **Правильная подача**

1. По **правилам настольного тенниса** подача начинается с подбрасывания мяча примерно вертикально вверх без вращения с плоской открытой ладони свободной руки подающего.
2. Подающий должен подбросить мяч только рукой так, чтобы мяч взлетел не менее чем на 16см после того, как он покинул ладонь свободной руки подающего и опустился, не коснувшись чего-либо до удара по нему ракеткой.
3. Когда мяч падает с высшей точки своей траектории, подающий должен ударить его так, чтобы мяч коснулся сначала его половины стола, а затем, пролетев прямо над или вокруг комплекта сетки, коснулся половины стола принимающего, а в парных играх, мяч коснулся последовательно полуплощадки подающего, а затем, полуплощадки принимающего.
4. С момента, когда мяч покидает ладонь свободной руки подающего до удара по нему ракеткой, мяч должен быть выше уровня игровой поверхности и позади концевой линии подающего.
5. Когда мяч ударяют при подаче, он должен находиться позади концевой линии половины стола подающего и выше уровня игровой поверхности, при этом никакая часть тела или одежды подающего или его партнера по парной встрече не должны закрывать мяч от принимающего.
6. **Правила игры настольного тенниса** говорят, что игрок обязан подавать так, чтобы судья и принимающий подачу могли видеть, что он выполняет все требования, предъявляемые к правильной подаче.
 1. Судья может при первом сомнении в правильности подачи прервать игру и предупредить подающего без присуждения очка. Если один из игроков пары был предупрежден по поводу подачи, не требуется предупреждать его партнера о сомнительном выполнении им подачи, а просто присудить очко соперникам.
 2. В любом следующем в этой встрече случае сомнения в правильности подачи того же игрока или его партнера по паре, по той же или иной причине, принимающему присуждают очко.
 3. Когда подающий явно нарушил требования к правильной подаче, он теряет очко без предупреждения в первом же или любом другом случае нарушения.
7. Как исключение судья может смягчить требования к выполнению правильной подачи, если отметит, что ее выполнению препятствует физический недостаток подающего.

7. **Правильный возврат**

1. **Правила настольного тенниса** подразумевают, что поданный или возвращенный мяч следует ударить так, чтобы он пролетел над или вокруг комплекта сетки и коснулся (один раз) половины стола соперника сразу или после касаний комплекта сетки.

8. **Порядок игры**

1. В одиночных встречах подающий должен первым выполнить правильную подачу, принимающий должен затем выполнить правильный возврат, после чего подающий и принимающий поочередно выполняют правильный возврат.
2. В парных встречах подающий должен первым выполнить правильную подачу, принимающий должен затем выполнить правильный возврат, после чего партнер подающего должен произвести правильный возврат, затем правильный возврат следует выполнить партнеру принимающего; в дальнейшем каждый игрок в такой же очередности должен выполнить правильный возврат.

9. **Переигровка**

1. Розыгрыш переигрывается, если:
 1. при подаче мяч, пролетая над или вокруг комплекта сетки, коснется его (при условии, что во всех других отношениях подача выполнена правильно) или принимающий (или его партнер) помешает мячу;

2. подача выполнена, когда принимающий (пара) не готов к приему мяча, при условии, что никто из принимающих не пытался отбить мяч;
 3. ошибка при выполнении правильной подачи, правильного возврата или какого-либо другого требования правил игры произошла помимо воли игрока;
 4. игра прервана судьей или судьей-ассистентом.
2. Игра может быть остановлена:
1. для исправления ошибки в очередности подачи, приема или смены сторон;
 2. для введения правила активизации игры;
 3. для предупреждения или наказания игрока;
 4. поскольку игровые условия изменились настолько, что это могло повлиять на исход розыгрыша.

10. **Очко**

1. Когда розыгрыш не переигрывается, игрок выигрывает очко, если:
 1. его соперник не выполнил правильную подачу;
 2. его соперник не выполнил правильный возврат;
 3. после его правильной подачи или правильного возврата мяч до удара его соперника коснулся чего-либо, кроме комплекта сетки;
 4. мяч, после того, как он был отбит соперником, пролетит над концевой линией стороны игровой поверхности данного игрока, не коснувшись ее;
 5. его соперник мешает мячу;
 6. его соперник ударяет мяч дважды подряд;
 7. его соперник ударяет мяч стороной ракетки, поверхность которой не соответствует требованиям п. 2.4.3-2.4.5;
 8. его соперник или то, что он надевает или носит, сдвинет игровую поверхность, пока мяч в игре;
 9. его соперник или то, что он надевает или носит коснется комплекта сетки, пока мяч в игре;
 10. его соперник коснется свободной рукой игровой поверхности;
 11. в парной встрече кто-либо из его соперников ударяет по мячу не в порядке, установленном первым подающим и первым принимающим;
 12. как обусловлено правилом активизации игры (п. 2.15.2).

11. **Партия**

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

12. **Встреча**

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

13. **Выбор подачи, приема и сторон**

1. Право выбрать стартовый порядок подачи, приема и сторону определяют жребием; выигравший это право, может выбрать: подачу или прием первым, начать встречу на определенной им стороне стола.
2. Когда один игрок (пара) выбрал право первым подавать или принимать или начать игру на определенной стороне, его соперник (пара) получает право на свой выбор (отличный от первого).
3. После каждых 2 засчитанных очков принимающий игрок (пара) должен стать подающим и так до конца партии или до тех пор, пока каждый из соперников не

наберет по 10 очков или не будет введено правило активизации игры, когда смена подающего и принимающего остаются такими же, но только после каждого очка.

4. В каждой партии парной встречи пара, имеющая право подавать первой, должна решить, кто из игроков этой пары будет выполнять подачу первым, а принимающая пара в первой партии должна решить, кто будет принимать первым; в следующих партиях этой встречи, как только будет определен первый подающий, первым принимающим должен стать подававший на него в предыдущей партии.
5. В парных встречах при каждой смене подачи предыдущий принимающий должен стать подающим, а партнер предыдущего подающего - принимающим.
6. Игрок (пара), подающий первым в партии, должен принимать первым в следующей партии этой встречи, а в последней возможной партии парной встречи как только одна из пар наберет 5 очков, пара, которой надлежит принимать, должна сменить своего принимающего.
7. Игрок (пара), начинающий партию на одной стороне, следующую партию этой встречи должен начинать на противоположной стороне, а в последней возможной партии этой встречи игроки (пары) должны поменяться сторонами, как только один из них (пара) первым наберет 5 очков.

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

1. **Правила настольного тенниса** подразумевают, что если игрок подает или принимает не в очередь, игра должна быть остановлена, как только ошибка обнаружена, а затем возобновлена с подачи и приема тех игроков, которым следовало подавать и принимать в соответствии с очередностью, установленной в начале встречи; в парных играх - в порядке очередности подач, определенных парой, получившей право первой подавать в партии, в течение которой обнаружена ошибка.
2. Если игроки не поменялись сторонами, когда им следовало это сделать, игра должна быть прервана судьей, как только ошибка обнаружена, а затем возобновлена при расположении игроков, какому следовало быть в соответствии с последовательностью, установленной в начале встречи, со счета, который был достигнут на момент обнаружения ошибки.
3. При любых обстоятельствах очки, набранные до обнаружения ошибки, должны быть засчитаны.

15. *Правило активизации (ускорения) игры в настольный теннис*

1. Правило активизации игры вводится в действие, если партия не заканчивается в течение 10 минут игры, если только в этой партии оба игрока (пары) не набрали как минимум по 9 очков; это правило может быть введено в любое время ранее по просьбе обоих игроков (пар).
 1. Если мяч в игре, но лимит времени уже исчерпан, игра должна быть остановлена и продолжена подачей игрока, который подавал в прерванном розыгрыше.
 2. Если мяч не был в игре, когда лимит времени исчерпан, игру продолжают подачей игрока, который принимал в предыдущем розыгрыше.
2. Впоследствии каждый игрок (пара) должен подавать поочередно для розыгрыша только 1 очка и, если розыгрыш не завершится до того, как принимающий игрок (пара) выполнит 13 правильных возвратов, подающий проигрывает очко.
3. Если любая партия встречи продолжалась 10 минут, все следующие партии этой встречи следует играть с введением правила активизации игры.
4. Однажды введенное правило активизации игры действует до окончания данной встречи.