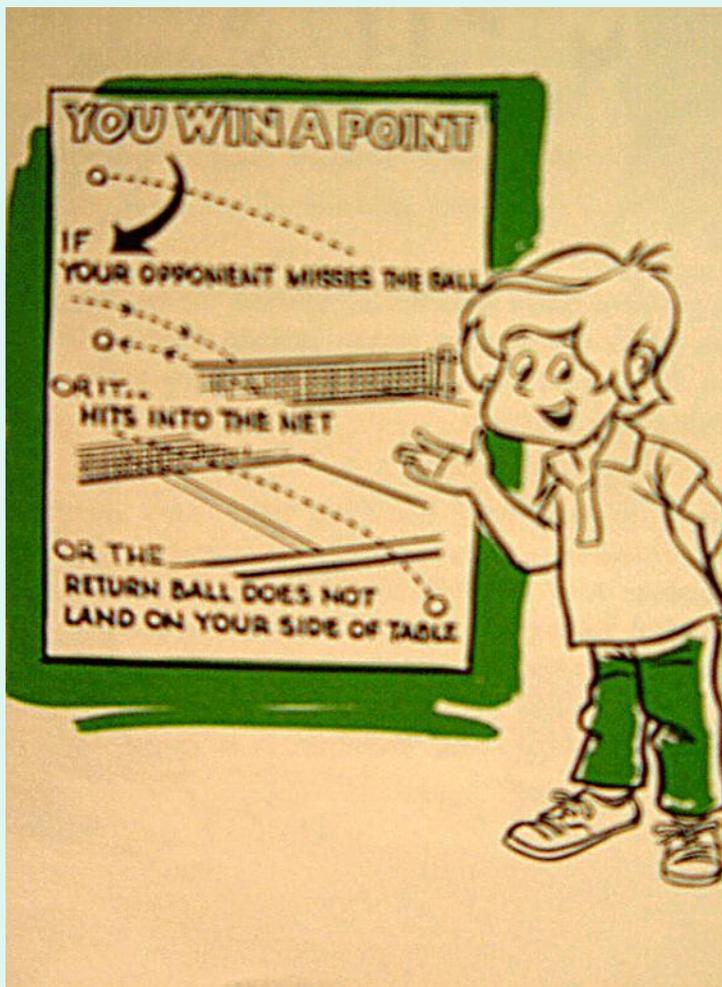




□ **Глава 2: Правила**

□ **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

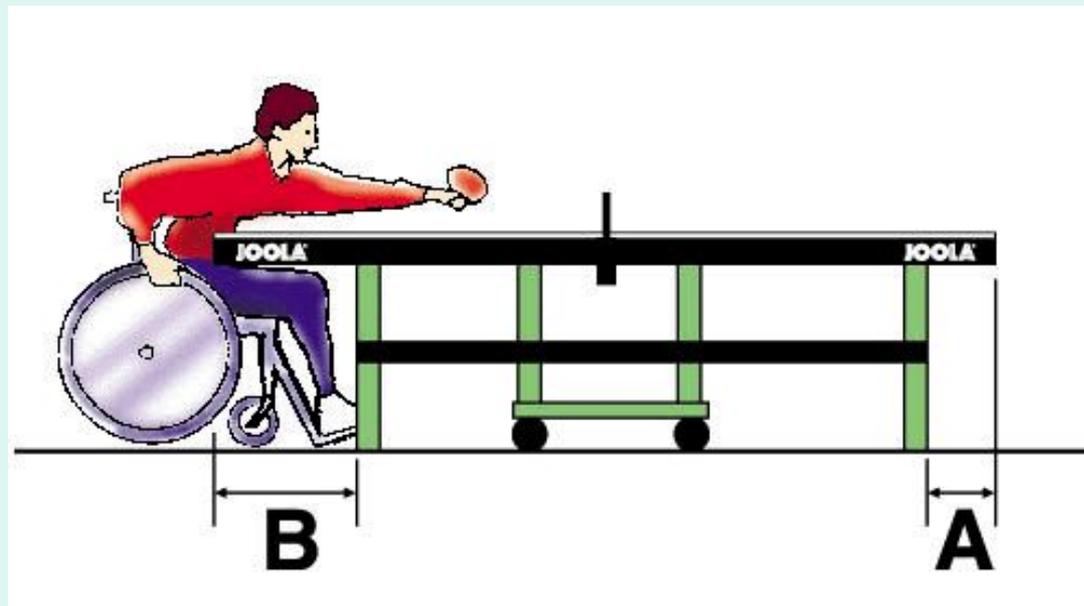
Правило 2.1 Стол

□ 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:

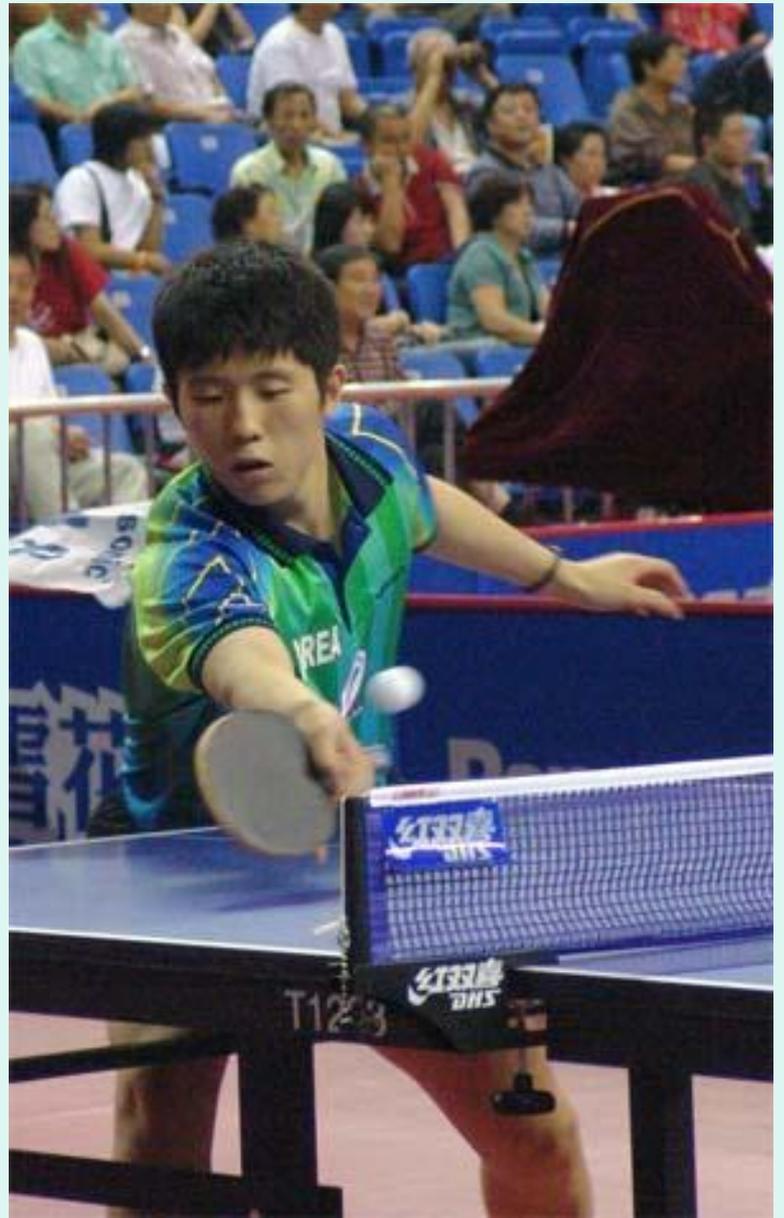
- ❖ часть сетки
- ❖ Используется для регулировки натяжения
- ❖ Должен быть обязательно!

□ 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

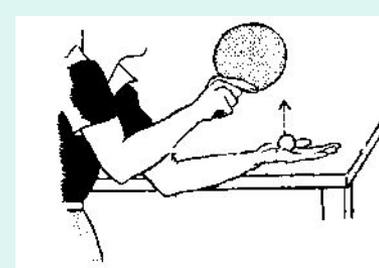
2.6 Подача



□ Где должна быть ракетка во время подбрасывания мяча?

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

2.6 Подача

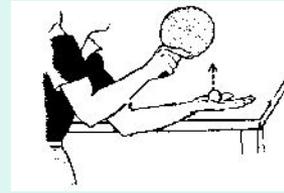


- Ударить мяч так, чтобы:
 - ◆ Сначала он коснулся площадки подающего
 - ◆ Затем пролетел над или вокруг комплекта сетки
 - ◆ Затем коснулся площадки принимающего
 - В парной встрече – касание правых полуплощадок

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:



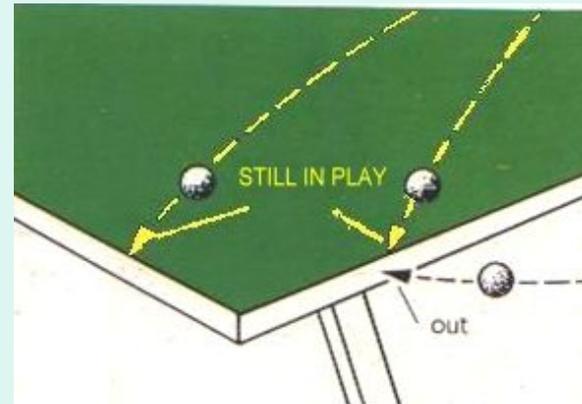
□ Подача:

- ✓ 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

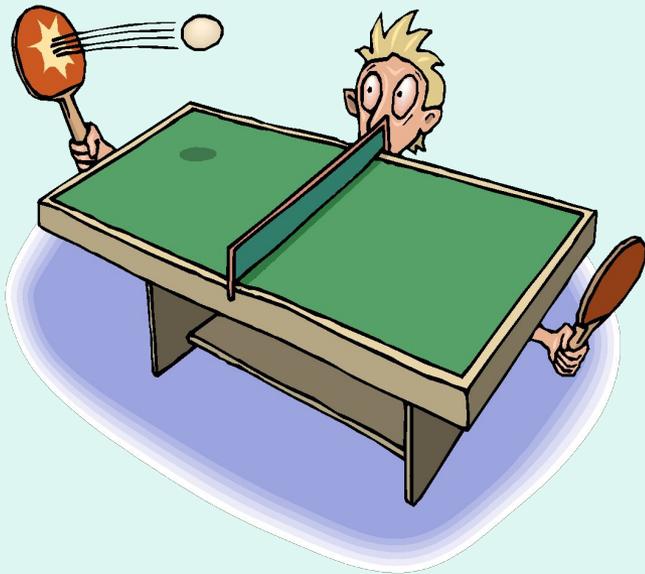
□ Мяч при подаче или возврате должен:

- ❖ 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?

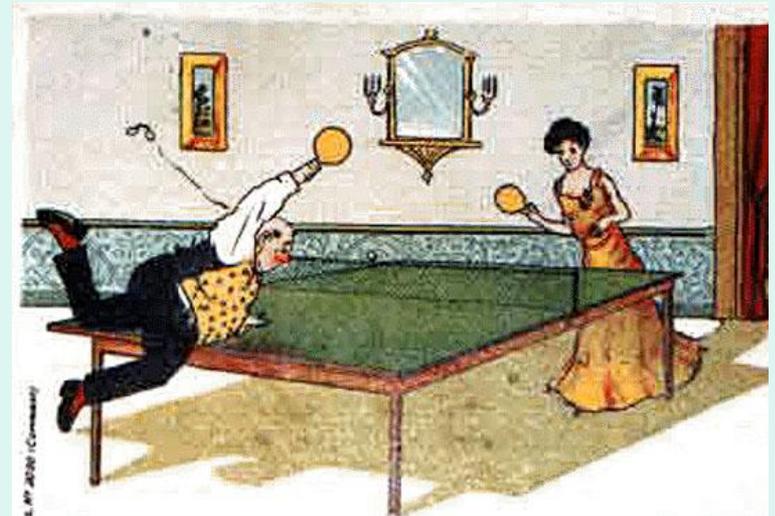


X выполняет возврат из очень низкой позиции. Мяч проходит под кронштейнами сетки, выступающими за стол, и касается верха площадки А. А не ожидает этого и не делает попытки отбить мяч.

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:

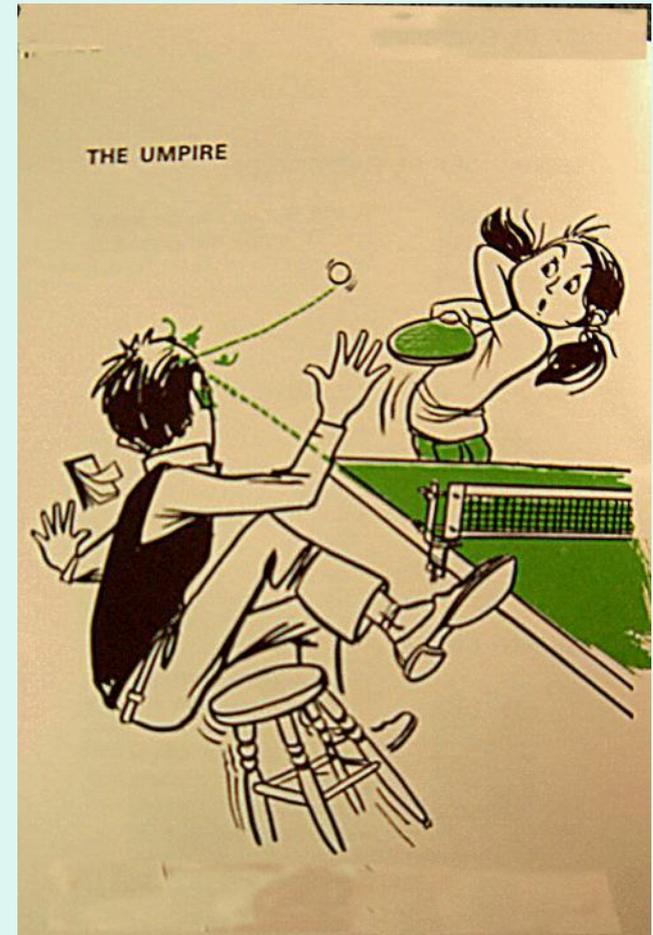
- ✓ Мяч должен пройти над или вокруг комплекта сетки
- ✓ Мяч должен коснуться площадки принимающего

□ 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

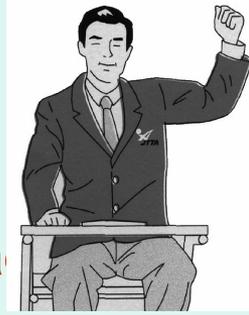
Правило 2.10 Очко

□ 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



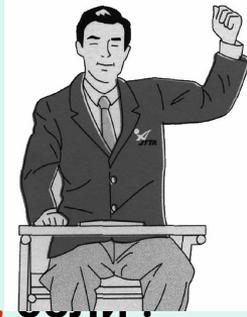
2.10 Очко



□ 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

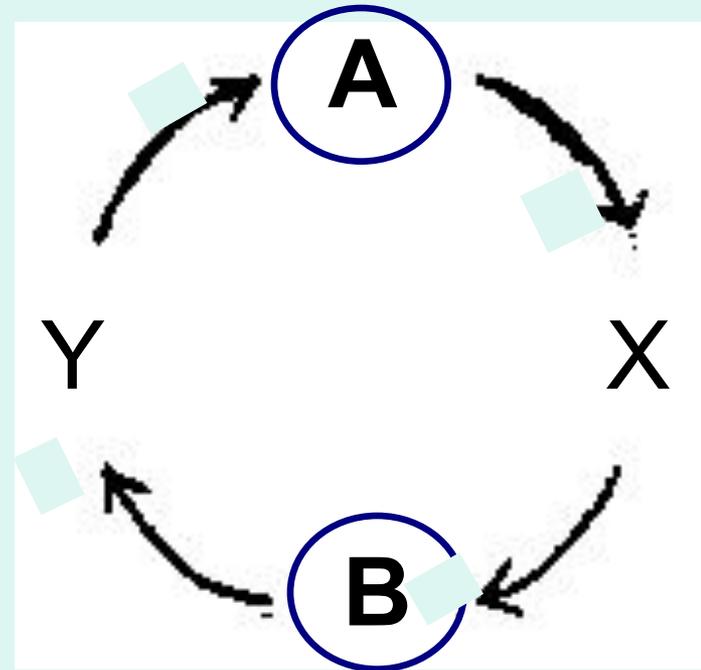
(в этих случаях игроки подают по одной подаче поочередно)



2.13 Порядок подачи, приема и выбора сторон

□ В **ПАРНОЙ** встрече:

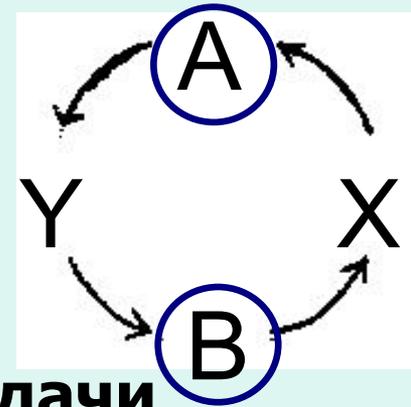
- ❖ В первой партии пара, выигравшая право подавать первой, **выбирает**, кто из них первым **подаёт** (А или В)
- ❖ Принимающая пара **затем решает**, кто из них **принимает** первым (Х или Y)



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 :

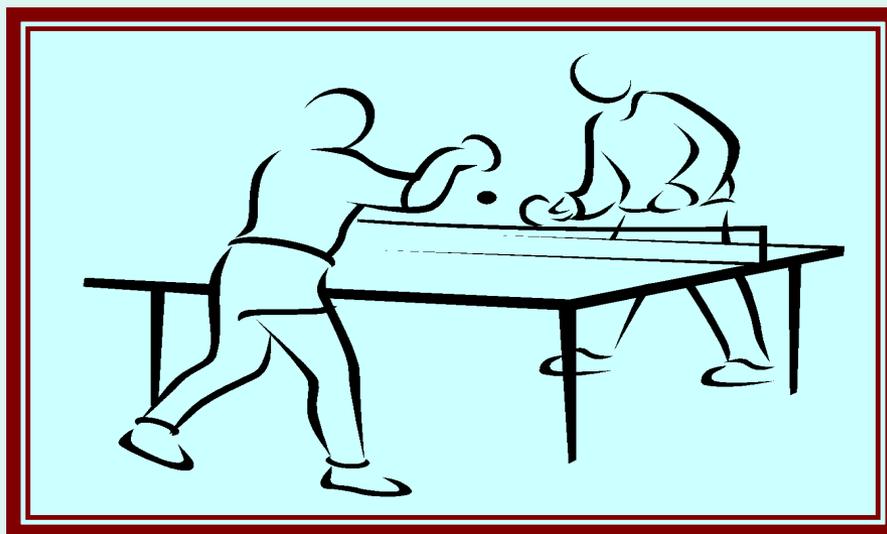


□ Правило ускорения игры:

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

Конец модуля

Правила настольного тенниса



Спасибо
за ваше внимание и участие