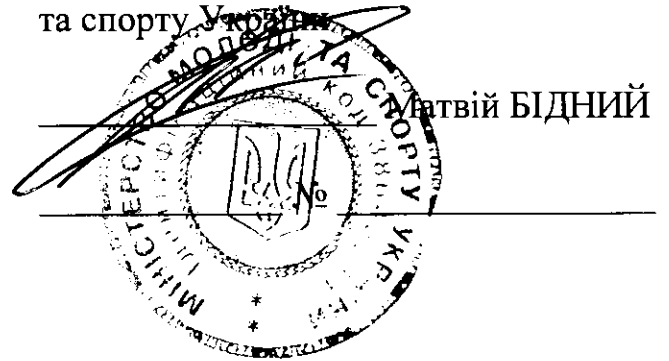


ЗАТВЕРДЖУЮ
Заступник Міністра молоді
та спорту України



Матвій БІДНИЙ

П Р А В И Л А

спортивних змагань з тенісу настільного

ПРАВИЛА
спортивних змагань з тенісу настільного

ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Ці правила (далі – Правила) розроблені з урахуванням Правил виду спорту теніс настільний, затверджених Міжнародною федерацією настільного тенісу (далі – ITTF). Всі офіційні змагання з тенісу настільного на території України повинні проводитися згідно з цими Правилами.

Офіційні особи (керівники команд, тренери, спортсмени та судді), які беруть участь у змаганнях, зобов'язані у своїх діях керуватися цими Правилами.

Змагання з тенісу настільного проводяться у спортивних дисциплінах відповідно до реєстру визнаних видів спорту в Україні:

- одиначний розряд;
- парний розряд;
- змішаний парний розряд;
- командні змагання.

1. ВИДИ ЗМАГАНЬ, УЧАСНИКИ ЗМАГАНЬ

1.1. Характер змагань

1.1.1. Змагання з тенісу настільного поділяють на:

особисті, в яких результати особистих зустрічей зараховують кожному учаснику окремо;

командні, в яких результати особистих зустрічей учасників команди зараховують команді в цілому;

особисто-командні, тобто такі особисті змагання, в яких результати зараховують одночасно кожному учаснику окремо та команді в цілому.

1.1.2. Кожен вид змагань може складатися з особистих зустрічей:

- одиначні: чоловічі, жіночі;
- парні: чоловічі, жіночі, змішані.

1.1.3. Вид змагання визначається положенням про змагання або регламентом.

1.2. Вік учасників

1.2.1. Змагання проводять за такими віковими групами:

- хлопчики, дівчатка – до 11 років включно (в ITTF – U11);
- хлопчики, дівчатка – до 13 років включно (в ITTF – U13);
- юнаки, дівчата – до 15 років включно (в ITTF – U15, кадети);
- юніори, юніорки – до 17 років включно (в ITTF – U17);
- юніори, юніорки – до 19 років включно (в ITTF – U19, юніори);
- юніори, юніорки – до 21 року включно (в ITTF – U21);
- чоловіки і жінки – 22 роки і старші;
- ветерани: чоловіки, жінки – старші 40 років.

1.2.2. Вік учасників змагань визначається станом на 31 грудня року, що є попереднім року проведення змагань.

1.3. Допуск до змагань

1.3.1. До участі у змаганнях допускаються спортсмени, які включені в іменну заявку та отримали дозвіл лікаря відповідно до наказів Міністерства молоді та спорту України і Міністерства охорони здоров'я України.

1.4. Права та обов'язки учасника

1.4.1. Учасник має право:

1.4.1.1. вибрати один м'яч з декількох, запропонованих ведучим суддею для проведення зустрічі (тип і марка м'яча визначаються положенням або регламентом про змагання);

1.4.1.2. перед початком зустрічі проводити розминку безпосередньо на ігровому столі тривалістю до 2 хвилин;

1.4.1.3. отримувати поради в перервах між партіями або під час інших дозволених зупинок у грі згідно з п. 3.5.1;

1.4.1.4. звернутися до ведучого судді перед початком наступного розіграшу за роз'ясненнями або з проханням;

1.4.1.5. звернутися до головного судді, в особистих змаганнях – безпосередньо, в командних – через представника або капітана команди, якщо учасник не задоволений роз'ясненням ведучого судді;

1.4.1.6. на короткочасну перерву з дозволу ведучого судді, щоб привести до ладу свою ігрову форму;

1.4.1.7. на короткочасну перерву для обтирання рушником після кожних шести розіграних очок з початку кожної партії і в разі зміни сторін у вирішальній партії зустрічі;

1.4.1.8. брати перерву після кожної партії зустрічі (якщо зустріч ще не завершена), тривалістю до 1 хвилини; взяти одну перерву за зустріч ("Тайм-аут"), тривалістю до 1 хвилини, між розіграшами в будь-якій партії зустрічі і при будь-якому рахунку;

1.4.1.9. взяти перерву тривалістю до 5 хвилин для відпочинку між зустрічами, які проводяться поспіль;

1.4.1.10. зробити кілька тренувальних ударів після заміни пошкоджених під час зустрічі м'яча або ракетки;

1.4.1.11. залишати в разі необхідності ігровий майданчик, поки м'яч у грі, а також для повернення м'яча в ігрову зону після розіграшу (під наглядом судді);

1.4.1.12. бути присутнім під час перевірки своєї ракетки на відповідність правилам, у тому числі, на наявність заборонених розчинників у використуваному клеї і для виміру її параметрів.

1.4.2. Учасник змагань зобов'язаний:

1.4.2.1. дотримуватися норм спортивної етики, бути ввічливим по відношенню до суперників, суддів і глядачів;

1.4.2.2. знати і дотримуватися Правил, положення або регламенту про змагання, а також розкладу зустрічей;

1.4.2.3. бути готовим до зустрічі заздалегідь до початку ігор за розкладом (у разі неявки учасника до початку зустрічі йому зараховують поразку);

1.4.2.4. провести всі передбачені розкладом зустрічі (учасник, який відмовився від продовження змагань без поважної причини, може бути дискваліфікований головним суддею);

1.4.2.5. виступати в охайному і чистому спортивному одязі, який відповідає вимогам п. 2.17, з прізвищем, надрукованим українськими або латинськими літерами на задній частині сорочки кольором, контрастним до кольору самої сорочки, і висотою букв не менше 4 см (можливо, на окремій тканині) або/та з наспинним номером, який видається організаторами змагань;

1.4.2.6. мати єдину форму в командних змаганнях (винятки можливі щодо шкарпеток, взуття та реклами, передбаченої особистим контрактом) з емблемою організації, за яку виступає спортсмен;

1.4.2.7. вести гру 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, на окремий вид програми або на всі змагання);

1.4.2.8. перебувати на ігровому майданчику впродовж усієї зустрічі, за винятком обумовленого в п. 1.4.1.11, а відповідно до п. 1.4.1.8 – в межах трьох метрів від ігрового майданчика;

1.4.2.9. отримати дозвіл головного судді у разі потреби залишити ігровий майданчик;

1.4.2.10. незалежно від причини, по якій гравець отримав дозвіл покинути ігровий майданчик, його відсутність можлива не більше 10 хвилин, після чого відсутньому гравцю зараховують поразку (при цьому в незавершеній партії його противнику додається стільки очок, скільки необхідно для виграшу цієї партії, наступні незіграні партії цієї зустрічі зараховуються також на користь суперника з рахунком 11: 0);

1.4.2.11. подякувати рукостисканням після закінчення зустрічі супернику і суддям, які проводили зустріч;

1.4.2.12. бути у складі команди на шиківанні перед початком командного матчу і після його закінчення, якщо таке передбачено;

1.4.2.13. в особистих змаганнях – заздалегідь представити судді порадника, назвавши його ім'я та прізвище.

1.4.3. Учаснику заборонено:

1.4.3.1. вступати в суперечки з суддями і суперниками;

1.4.3.2. навмисно затягувати гру:

тривалим або несвоєчасним обтиранням рушником;

умисним пошкодженням м'яча;

умисним вибиванням м'яча за межі ігрового майданчика;

тривалим стуканням м'яча перед подачею по столу, по підлозі, на ракетці;

витиранням рук об стіл або загорожу;

використанням непропорційно довгих пауз між розіграшами або перерв (більше 1 хвилини) між партіями;

- іншим способом.

1.4.3.3. протестувати проти рішення ведучого судді чи судді-асистента, чи судді-лічильника, прийнятого в межах їх повноважень за фактом розіграшу очка (п.п. 3.3.1, 3.3.2);

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

1.4.3.5. діяти не поважно (висловленнями або жестами, коментарями до гри, киданням ракетки тощо) по відношенню до глядачів, суперників або офіційних осіб;

1.4.3.6. навмисно заважати (будь-якими своїми діями) проведенню інших зустрічей.

1.5. Представник (тренер), капітан команди та радник

1.5.1. Кожна організація, що бере участь у змаганнях, повинна мати свого представника (тренера), який є керівником команди, несе відповідальність за дисципліну учасників і забезпечує їх явку на змагання.

1.5.2. Представник, тренер, капітан беруть участь у змаганнях команди, а також радник гравця в особистих змаганнях не можуть входити до складу суддівської колегії цих змагань. Склад суддівської колегії вказано в п. 4.6.1.

1.5.3. Функції представника (тренера) команди може виконувати капітан команди, обраний з числа учасників команди.

1.5.4. Для використання своїх прав, включаючи подачу протестів, представник (тренер) або капітан команди повинен бути присутнім в ігровому залі впродовж усього командного матчу.

1.5.5. Кожен гравець (пара), який грає зустріч в особистих змаганнях, може мати радника на цю особисту зустріч.

1.6 Права та обов'язки представника (тренера), капітана команди та радника

1.6.1. Представник (тренер) і капітан команди мають право:

1.6.1.1. бути присутніми на жеребкуваннях;

1.6.1.2. бути присутніми на нарадах головної суддівської колегії, якщо вони проводяться спільно з представниками (капітанами) команд;

1.6.1.3. отримувати в секретаріаті призначену для команди документацію;

1.6.1.4. давати поради учасникам командних змагань, перебуваючи у відведеному для радника місці, в будь-який час, крім безпосереднього розіграшу очка, за умови, що це не спричиняє затягуванню гри згідно з п.п. 3.5.1.3 (в особистих змаганнях поради може давати тільки один, заздалегідь представлений ведучому судді, радник);

1.6.1.5. подати протест у командних змаганнях: головному судді – на рішення ведучого судді або судді-асистента з питань тлумачення ними Правил;

в оргкомітет змагань – на рішення головного судді з питань проведення змагання, що не передбачені діючими Правилами.

1.6.1.6. бути присутнім під час перевірки ракетки, взятої на контроль в учасника команди, на наявність заборонених розчинників у використовуваному клеї і вимірювання її параметрів.

1.6.2. Представник (тренер), капітан команди і радник зобов'язані:

1.6.2.1. дотримуватися норм спортивної етики, бути ввічливим по відношенню до спортсменів, суддів і глядачів;

1.6.2.2. знати Правила, а також положення про змагання та порядок їх проведення.

1.6.3. Представнику (тренеру), капітану команди і раднику заборонено:

1.6.3.1. втручатися в розпорядження суддів та інших офіційних осіб змагань;

1.6.3.2. давати поради учасникам під час розіграшу очка;

1.6.3.3. подавати протест в особистих змаганнях (п. 3.3.5).

2. ПРАВИЛА ГРИ

2.1. Стіл

2.1.1. Верхня поверхня стола – ігрова поверхня, довжиною 2,74 м і шириною 1,525 м, повинна бути прямокутною і знаходитися в горизонтальній площині на висоті 76 см від підлоги.

2.1.2. Ігрова поверхня не включає в себе бічні сторони столу.

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

2.1.4. Ігрова поверхня повинна бути матовою, однорідного темного кольору з білою “бічною лінією” шириною 2 см вздовж кожної кромки по стороні 2,74 м з білою «кінцевою лінією» шириною 2 см вздовж кожної кромки 1,525 м.

2.1.5. Ігрова поверхня повинна бути розділена на 2 половини вертикальною сіткою, розташованою паралельно кінцевим лініям. Поверхня кожної половини повинна бути суцільною по всій площині.

2.1.6. Для парних зустрічей кожна половина повинна бути розділена на дві рівні “напівплощини” білою “середньою лінією” шириною 3 мм, що проходить паралельно до бічних ліній; середню лінію слід вважати частиною кожної правої напівплощини.

2.2. Комплект сітки

2.2.1. Комплект сітки складається із самої сітки, підвісного шнура і опорних стійок, включаючи ті частини опорних стійок, які служать для кріплення стійок до поверхні столу.

2.2.2. Сітку підвішують на шнур, прив'язаний кожним кінцем до вертикальної частини стійок на висоті 15,25 см; довжина частин стійок повинна виступати на 15,25 см убік від бокових ліній.

2.2.3. Верхній край сітки по всій своїй довжині повинен знаходитися на висоті 15,25 см над ігровою поверхнею.

2.2.4. Нижній край сітки по всій своїй довжині повинен знаходитися максимально близько до ігрової поверхні, бічні сторони сітки повинні бути по всій їх протяжності від верхнього краю до нижнього та прикріплені до опорних стійок.

2.3. М'яч

2.3.1. М'яч повинен бути сферичним, діаметром 40 мм.

2.3.2. Маса м'яча повинна бути 2,7 г.

2.3.3. М'яч повинен бути виготовлений з целулоїду або подібної до нього пластмаси, білого чи помаранчевого кольору, матовий.

2.4. Ракетка

2.4.1. Ракетка може бути будь-якого розміру, форми і маси, але її лопать повинна бути плоскою і жорсткою.

2.4.2. Принаймні 85% лопаті по товщині повинно бути з натурального дерева. Клейовий шар всередині лопаті може бути армований волокнистим матеріалом, таким, як карбон, склволокно або пресований папір; товщина цього шару не повинна перевищувати по товщині меншу з величин: 0,35 мм або 7,5% загальної товщини лопаті.

2.4.3. Сторона лопаті, що використовується для удару по м'ячу, повинна бути покрита звичайною гумою з пухирцями назовні, загальною товщиною разом з клейовим шаром до 2,0 мм включно, або гумою типу "сендвіч" з пухирцями всередину чи назовні загальною товщиною разом з клеєм до 4,0 мм включно.

2.4.3.1. “Звичайна пухирчата гума” – це одношарова непориста гума, натуральна або синтетична, з пухирцями, рівномірно розподіленими по її поверхні з щільністю не менше 10 і не більше 30 штук на 1 см².

2.4.3.2. Гума типу "сендвіч" – один шар пористої гуми, покритий зовні одним шаром звичайної пухирчатої гуми; товщина пухирчатої гуми – до 2 мм включно.

2.4.4. Покриваючий матеріал повинен повністю закривати лопать, що не виступає за її край, крім частини лопаті, що примикає до руків'я і охоплена пальцями. Ця частина лопаті може залишатися непокритою чи покритою будь-яким матеріалом.

2.4.5. Лопать, будь-який шар всередині лопаті і будь-який шар покриваючого або клеючого матеріалу на стороні, що використовується для ударів по м'ячу, повинні бути суцільними та мати однакову товщину.

2.4.6. Поверхня покриваючого лопаті матеріалу чи лопаті ракетки повинна бути рівномірного забарвлення і матовою, одна сторона – чорного кольору, інша – яскраво-червоного або іншого кольору, дозволеного ITTF.

2.4.7. Покриваючий матеріал повинен використовуватися без застосування фізичної, хімічної або іншої обробки.

2.4.7.1. Допускаються невеликі відхилення від однорідності поверхні і рівномірності забарвлення в результаті випадкового пошкодження або зносу за умови, що ці відхилення суттєво не змінюють характеристики поверхні.

2.4.8. На початку зустрічі або у разі зміни ракетки протягом зустрічі гравець повинен показати ракетку, яку збирається використовувати, своєму суперникові і ведучому судді і дозволити їм оглянути її.

2.5. Визначення

2.5.1. “Розіграш” це період часу, коли м'яч знаходиться у грі.

2.5.2. М'яч знаходиться “у грі” з останнього моменту, коли він нерухомо лежить на долоні кисті вільної руки перед навмисним підкиданням його під час подачі, до тих пір, поки не буде вирішено, що розіграш є очком або переграванням.

2.5.3. “Перегравання” – розіграш, результат якого не зарахований.

2.5.4. “Очко” – зарахований результат закінченого розіграшу.

2.5.5. “Рука з ракеткою” – кисть руки, що тримає ракетку.

2.5.6. “Кисть вільної руки” – кисть руки, що не тримає ракетку; “вільна рука” – рука (від плеча гравця до кінчиків пальців), що не тримає ракетку.

2.5.7. Гравець “б’є” по м’ячу, якщо він торкається м’яча у грі своєю ракеткою, тримаючи її в руці, або своєю рукою з ракеткою нижче зап’ястя.

2.5.8. Гравець “заважає” м’ячу, якщо він чи що-небудь з того, що одягнуто на гравці або що гравець має при собі, торкається м’яча у грі, що летить над або в напрямку ігрової поверхні, не зачепивши половини столу після того, як суперник востаннє вдарив по м’ячу.

2.5.9. “Подаючий” – гравець, який повинен першим ударити по м’ячу в розігравші.

2.5.10. “Приймаючий” – гравець, який повинен другим ударити по м’ячу в розігравші.

2.5.11. “Ведучий суддя” – особа, призначена контролювати зустріч.

2.5.12. “Суддя-асистент” – особа, призначена сприяти ведучому судді в прийнятті певних рішень.

2.5.13. Поняття “одягнуто на гравці або що гравець має при собі” включає в себе все, що було надіто на гравцеві, або що гравець мав при собі (наприклад, тримав у руках) на початку розіграшу, за винятком м’яча.

2.5.14. “Кінцеву лінію” слід розглядати як таку, що нескінченно довго продовжується в обох напрямках.

2.6. Подача

2.6.1. На початку подачі м’яч повинен вільно лежати на відкритій долоні нерухомої кисті вільної руки.

2.6.2. Подаючий повинен підкинути м’яч майже вертикально вгору, не надаючи йому обертання, так, щоб м’яч піднявся вгору не менше ніж на 16 см з моменту відриву від долоні кисті вільної руки і потім опустився вниз, нічого не торкнувшись до того, як по ньому ударять.

2.6.3. Коли м’яч падає, подаючий повинен вдарити по ньому так, щоб м’яч торкнувся спочатку його половини столу, а потім торкнувся, насамперед, половини столу приймаючого, а в парних іграх – щоб м’яч торкнувся послідовно правої “напівплощинки” подаючого, а потім правої “напівплощинки” приймаючого.

2.6.4. З моменту початку подачі до моменту удару по м’ячу м’яч повинен знаходитися за кінцевою лінією половини столу подаючого і вище рівня ігрової поверхні, і при цьому не повинен бути прихований від приймаючого гравця подаючим або його партнером по парі, або чим завгодно, що “одягнуто на них чи вони носять”.

2.6.5. Як тільки м'яч підкинута, вільна рука подаючого повинна бути прибрана з простору між м'ячем і сіткою. Простір між м'ячем і сіткою обмежується м'ячем, сіткою та її уявним нескінченним вертикальним продовженням.

2.6.6. Гравець зобов'язаний подавати так, щоб ведучий суддя чи суддя-асистент могли переконатися, що він виконує всі вимоги, які пред'являються Правилами до подачі, і будь-хто з них має право вирішити, що подача неправильна.

2.6.7. У разі, якщо в перший раз під час зустрічі ведучий суддя чи суддя-асистент невпевнений у правильності подачі, будь-хто з них може зупинити розіграш і попередити подаючого. Будь-яка наступна в цій зустрічі подача того ж гравця або його партнера по парі, що викликає сумніви, вважається неправильною.

2.6.8. Як виняток, ведучий суддя може пом'якшити вимоги до правильної подачі, якщо він переконаний, що виконанню цих вимог перешкоджає фізична вада подаючого.

2.7. Повернення

2.7.1. Поданий або повернутий м'яч слід вдарити так, щоб він перш за все торкнувся половини столу суперника або після торкання комплекту сітки.

2.8. Порядок гри

2.8.1. Під час зустрічей один на один спочатку подаючий повинен виконати подачу, потім приймаючий повинен виконати повернення, після чого подаючий та приймаючий по черзі виконують повернення.

2.8.2. У парній зустрічі подаючий повинен виконати подачу, потім приймаючий повинен виконати повернення, потім партнер подаючого повинен виконати повернення і, нарешті, партнер приймаючого повинен виконати повернення. Потім у цій послідовності кожен гравець по черзі повинен виконувати повернення.

2.9. Перегравання

2.9.1. Розіграш переграється, якщо:

2.9.1.1. Під час подачі м'яч торкнеться комплекту сітки за умови, що у всіх інших відношеннях подача виконана правильно або приймаючий (або його партнер) "завадить м'ячу";

2.9.1.2. подача виконана, коли приймаючий (пара) не готовий до прийому м'яча, за умови, що ніхто з приймаючих не намагався вдарити по м'ячу;

2.9.1.3. Помилка під час виконання правильної подачі, правильного повернення або будь-якої іншої вимоги правил гри відбулася внаслідок перешкоди, невідконтрольної гравцеві;

2.9.1.4. Гра перервана провідним суддею або суддею-асистентом;

2.9.2. Гра може бути зупинена:

2.9.2.1. Для виправлення помилки в черговості подачі, прийому або зміни сторін;

2.9.2.2. Для введення правила прискорення гри;

2.9.2.3. Для попередження або покарання гравця та порадики;

2.9.2.4. У разі зміни ігрових умов настільки, що це може вплинути на результат розіграшу.

2.10 Очко

2.10.1. Коли розіграш не переграється, гравцеві присуджується очко, якщо:

2.10.1.1. суперник не виконав правильну подачу;

2.10.1.2. суперник не виконав правильне повернення;

2.10.1.3. після його подачі або повернення м'яч торкнеться чого-небудь, крім комплекту сітки, до того, як по ньому вдарить суперник;

2.10.1.4. після того як суперник гравця вдарив по м'ячу, м'яч пролетить над половиною столу гравця або за його кінцеву лінію, не торкнувшись цієї половини столу;

2.10.1.5. після того як суперник гравця вдарив по м'ячу, м'яч пролетить крізь сітку або між сіткою і опорною стійкою, або між сіткою і ігровою поверхнею;

2.10.1.6. суперник заважає м'ячу;

2.10.1.7. суперник навмисно вдаряє по м'ячу більш ніж один раз поспіль;

2.10.1.8. суперник б'є по м'ячу стороною лопаті ракетки, поверхня якої не відповідає вимогам п.п. 2.4.3 - 2.4.5;

2.10.1.9. суперник або те, що на ньому надіто, або те, що він має при собі, зрушить ігрову поверхню, поки м'яч у грі;

2.10.1.10. суперник або те, що на ньому надіто, або що він має при собі, торкнеться комплекту сітки, поки м'яч у грі;

2.10.1.11. суперник торкнеться ігрової поверхні кистю вільної руки;

2.10.1.12. у парній зустрічі хто-небудь з його суперників б'є по м'ячу не в порядку, встановленому на початку партії;

2.10.1.13. як обумовлено правилом прискорення гри (п. 2.15.4).

2.11. Партія

2.11.1. 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 (пару).

2.11.2. Допускається, якщо це прямо вказано в Положенні (Регламенті) про змагання, проводити змагання, вважаючи переможцем партії гравця (пару), який виграв наступний розіграш за рахунку 10:10.

2.11.3. Допускається, якщо це прямо вказано в Положенні (Регламенті) про змагання, проводити змагання, вважаючи переможцем зустрічі гравця (пару), який набрав першим 7 очок у вирішальній партії за рівного рахунку в партіях.

2.12. Зустріч

2.12.1. Зустріч слід проводити на більшість з будь-якого непарного числа партій.

2.13. Вибір подачі, прийому та сторони

2.13.1. Право вибрати початковий порядок подачі, прийому та сторони столу визначається жеребкуванням. Гравець, який виграв жеребкування, має право вибору подавати або приймати першим, або ж почати зустріч на обраній ним стороні столу.

2.13.2. Коли один гравець (пара) вибрав право першим подавати або приймати, або ж право почати гру на певній стороні, його суперник (пара) має право зробити залишений вибір.

2.13.3. Після кожних двох зарахованих очок приймаючий гравець (пара) повинен стати подаючим, і так до кінця партії або до тих пір, поки кожен із суперників не набере по 10 очок або не буде введено правило прискорення гри, коли чергування зміни подаючого та приймаючого залишається таким же, але відбувається після кожного очка.

2.13.4. У кожній партії парної зустрічі пара, яка має право подавати першою, повинна вирішити, хто з гравців цієї пари буде виконувати подачу першим, а приймаюча пара в першій партії повинна вирішити, хто з гравців буде приймати першим;

першим, а приймаюча пара в першій партії повинна вирішити, хто з гравців буде приймати першим;

у наступних партіях цієї зустрічі, як тільки буде визначений перший подаючий, першим приймаючим повинен стати подаючий на нього в попередній партії.

2.13.5. У парних зустрічах у разі кожної зміни подачі попередній приймаючий повинен стати подаючим, а партнер попереднього подаючого – приймаючим.

2.13.6. Гравець, який подає першим у партії, повинен приймати першим у наступній партії цієї одиночної зустрічі. Пара, яка подає першою в партії, повинна приймати першою в наступній партії цієї зустрічі, а в останній можливій партії, як тільки одна з пар набере 5 очок, пара, якій належить приймати, повинна змінити свого приймаючого.

2.13.7. Гравець (пара), який розпочинає партію на одній стороні, наступну партію цієї зустрічі має розпочати на протилежному боці, а в останній можливій партії цієї зустрічі гравці (пари) повинні помінятися сторонами, як тільки один з них набере 5 очок.

2.13.8. Допускається, якщо це прямо вказано в Положенні (або Регламенті) про змагання, помінятися сторонами в останній вирішальній партії, як тільки один з гравців (пар) набере 3 очка, якщо змагання проводяться згідно з п. 2.11.3.

2.14. **Порушення порядку подачі, прийому або зміни сторін**

2.14.1. Якщо гравець подає або приймає поза своєю чергою, гра повинна бути зупинена ведучим суддею, як тільки помилку виявлено, а потім відновлено з подачі і прийому тих гравців, яким слід було подавати і приймати при поточному рахунку відповідно до черговості, встановленої на початку зустрічі; в парних зустрічах – у порядку черговості подач, визначених парою, яка отримала право першою подавати в партії, під час якої виявлена помилка. Рахунок, якого було досягнуто на момент встановлення помилки, не змінюється.

2.14.2. Якщо гравці не помінялися сторонами, коли їм слід було це зробити, гра повинна бути перервана суддею, щойно помилку виявлено, а потім відновлена у разі правильного розташування гравців, відповідно до послідовності, встановленої на початку зустрічі, з рахунку, що був зафіксований на момент виявлення помилки.

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

2.15. Правило активізації (прискорення) гри

2.15.1. Правило прискорення гри вводиться в дію, якщо партія не закінчується протягом 10 хвилин, за винятком описаного в п. 2.15.2; це правило може бути введено в будь-який час за взаємною згодою обох гравців (пар).

2.15.2. Правило прискорення гри не вводиться в дію, якщо в партії розіграно 18 або більше очок.

2.15.3. Якщо ліміт часу був вичерпаний, коли м'яч перебував у грі, і вводиться правило прискорення гри, гра повинна бути зупинена ведучим суддею і продовжена подачею гравця, який подавав у перерваному розіграші. Якщо м'яч не знаходився у грі, коли було введено правило прискорення гри, гру продовжують подачею гравця, який приймав подачу в попередньому розіграші.

2.15.4. Далі кожен гравець повинен подавати по черзі до кінця партії, і, якщо приймаючий (пара) виконає 13 правильних повернень під час розіграшу, приймаючий (пара) виграє очко.

2.15.5. Введене правило прискорення гри не змінює порядок подачі і прийому в зустрічі, викладений в п. 2.13.6.

2.15.6. Одного разу введене правило прискорення гри діє до закінчення цієї зустрічі.

2.15.7. Допускається, якщо це прямо вказано у Положенні (або Регламенті) про змагання, вводити в дію правило прискорення гри, у разі проведення змагань згідно з п. 2.11.3, якщо вирішальна партія не закінчується протягом 7 хвилин і в партії розіграно менше 12 очок.

2.16. Обладнання

2.16.1. Схвалене і ліцензоване обладнання.

2.16.1.1. Схвалення і ліцензування використання грального обладнання має проводитися від імені Ради директорів ІТТФ Комітетом по обладнанню ІТТФ; виданий сертифікат може бути затриманий Виконавчим комітетом ІТТФ в будь-який час і потім відкликаний Радою директорів.

2.16.1.2. У Положенні (Регламенті) про змагання повинні бути перераховані тип, марка і колір столів, комплектів сітки і м'ячів, які передбачається використовувати в цьому змаганні; вибір ігрового обладнання (з числа марок і типів, схвалених ІТТФ на поточний період) покладається на організацію, що проводить змагання.

2.16.1.3. Покриваючий матеріал на стороні лопаті ракетки, використовуваної для ударів по м'ячу, повинен бути того типу і марки, які на

поточний період схвалені ІТТФ, і прикріплюватися до лопаті ракетки таким чином, щоб торгова марка і знак (логотип) ІТТФ, а також номер ІТТФ (якщо такий передбачений) були явно видимі поруч з ручкою ракетки.

Списки всіх схвалених і ліцензованих марок обладнання і матеріалів постійно оновлюються штаб-квартирою ІТТФ і доступні для ознайомлення на інтернет-сайті ІТТФ (www.ittf.com).

2.17. Ігровий одяг

2.17.1. Ігровий одяг повинен складатися із сорочки з короткими рукавами або без рукавів і шортів або спідниці, або цільного спортивного комбінезона, шкарпеток і ігрового взуття; інші предмети, наприклад тренувальний костюм або частину його, допускається носити під час гри тільки з дозволу головного судді чи його заступників.

2.17.2. Основні кольори сорочки, спідниці або шортів, крім рукавів і коміра сорочки, повинні чітко відрізнятися від кольору м'яча, який використовується у грі.

2.17.3. На ігровому одязі можуть бути: цифри або букви на задній частині сорочки, призначені для ідентифікації гравця, його регіональної приналежності або його клубу (в клубних матчах), а також реклама, що відповідає вимогам п. 2.20.9; якщо на задній частині сорочки написано прізвище гравця, воно має бути розміщене безпосередньо під коміром.

2.17.4. Будь-які номери, передбачені на вимогу організаторів і призначені для ідентифікації гравців, розміщують у пріоритетному порядку перед будь-якою рекламою в центрі задньої частини сорочки; площа номерів не повинна бути більше 600 см².

2.17.5. Будь-яке маркування або окантовка спереду або збоку ігрового одягу, а також будь-які предмети, що носяться гравцем, наприклад прикраси, не повинні бути занадто яскравими або блискучими, щоб не засліплювати суперника.

2.17.6. На одязі не повинно бути зображень або написів, які можуть мати образливий характер або підривати репутацію гри.

2.17.7. Будь-які питання щодо законності або прийнятності ігрового одягу вирішує головний суддя.

2.17.8. Гравці однієї команди, які беруть участь в командному матчі, повинні бути одягнені однаково, з можливим винятком щодо шкарпеток, взуття та кількості, розміру, кольору і дизайну реклами на одязі.

2.17.9. Гравці або пари-суперники повинні виступати в сорочках досить різних кольорів, для того щоб глядачі могли легко відрізнити їх один від одного.

2.17.10. Якщо гравці-суперники або команди-суперники, одягнені однаково, не можуть вирішити питання про те, хто має поміняти колір своєї форми, ведучий суддя приймає рішення жеребкуванням.

2.18. Ігрові умови

2.18.1. За стандартами ІТТФ ігровий простір повинен бути прямокутної форми не менше 14 м завдовжки, 7 м шириною і 5 м висотою, при цьому чотири кути можуть бути закриті бортиками довжиною не більше 1,5 м.

Для всеукраїнських змагань (не менше): довжина – 12 м, ширина – 6 м, висота – 4 м.

Для обласних та місцевих змагань (не менше): довжина – 10 м, ширина – 5 м, висота – 4 м.

2.18.2. Це обладнання та приладдя вважається частиною кожного ігрового майданчика: стіл з комплектом сітки, столи і стільці суддів, лічильники, ємності для рушників і м'ячів, надруковані номери столів, бортики, покриття підлоги, таблички з назвами асоціацій, клубів, організацій або прізвищами гравців на бортах або спеціальних підставках.

2.18.3. Ігровий простір повинен бути огорожений бортиками висотою приблизно 75 см, одного темного кольору, що огорожує ігровий простір від інших ігрових майданчиків і від глядачів.

2.18.4. Освітленість ігрової поверхні повинна бути рівномірною і не менш 800 люкс, а освітленість будь-якої іншої частини ігрового майданчика повинна бути як мінімум 500 люкс, якщо матчі транслюються по телебаченню; в інших обставинах освітленість ігрової поверхні повинна бути рівномірною і становити не менше 600 люкс, а освітленість всього ігрового майданчика – як мінімум 400 люкс.

2.18.5. Якщо використовується кілька столів, рівень освітленості повинен бути однаковим на кожному з них, і рівень фонового освітлення в ігровому залі не повинен перевищувати мінімальний рівень в ігровій зоні.

2.18.6. Джерела світла повинні бути розташовані не нижче 4 м від рівня підлоги для всеукраїнських змагань, 3 м – для обласних і місцевих змагань.

2.18.7. Задній план в основному має бути темним і не повинен мати яскравих джерел світла, в тому числі денного, що проходить через незашторені вікна та інші отвори.

2.18.8. Підлога не повинна бути світлого кольору або яскраво блискучою. Поверхня підлоги не повинна бути слизькою. Як матеріал для підлоги не допускаються: камінь, бетон, цегла або кахельна плитка. За світовими стандартами підлога повинна бути дерев'яною або покритою рулонним синтетичним матеріалом якості і марки, ліцензованими ІТТФ.

2.19. Температура в ігровому залі не повинна бути нижче +16.

2.19. Інструментальна перевірка ракетки

2.19.1. Кожен гравець несе відповідальність за те, що покриття ракетки прикріплено до лопаті клейкими матеріалами, що не містять шкідливих летючих речовин.

2.19.2. На змаганнях, включених до Єдиного календарного плану фізкультурно-оздоровчих та спортивних заходів України, може бути організовано Центр перевірки ракеток.

2.19.2.1. Центр перевірки ракеток здійснює перевірку ракеток відповідно до політики і за процедурами, визначеними Виконавчим комітетом Федерації настільного тенісу України (ФНТУ) за рекомендацією Комітету з обладнання ІТТФ і Комітету суддів і рефері ІТТФ.

Мета перевірок – переконатися, що ракетка задовольняє приписи ІТТФ за такими параметрами як товщина покриваючого матеріалу площини ракетки, наявність шкідливих летючих речовин тощо.

2.19.2.2. Перевірка ракетки повинна проводитися після зустрічі тільки в тому випадку, якщо гравець не надав ракетку на передматчеву перевірку, а вибір зустрічей повинен бути випадковим.

2.19.2.3. Ракетка, що не витримала перевірку перед зустріччю, не може бути використана, але може бути замінена іншою ракеткою, що може бути протестована до матчу, якщо дозволяє час; якщо час не дозволяє, то повинна бути перевірена після зустрічі. У разі, якщо ракетка не витримала вибірковою перевірку після зустрічі, гравець піддається штрафним санкціям.

2.19.2.4. Гравцеві дозволяється проводити добровільну перевірку ракетки до зустрічі без будь-яких штрафних санкцій при будь-якому результаті перевірки.

2.19.3. Якщо протягом чотирьох років ракетка спортсмена сумарно чотири рази не витримала перевірки будь-якого з аспектів контролю ракеток, спортсмен має право завершити поточні змагання, але згодом Виконавчий комітет ФНТУ усуває його від змагань на термін 12 місяців.

2.19.3.1. ФНГУ зобов'язана повідомити гравця про відсторонення від змагань.

2.19.3.2. Відсторонений гравець може подати протест до суду протягом 21 дня з моменту отримання повідомлення про відсторонення; на час розгляду протесту відсторонення гравця залишається в силі.

2.19.4. Якщо ракетка гравця не витримала обов'язкової інструментальної перевірки, до гравця застосовуються такі штрафні санкції:

2.19.4.1. Ракетка не витримала перевірки на шкідливі летючі речовини (VOC):

за перший випадок "позитивного" (тобто вказує на невідповідність Правилам) результату обов'язкової перевірки, що проводилася після зустрічі – поразка гравця у зустрічі;

за другий випадок позитивного результату обов'язкової перевірки (перед зустріччю або після зустрічі) – поразка гравця в особистій зустрічі; поразка гравця у зустрічах командного матчу;

за третій випадок позитивного результату обов'язкової перевірки (перед зустріччю або після зустрічі) – дискваліфікація гравця до кінця змагань.

2.19.4.2. Ракетка не витримала перевірки за будь-яким іншим параметром (товщина покриваючого матеріалу, рівність і матовість його поверхні і тощо):

за перший випадок позитивного результату обов'язкової перевірки після зустрічі поразка гравця в цій зустрічі;

за другий випадок позитивного результату обов'язкової перевірки (перед зустріччю або після зустрічі) – поразка гравця в особистій зустрічі; поразка гравця у зустрічах командного матчу;

за третій випадок позитивного результату обов'язкової перевірки (перед зустріччю або після зустрічі) – поразка гравцеві у зустрічах командного матчу;

за четвертий випадок позитивного результату обов'язкової перевірки (перед зустріччю або після зустрічі) – дискваліфікація гравця до кінця змагань.

2.19.4.3. Якщо гравець не надав своєї ракетки на обов'язкову перевірку перед зустріччю, то ракетка підлягає обов'язковій перевірці після зустрічі.

2.19.4.4. Позитивний результат обов'язкової перевірки на шкідливі летючі речовини (VOC) приплюсовується до інших видів позитивних результатів обов'язкових перевірок.

2.20. Реклама та маркування

2.20.1. Рекламу слід розмішувати тільки на обладнанні або приладді, перерахованому в п. 2.18.2, на одязі гравців і суддів та номерах гравців, і ніякі спеціальні додаткові експозиції всередині ігрового майданчика неприпустимі.

2.20.1.1. Реклама або маркування всередині або поряд з ігровим майданчиком, на одязі гравців і суддів та номерах гравців повинна відповідати вимогам законодавчих актів України.

2.20.2. Флуоресцентні та люмінесцентні кольори і блискучі покриття не повинні використовуватися будь-де на ігровому майданчику, за винятком світлодіодної та аналогічної світлової реклами на бортах, розташованих уздовж бічних сторін ігрового майданчика, а фоновий колір бортиків повинен залишатися темним.

2.20.2.1. Реклама на бортах не повинна змінюватися під час зустрічі з темної на світлу і назад.

2.20.2.2. Світлодіоди і аналогічні пристрої на бортах не повинні бути яскравими настільки, щоб заважати гравцям під час зустрічі, і не повинні змінюватися якимось чином, коли м'яч у грі.

2.20.2.3. Світлодіодна і аналогічна світлова реклама не повинна використовуватися, поки не буде схвалена ФНТУ.

2.20.3. Написи і символи на внутрішніх сторонах огорожень повинні явно відрізнятися за кольором від ігрового м'яча при максимальній висоті в 40 см, для букв і символів не повинно використовуватися більше двох різних кольорів.

2.20.4. Дозволяється використовувати до 6 рекламних оголошень на підлозі ігрового майданчика: по 2 в кожному кінці майданчика, кожен площею не більше 5 м², і розташованому не ближче 3 м від бортів, і по одному уздовж кожної бічної лінії столу, площею не більше 2,5 м², і розташованому не ближче 1 м від бортів. Вони повинні бути одного кольору, що відрізняється від кольору м'яча (якщо інші кольори не узгоджені заздалегідь з ФНТУ), не повинні істотно змінювати зчеплення з підлогою і повинні складатися тільки з логотипу, товарного знака або іншого зображення без фону.

2.20.5. На кожній бічній і торцевій сторонах кожної половини кришки столу може бути одна постійна реклама виробника або постачальника (ім'я або логотип) і одна тимчасова там же, всі вони не повинні бути довшими 60 см.

Тимчасові рекламні оголошення повинні бути чітко відокремлені від постійної реклами і не повинні рекламувати інших постачальників обладнання для тенісу настільного.

2.20.6. При цьому не допускається розміщення реклами, логотипу, назви столу або назви виробника або постачальника на ніжках столу або шасі, якщо тільки постачальник або виробник програми не є титульним спонсором змагань.

2.20.7. На сітці може розташовуватися по два рекламних оголошення з кожного боку столу, ясно відмінних за кольором від ігрового м'яча, і розташованих ближче ніж 3 см від верхнього краю сітки. Реклама, розміщена всередині вертикального продовження бічних сторін столу, повинна бути одного темного кольору і містити тільки логотип, товарний знак або інше зображення.

2.20.8. Реклама на суддівських столиках та інших меблях, що знаходиться всередині ігрового майданчика, не повинна займати більше 750 см².

2.20.9. Реклама на одязі гравців повинна бути обмежена:

2.20.9.1. звичайною торговою маркою, символом або ім'ям виробника, займати площу до 24 см²;

2.20.9.2. не більше ніж шістьма чітко відокремленими один від одного рекламними оголошеннями загальною площею до 600 см² на передній або бічній стороні ігрової сорочки, або на рукаві; на передній стороні сорочки може бути розміщено не більше чотирьох оголошень;

2.20.9.3. двома оголошеннями площею до 400 см² на задній стороні сорочки;

2.20.9.4. не більше ніж двома рекламними оголошеннями на ігрових шортах або спідниці загальною площею до 120 см², розташованими тільки на передній і бічних сторонах шортів або спідниці.

2.20.10. Реклама на номерах гравців повинна займати загальну площу не більше 100 см². Якщо номери не використовуються, на одязі гравців може бути розміщена реклама спонсора змагань площею не більше 100 см².

2.20.11. Реклама на одязі суддів не повинна займати площу більше 40 см².

3. ОФІЦІЙНІ ОСОБИ ТА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

Для будь-яких змагань повинна бути призначена суддівська колегія, в якій основними офіційними особами є головний суддя і ведучі судді.

3.1. Головний суддя (рефері).

3.1.1. Для будь-яких змагань повинен бути призначений головний суддя, прізвище та місцезнаходження якого повинні бути відомі учасникам, капітанам команд (у командних змаганнях) і тренерам-представникам.

3.1.2. Головний суддя відповідає за:

- 3.1.2.1. проведення жеребкування;
- 3.1.2.2. складання розкладу матчів і зустрічей по часу і столам;
- 3.1.2.3. призначення офіційних осіб змагань;
- 3.1.2.4. проведення перед змаганнями наради з офіційними особами змагань;
- 3.1.2.5. перевірку прав команд і гравців на участь у цих змаганнях;
- 3.1.2.6. вирішення питання про можливу зупинку гри в разі крайньої необхідності;
- 3.1.2.7. вирішення питання стосовно того, чи може гравець покинути ігровий майданчик під час зустрічі;
- 3.1.2.8. вирішення питання про продовження встановленого часу розминки;
- 3.1.2.9. вирішення питання про те, чи може гравець бути одягнений під час зустрічі у тренувальний костюм;
- 3.1.2.10. вирішення всіх питань щодо інтерпретації Правил, включаючи законність одягу, грального обладнання та гральних умов;
- 3.1.2.11. вирішення питання стосовно того, чи можуть гравці розминатися і де конкретно у випадку непередбаченої зупинки гри;
- 3.1.2.12. прийняття дисциплінарних заходів за негідну поведінку або інші порушення Правил.
- 3.1.3. Якщо за погодженням з оргкомітетом змагань будь-які обов'язки головного судді доручають іншим особам, конкретні обов'язки і місцезнаходження кожного з них повинні бути відомі учасникам, капітанам команд (у командних змаганнях) і тренерам-представникам.
- 3.1.4. Головному судді або його повноважному заступнику, призначеному для виконання обов'язків головного судді під час його відсутності, слід постійно перебувати в залі під час проведення змагань.
- 3.1.5. Якщо головний суддя вирішить, що необхідно замінити офіційну особу зустрічі, він має право зробити це в будь-який час, але він не має права змінити ніяке рішення, вже прийняте заміненою офіційною особою, з питання, що входило в його компетенцію.
- 3.1.6. Гравець знаходиться під юрисдикцією головного судді з моменту входу до місця проведення змагань і до тих пір, поки не покинув її.
- 3.2. Ведучий суддя, суддя-асистент і суддя-лічильник ударів.

3.2.1. На кожну зустріч повинні бути призначені ведучий суддя і суддя-асистент.

3.2.2. Ведучий суддя повинен сидіти або стояти збоку від столу по лінії сітки, а суддя-асистент повинен сидіти навпроти нього з іншого боку столу.

3.2.3. Ведучий суддя уповноважений:

3.2.3.1. визначати прийнятність обладнання та ігрових умов і доповідати про будь-які відхилення головному судді;

3.2.3.2. вибирати м'яч навмання, як обумовлено п.п. 3.4.2.1.1, 3.4.2.1.2;

3.2.3.3. проводити жеребкування для вибору подачі, прийому, сторін;

3.2.3.4. вирішувати, чи можуть бути пом'якшені вимоги до правильної подачі через фізичні вади гравця;

3.2.3.5. контролювати порядок подач, прийомів, зміни сторін і усувати будь-які помилки в цих питаннях;

3.2.3.6. визначати, чи закінчений кожен розіграш очком або переграванням;

3.2.3.7. оголошувати рахунок відповідно до встановленого порядку;

3.2.3.8. вводити правило прискорення гри у встановлений час;

3.2.3.9. підтримувати безперервність гри;

3.2.3.10. вживати заходів у разі порушення Правил, що стосуються поведінки і порад гравцям;

3.2.3.11. визначати за допомогою жеребкування, який гравець, пара або команда повинні змінити сорочки, якщо суперники мають намір грати зустріч в одязі однакового кольору і не можуть домовитися про те, хто повинен змінити сорочки;

3.2.3.12. стежити за тим, щоб в ігровій зоні знаходилися тільки особи, які мають на це право.

3.2.4. Суддя-асистент повинен:

3.2.4.1. вирішувати, чи торкнувся м'яч кромки ігрової поверхні на стороні столу, найближчій до нього;

3.2.4.2. інформувати ведучого суддю про незаконні поради або порушення правил поведінки.

3.2.5. Як провідний суддя, так і суддя-асистент, можуть вирішувати, що:

3.2.5.1. подача гравця виконана неправильно;

3.2.5.2. м'яч під час подачі, виконаної за всіма правилами, торкнувся комплекту сітки;

3.2.5.3. гравець "заважає" м'ячу;

3.2.5.4. умови гри змінилися настільки, що це може вплинути на результат розіграшу;

3.2.5.5. закінчився час розминки, гри або перерви.

3.2.6. Як суддя-асистент, так і окремо призначена головним суддею офіційна особа, можуть бути задіяні в якості лічильника ударів, завдання якого – рахувати удари приймаючого гравця (пари) у разі введення правила активізації (прискорення) гри.

3.2.7. Рішення, прийняте суддею-асистентом відповідно до положень п. 3.2.5, не може бути скасовано ведучим суддею.

3.2.8. Гравець знаходиться під юрисдикцією ведучого судді з моменту входу на ігровий майданчик і до моменту, коли гравець покидає ігровий майданчик.

3.3. Апеляції (протести)

3.3.1. Ніяка угода між гравцями в особистій зустрічі або між капітанами команд у командних матчах не може змінити рішення офіційної особи з конкретного факту гри, головного судді – з питань інтерпретації Правил, оргкомітету – з усіх інших питань проведення змагань.

3.3.2. Ніякі протести не можуть бути подані головному судді проти рішення офіційної особи щодо зустрічі з конкретного факту гри, а оргкомітету – проти рішення головного судді з питань інтерпретації Правил.

3.3.3. Протест може бути поданий головному судді проти рішення офіційної особи зустрічі з питання інтерпретації Правил; рішення головного судді при цьому має бути остаточним.

3.3.4. Протест може бути поданий до оргкомітету змагань проти рішення головного судді з питань проведення змагань, не передбачених Правилами; рішення оргкомітету має бути остаточним.

3.3.5. В особистих змаганнях протест може бути поданий тільки гравцями, які беруть участь у зустрічі, під час якої виникло питання; у командних змаганнях протест може бути поданий тільки представником (тренером) або капітаном команди, який бере участь у зустрічі, під час якої виникло питання.

3.3.6. Питання про інтерпретацію Правил, що виникло внаслідок рішення головного судді, або питання про проведення змагань, що виникло через рішення оргкомітету, може бути поставлене гравцем або капітаном команди, уповноваженими подавати протест, через свою обласну федерацію для розгляду

суддівської колегії ФНТУ (а для змагань за участю клубних команд – через спортивний клуб).

3.3.7. Суддівська колегія ФНТУ повинна визначити принцип, яким слід керуватися під час прийняття рішень в майбутньому; цей принцип може також стати предметом протесту обласної федерації до Виконкому ФНТУ, але це не може вплинути на остаточність будь-якого рішення, що вже прийняте головним суддею або оргкомітетом.

3.4. Проведення зустрічі

3.4.1. Оголошення рахунку

3.4.1.1. Ведучий суддя повинен оголошувати рахунок негайно після виходу м'яча з гри після завершення розіграшу або як тільки це практично стане можливим.

3.4.1.1.1. Під час оголошення рахунку протягом партії ведучий суддя повинен спочатку оголосити число очок, набраних гравцем (парою), якому належить подавати в наступному розіграші, а потім кількість очок, що набрана суперником.

3.4.1.1.2. На початку партії і перед кожною зміною подаючого ведучий суддя повинен оголосити рахунок, вказати жестом наступного подаючого і може назвати його прізвище.

3.4.1.1.3. У кінці партії ведучий суддя повинен назвати кількість очок, набраних гравцем (парою), який виграв, а потім кількість очок, набраних тим, хто програв, і потім може назвати переможця.

3.4.1.2. На додаток до оголошення рахунку ведучий суддя може використовувати жести рукою, що підтверджують його рішення.

3.4.1.2.1. Коли очко зараховано, він може підняти до рівня плеча руку, найближчу до гравця (пари), котра виграла очко, так, щоб плече знаходилося в горизонтальному положенні, передпліччя у вертикальному положенні, і кисть була стиснута в кулак, спрямований вгору (якщо ведучий суддя не використовує лічильник).

3.4.1.2.2. Якщо з якої-небудь причини розіграш переграється, він може підняти руку вище своєї голови, щоб показати, що розіграш зупинений.

3.4.1.3 Рахунок і, у разі введення правила прискорення гри, кількість ударів слід оголошувати українською, англійською або будь-якою іншою мовою, прийнятною для обох гравців (пар) і судді.

3.4.1.4. Рахунок слід демонструвати на механічних або електронних лічильниках, які повинні бути чітко видимі гравцям і глядачам.

3.4.1.5. Якщо гравець отримав офіційне попередження за негідну поведінку, слід покласти жовту картку біля лічильника або на лічильник з боку порушника.

3.4.2. Обладнання та інвентар, що використовуються

3.4.2.1. Гравці не повинні вибирати м'ячі на ігровому майданчику.

3.4.2.1.1. Наскільки це можливо, гравцям слід надати право вибору одного або більше м'ячів до виходу на ігровий майданчик, і зустріч повинна проводитися одним з цих м'ячів, обраних гравцями.

3.4.2.1.2. Якщо м'яч не був обраний до виходу на ігровий майданчик або гравці не змогли домовитися, яким саме м'ячем проводити зустріч, зустріч повинна проводитися м'ячем, узятим ведучим суддею навмання з коробки м'ячів, що є офіційними для цих змагань.

3.4.2.1.3. За необхідності заміни м'яча під час зустрічі він повинен бути замінений м'ячем, обраним до початку зустрічі, або, якщо такого м'яча немає, ведучий суддя повинен взяти м'яч навмання з коробки м'ячів, що є офіційними для цих змагань.

3.4.2.1.4. Допускається, якщо це прямо вказано у Положенні (або Регламенті) про змагання, проводити змагання, використовуючи кілька м'ячів (система multi-ball), що є в розпорядженні ведучого судді, який подає гравцям, а збирають волонтери на майданчику під час дозволених перерв.

3.4.2.2. Покриваючий матеріал ракетки повинен використовуватися в тому вигляді, в якому він був схвалений ІТТФ, без будь-яких фізичних, хімічних або інших модифікацій, включаючи зміни ігрових властивостей, сили тертя, зовнішнього вигляду, кольору, структури, поверхні тощо, зокрема, забороняється використання будь-яких добавок.

3.4.2.3. Ракетка повинна витримати інструментальну перевірку, якщо така проводиться, за всіма параметрами.

3.4.2.4. Ракетку не можна замінювати під час особистої зустрічі, крім випадку, коли вона була пошкоджена настільки сильно, що її подальше використання неможливо. Якщо це трапляється, гравець повинен негайно замінити пошкоджену ракетку іншою ракеткою, принесеною ним заздалегідь на ігровий майданчик або переданою йому на ігровий майданчик.

3.4.2.5. Якщо інше не визначено ведучим суддею, під час перерв у зустрічі гравці повинні залишати свої ракетки на ігровому столі.

Якщо ракетка прикріплена, наприклад, примотана до руки, ведучий суддя повинен дозволити гравцеві під час перерви у зустрічі залишити ракетку прикріпленою.

3.4.3. Розминка

3.4.3.1. Гравцям надається право на двохвилинну розминку на столі, де буде проводитися зустріч, безпосередньо перед початком зустрічі, але не під час дозволених перерв; тривалість розминки може бути збільшена тільки з дозволу головного судді.

3.4.3.2. Під час вимушеної зупинки гри головний суддя може дозволити гравцям розминатися на будь-якому столі, включаючи ігровий.

3.4.3.3. Гравцям повинна бути надана (в розумних межах) можливість ознайомитися і випробувати будь-яке обладнання, що буде використовуватися, однак це не дає їм автоматичного права на більш ніж кілька тренувальних розіграшів перед продовженням гри після заміни пошкоджених м'яча або ракетки.

3.4.4. Перерви у грі

3.4.4.1. Гра повинна бути безперервною протягом всієї особистої зустрічі, за винятком наданого кожному гравцеві права на:

3.4.4.1.1 перерву тривалістю до 1 хвилини після закінченої партії, якщо зустріч не закінчена;

3.4.4.1.2 короткі перерви для обтирання рушником після кожних розіграних 6 очок, рахуючи від початку кожної партії, а також під час зміни сторін в останній можливій партії зустрічі.

3.4.4.2. Гравець (пара) може протягом особистої зустрічі взяти один тайм-аут тривалістю до 1 хвилини.

3.4.4.2.1. В особистих змаганнях прохання про надання тайм-ауту може бути зроблене гравцем (парою) або визначеним до початку зустрічі радником; у командних змаганнях це прохання може бути зроблене гравцем (парою), капітаном команди або тренером-представником.

3.4.4.2.2. Якщо гравець або пара і радник або капітан команди (тренер-представник) не можуть дійти згоди про взяття тайм-ауту в цей момент,

остаточне рішення залишається за гравцем або парою в особистих змаганнях та капітаном команди (тренером-представником) у командних змаганнях.

3.4.4.2.3. Прохання про надання тайм-ауту може бути зроблене тільки між розіграшами в партії шляхом позначення руками букви “Т” або усною заявою.

3.4.4.2.4. Після законного запиту на тайм-аут ведучий суддя повинен зупинити гру і, продовжуючи сидіти, підняти вгору білу картку з боку гравця (пари), якщо запросив тайм-аут; потім білу картку або інший покажчик тайм-ауту слід покласти на половину ігрової поверхні столу гравця (пари), якщо взяв тайм-аут (за умови наявності судді-асистента – це його обов’язок).

3.4.4.2.5. Білу картку або інший покажчик тайм-ауту слід прибрати і відновити гру як тільки гравець (пара), який взяв тайм-аут, готовий продовжити гру або після закінчення 1 хвилини (що відбудеться раніше).

3.4.4.2.6. Якщо прохання про тайм-аут було зроблене одночасно обома гравцями або парами, гра повинна бути відновлена, коли обидва гравці або пари готові продовжувати гру або після закінчення 1 хвилини (що станеться раніше), і ніхто з них вже не має права на інший тайм-аут у цій зустрічі.

3.4.4.3. Командний матч повинен проводитися без зупинок, за винятком випадку, коли гравець, який повинен брати участь поспіль в особистих зустрічах командного матчу, може взяти перерву тривалістю до 5 хвилин між цими особистими (одиначними і / або парними) зустрічами.

3.4.4.4. Головний суддя може дозволити зупинку гри, мінімально можливу за тривалістю (за будь-яких обставин не більше 10 хвилин), якщо гравець внаслідок випадковості тимчасово не здатен грати, за умови, що, на думку головного судді, припинення гри не буде надмірно несприятливим для суперника (пари).

3.4.4.5. Не дозволяється зупиняти гру через нездатність гравця продовжувати гру, що була наявна або обґрунтовано передбачена до початку зустрічі, або вона стала наслідком звичайного напруження гри; нездатність грати, що виражається в судомах або перевтомі, викликана поточним станом гравця чи характером протікання гри, не є підставою для непередбаченої зупинки гри; зупинка гри може бути дозволена тільки якщо нездатність грати є результатом нещасного випадку, такого, наприклад, як травма, викликана падінням.

3.4.4.6. Якщо у кого-небудь на ігровому майданчику відкривається кровотеча, гра повинна бути негайно зупинена і продовжена тільки після того, як

потерпілому буде надано медичну допомогу, а сліди крові будуть видалені з майданчика.

3.4.4.7. Гравці повинні залишатися на ігровому майданчику або біля нього протягом усієї зустрічі, покинути його можуть, як виняток, з дозволу головного судді.

3.4.4.8. Протягом дозволених перерв гравці повинні залишатися в межах 3-х метрів від ігрового майданчика під наглядом ведучого судді.

3.5. Дисципліна

3.5.1. Поради

3.5.1.1. У командних змаганнях гравці можуть отримувати поради від будь-якої особи, яка є правомочною знаходиться в зоні, відведеній для цієї команди.

3.5.1.2. В особистих змаганнях гравець (пара) може отримувати поради тільки від одної певної особи, визначеної ведучим суддею перед початком зустрічі; якщо гравці пари належать різним асоціаціям, кожен з них може вказати свого порадника, але, згідно з п.п. 3.5.1 і 3.5.2 ці два порадники розглядаються як одна особа; якщо будь-хто інший, не представлений ведучому судді заздалегідь, дасть пораду, ведучий суддя повинен показати червону картку і видалити його за межі ігрової зони.

3.5.1.3. Гравці можуть отримувати поради в будь-який час, крім розіграшу, якщо при цьому гра не затягується (п. 3.4.4.1). Якщо будь-яка особа, уповноважена давати поради, дає їх незаконно, ведучий суддя повинен підняти жовту картку і попередити його (її), що будь-яка наступна спроба призведе до видалення порадника з ігрової зони.

3.5.1.4. Якщо протягом одного і того ж командного матчу або особистої зустрічі після попередження хто-небудь знову дасть пораду не за правилами, ведучий суддя повинен підняти червону картку і видалити порадника за межі ігрової зони, незалежно від того, чи був попереджений персонально саме цей порадник.

3.5.1.5. У командному матчі видаленому пораднику забороняється повернутися назад до кінця матчу. У випадку, якщо видаленому пораднику належить грати самому, він може повернутися лише на свою гру. Видаленого порадника не можна замінити іншим порадником до кінця командного матчу, в особистих змаганнях – до кінця цієї особистої зустрічі.

3.5.1.6. Якщо видалений порадник відмовляється покинути ігрову зону або незаконно повертається туди до закінчення зустрічі (матчу), ведучий суддя повинен зупинити зустріч і доповісти головному судді.

3.5.1.7. Обмеження стосується лише порад щодо самої гри, але воно не перешкоджає гравцеві або капітану, якщо такий є, подати офіційний протест проти рішення офіційної особи зустрічі, воно також не перешкоджає гравцеві консультиватися з представником його федерації або консультантом з юридичних питань.

3.5.2. Негідна поведінка

3.5.2.1. Гравці і тренери або інші порадники повинні утримуватися від поведінки, що може зачепити суперника, образити глядачів або дискредитувати гру, наприклад: непристойні вирази, навмисне руйнування м'яча або вибивання його за межі ігрового майданчика, удари по столу або огорожам, а також зневажливе ставлення до офіційних осіб.

3.5.2.2. Якщо під час особистої зустрічі гравець, тренер або порадник допускають серйозне порушення, ведучий суддя повинен перервати зустріч і доповісти негайно головному судді; у разі менш серйозних порушень він повинен підняти жовту картку і попередити порушника про те, що при повторенні чого-небудь подібного будуть застосовані штрафні санкції.

3.5.2.3. Окрім випадків, передбачених п.п. 3.5.2.2 і 3.5.2.5, якщо попереджений гравець порушить поведінку вдруге в тій же особистій зустрічі або в тому ж командному матчі, ведучий суддя повинен присудити 1 очко супротивникові порушника, а за наступне порушення – 2 очка, кожен раз піднімаючи жовту і червону картку разом.

3.5.2.4. Якщо гравець, покараний програсом 3 штрафних очок в цій особистій зустрічі або в тому ж командному матчі, продовжує порушувати норми поведінки, ведучий суддя повинен зупинити гру і доповісти головному судді.

3.5.2.5. Якщо гравець замінив ракетку, що не була пошкоджена протягом цієї особистої зустрічі, ведучий суддя повинен зупинити гру і доповісти головному судді.

3.5.2.6. Попередження або покарання, накладене на будь-якого з гравців пари, поширюється на цю пару в цій зустрічі, але не на гравця, який не порушував норм поведінки в наступних особистих зустрічах цього ж командного матчу. На початку парної зустрічі пару слід розглядати, якщо один з гравців цієї

пари був попереджений або општрафований раніше в тому ж командному матчі, то таку пару слід розглядати як таку, що вже має попередження або покарання. В останньому випадку покарання, що має пара, слід визначати як найбільше з покарань, що має кожен учасник пари окремо.

3.5.2.7. Окрім випадків, передбачених п. 3.5.2.2, якщо тренер або інший порадник, який був попереджений, допустить наступне порушення в тій же особистій зустрічі або в тому ж командному матчі, ведучий суддя повинен підняти червону картку і видалити його з ігрового майданчика до кінця командного матчу або (в особистих змаганнях) до кінця цієї особистої зустрічі.

3.5.2.8. Головний суддя має право дискваліфікувати гравця на цю зустріч, командний матч, окремий вид змагань або на всі змагання в цілому за негідну або агресивну поведінку, незалежно від того, отримав він доповідь від ведучого судді чи ні, якщо приймається таке рішення, він (головний суддя) повинен підняти червону картку.

3.5.2.9. Якщо гравець був дискваліфікований у двох зустрічах командних або особистих змагань, він вважається автоматично дискваліфікованим на ці командні або особисті змагання.

3.5.2.10. Головний суддя може дискваліфікувати до кінця змагань будь-кого, хто був двічі висланий за межі ігрової зони протягом цих змагань.

3.5.2.11. Гравець, дискваліфікований за будь-якої причини на вид змагань або до кінця змагань, позбавляється відповідних титулів, медалей, грошової винагороди та рейтингових очок.

3.5.2.12. Про серйозні випадки негідної поведінки слід повідомляти відповідну обласну федерацію та тренера порушника.

3.5.3. Спортивна етика

3.5.3.1. Гравці, тренери та офіційні особи повинні підтримувати добру репутацію спорту, зберігаючи її в недоторканності і утримуючись від будь-яких спроб вплинути на хід змагань способами, такими, що суперечать спортивній етиці.

3.5.3.1.1. Гравці повинні робити все можливе, щоб виграти зустріч, і не повинні зніматися зі змагань, крім як через захворювання або травми.

3.5.3.1.2. Гравці, тренери та офіційні особи не повинні брати участь або підтримувати тоталізатори і пари будь-якого виду, що відносяться до їх зустрічей і змагань.

3.5.3.2. Будь-який гравець, який навмисно не дотримується цих принципів, повинен бути оштрафований на всю суму належних йому призових грошей або ж їх частини в турнірах, що мають призовий фонд, і / або відсторонений від змагань, проведених під егідою ФНТУ.

3.5.3.3. У разі порушень, допущених будь-яким порадиником або офіційною особою, передбачається, що обласна федерація або спортивний клуб, які представляє порушник, повинна вжити дисциплінарних заходів щодо цієї особи.

3.5.3.4. Спортивно-дисциплінарна комісія (СДК), призначена виконавчим комітетом ФНТУ (може бути тимчасовою), повинна визначити, чи мало місце порушення, і, якщо необхідно, застосувати відповідні санкції.

3.5.3.5. Протест на рішення СДК може бути переданий покараним гравцем, порадиником або офіційною особою протягом 15 днів до виконавчого комітету ФНТУ, чиє рішення з цього питання буде остаточним.

3.6. Жеребкування для змагань з вибуванням

3.6.1. Вільні місця і кваліфіковані учасники.

3.6.1.1. Число місць в першому колі при проведенні змагань з вибуванням має дорівнювати $2n$ (2, 4, 8, 16, 32 тощо).

3.6.1.1.1. Якщо заявок менше, ніж кількість місць, в першому турі має бути достатня кількість вільних місць, для того, щоб сформувати сітку з передбачуваною кількістю місць.

3.6.1.1.2. Якщо заявок більше, ніж кількість місць, слід провести кваліфікаційні змагання таким чином, щоб число відібраних у кваліфікаційних змаганнях і заявлених для участі гравців (пар, команд), звільнених від кваліфікаційних змагань, разом склало необхідне число місць.

3.6.1.2. Вільні місця повинні бути розподілені, за можливості, рівномірно всюди в першому колі і розміщені напроти сіяних гравців у порядку класифікації (рейтингу).

3.6.1.3. Учасники, які пройшли кваліфікаційні змагання, повинні бути розподілені жеребкуванням, наскільки можливо рівномірно між половинами, чвертями, восьмими, шістнадцятими частинами сітки відповідно.

3.6.2. Розсіювання по класифікації

3.6.2.1. Гравці з найвищими по класифікації (рейтингу) номерами, заявлені для участі в цьому виді змагань, повинні бути розсіянні так, щоб вони не могли зустрітися до заключних кіл змагань.

3.6.2.2. Число гравців, які розсіюються, не повинно перевищувати числа гравців, заявлених на перше коло.

3.6.2.3. Перший за класифікацією заявлений учасник повинен бути поміщений наверх першої половини сітки, а другий за класифікацією – вниз другої половини сітки; всі інші учасники повинні бути розподілені жеребкуванням на певні місця сітки таким чином:

3.6.2.3.1. третій і четвертий за класифікацією учасники повинні бути розподілені жеребкуванням між низом першої половини сітки і верхом другої її половини;

3.6.2.3.2. з п'ятого по восьмий за класифікацією учасники повинні бути розподілені жеребкуванням між нижніми місцями непарних чвертей сітки і верхніми місцями парних її чвертей;

3.6.2.3.3. з дев'ятого по шістнадцятий за класифікацією учасники повинні бути розподілені жеребкуванням між нижніми місцями непарних восьми частин сітки і верхніми місцями парних її восьми частин;

3.6.2.3.4. з сінадцятого по тридцять другий за класифікацією учасники повинні бути розподілені жеребкуванням між нижніми місцями непарних шістнадцятих частин сітки і верхніми місцями номерів її шістнадцяти частин.

3.6.2.5. Розсіювання по класифікації має виконуватися в порядку останнього класифікаційного списку (рейтингу), опублікованого ФНТУ.

3.6.3. Розсіювання за поданням організацій (клубів, областей, міст тощо):

3.6.3.1. Гравці, пари, команди, що заявлені від однієї організації, можуть бути розсіяні в різні групи, сітки, якщо регламентом або положенням про змагання не передбачено інакше.

3.6.4. Зміни

3.6.4.1. Зміни в готовій сітці можуть бути зроблені тільки з дозволу відповідального оргкомітету змагань і, де це доречно, за спільною згодою представників учасників, кого безпосередньо стосуються зміни.

3.6.4.2. Сітка може бути змінена, якщо тільки необхідно виправити помилки і явні непорозуміння, пов'язані з поданням і прийомом заявок, коригуванням серйозного дисбалансу, як передбачено п. 3.6.5, чи включенням додаткових учасників, як передбачено п. 3.6.6.

3.6.4.3. Ніякі зміни, за винятком необхідного викреслювання, не можуть бути зроблені в сітці після того, як у цьому виді змагань почалися ігри; з метою

виконання цього припису кваліфікаційні змагання можуть розглядатися як окремий вид змагань.

3.6.4.4. Жоден учасник не може бути виключений із сітки без його дозволу, якщо тільки він не дискваліфікований головним суддею; такий дозвіл має бути надано або учасником, якщо він присутній, або уповноваженим ним представником у разі його відсутності.

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

3.6.5. Повторне жеребкування

3.6.5.1. Жоден учасник не може бути переміщений в сітці з одного місця на інше, за винятком випадків, передбачених п.п. 3.6.4.2, 3.6.4.5 і 3.6.5.2, коли необхідно усунути серйозний дисбаланс в цьому виді змагань; ці коригування проводять, наскільки це практично можливо, повним повторним жеребкуванням.

3.6.5.2. У виняткових випадках, коли дисбаланс є наслідком відсутності декількох сіяних учасників у цій же частині сітки, інші сіяні учасники можуть бути пронумеровані в порядку класифікації (рейтингу) та повторним частковим жеребкуванням розподілені, в міру можливості, на сіяні місця.

3.6.6. Доповнення

3.6.6.1. Учасники, які не включені в первинну сітку, можуть бути додані туди пізніше на розсуд повноважного оргкомітету та за погодженням з головним суддею.

3.6.6.2. Будь-які вакансії в сіяних місцях слід заповнювати в першу чергу в порядку класифікації (рейтингу) жеребкуванням найсильніших додаткових учасників, інші учасники повинні бути розподілені жеребкуванням спочатку серед вакансій, поява яких обумовлена відсутністю або дискваліфікацією будь-яких учасників, а потім – серед вільних місць, але не проти сіяних учасників.

3.6.6.3. Учасники, які мали право на розсіювання за класифікацією при включенні до первісної сітки, можуть бути додані тільки в тому випадку, якщо в сітці є досить вакансій у сіяних місцях.

4. ОРГАНІЗАЦІЯ І СУДДІВСТВО ЗМАГАНЬ

4.1. Програма змагань

4.1.1. Змагання можуть включати в себе чоловічі особисті, жіночі особисті, чоловічі та жіночі парні змагання, змішані парні змагання, а також командні змагання для команд, що представляють області, міста, клуби або інші організації.

4.1.2. Проведення змагань здійснюється відповідно до положень (або регламентів) про їх проведення, затверджених у встановленому законодавством порядку.

4.1.3. Рекомендується проводити командні матчі за однією із систем, описаних у пункті 4.3.

4.1.4. Змагання в особистих розрядах, як правило, повинні проводитися за системою з вибуванням, але командні і кваліфікаційні змагання можуть проводитися як за системою з вибуванням, так і у групах за коловою системою.

4.2. Змагання у групах

4.2.1. У змаганнях у групах (за коловою системою) всі учасники групи повинні зіграти один з одним, при цьому переможцю присуджується 2 очки, тому, хто програв, присуджується 1 очко, і 0 очок присуджується за поразку у випадку неявки або за незавершену зустріч (матч); за підсумками змагань місця у групі визначаються за кількістю набраних очок. Якщо гравцеві з будь-якої причини (травма, хвороба, судома, відмова від участі тощо) зараховано поразку після завершення зустрічі, гравець вважається програвшим матч, причому результат заноситься як поразка в незіграному матчі, тобто 0 очок.

4.2.2. Якщо два або більше учасників групи набрали однакову кількість очок, їх місця відносно один до одного повинні визначатися виключно за результатами ігор між ними на підставі послідовного порівняння:

кількості набраних очок;

відношення кількості виграних особистих зустрічей до кількості програних (для командних змагань);

відношення кількості виграних партій до кількості програних;

відношення кількості виграних очок до кількості програних.

4.2.3. Якщо на будь-якій стадії обчислень визначено місце одного або декількох учасників групи, в той час як показники інших учасників рівні, результати матчів (зустрічей) за участю гравців, чийі місця у групі вже визначені, повинні бути виключені з подальших розрахунків, що проводяться відповідно до процедури, викладеної у п.п. 4.2.1 і 4.2.2.

4.2.4. Якщо перевагу одного або декількох гравців неможливо визначити з допомогою процедур, викладених у п.п. 4.2.1 - 4.2.3, тоді їх положення щодо один одного визначається жеребкуванням.

4.2.5. Якщо інший порядок проведення матчів (зустрічей) не передбачений положенням (регламентом), за умови, що в наступний етап з групи виходить один учасник, останній матч (зустріч) у групах повинен проводитися між учасником під номером 1 і учасником під номером 2. Якщо в наступний етап з групи виходить два учасники, останній матч (зустріч) у групах повинен проводитися між учасником під номером 2 і учасником під номером, 3 тощо.

4.2.6. Якщо учасник змагань у групі зіграв або завершив менше 50% матчів (зустрічей), його результати у зіграних матчах (зустрічах) повністю анулюються, ніби він не брав участі у змаганнях на цьому етапі. Якщо він зіграв 50% матчів (зустрічей) і більш, то всі результати зіграних матчів (зустрічей) зараховуються як йому, так і його суперникам, а у незіграних матчах (зустрічах) йому зараховується 0 очок згідно з п. 4.2.1.

4.2.7. За необхідності вести обчислення згідно з п.п. 4.2.2 і 4.2.3 учаснику в незіграній ним зустрічі присуджується 0 виграних партій і 0 очок у кожній з можливих партій, а його суперникові – максимально можлива кількість виграних партій і 11 очок у кожній партії. У цьому разі в таблицю результатів змагань, протокол особистої зустрічі або командного матчу заноситься відмітка L:W або W:L для учасника, який не з'явився, і його суперника відповідно. Якщо учасник не завершив зустріч, йому присуджується поразка, але результат всіх цілком зіграних партій зараховується обом суперникам. В останній розпочатій, але не завершеній учасником партії йому зараховуються всі виграні ним очки, а його суперникові присуджується необхідна для виграшу цієї партії кількість очок. Всі наступні партії присуджуються його супернику з рахунком 11:0.

4.3. Система проведення командних змагань

4.3.1. На більшість з 5 зустрічей (5 одиночних зустрічей – модифікована система (кубка Свейтлінг):

4.3.1.1. команда повинна складатися із 3, 4 або 5 гравців; у матчі може брати участь 3 гравці.

4.3.1.2. Порядок зустрічей повинен бути таким:

- 1) А - Х
- 2) В - Y
- 3) С - Z

4) А - Y

5) В – X.

4.3.2. На більшість із 5 зустрічей (4 одиночних і 1 парної – система (Кубка Корбійона):

4.3.2.1. команда повинна складатися з 2, 3 або 4 гравців;

4.3.2.2. порядок зустрічей повинен бути таким:

1) А - X

2) В - Y

3) пара

4) А - Y

5) В – X.

4.3.3. На більшість з 5 зустрічей (4 одиночних і 1 парної) - олімпійська система:

4.3.3.1. команда повинна складатися із 3, 4 або 5 гравців; у матчі може брати участь 3 гравці; кожен гравець бере участь не більше ніж у 2 особистих зустрічах (включаючи парну);

4.3.3.2. порядок зустрічей повинен бути таким:

1) пара В & С - Y & Z

2) А - X

3) С - Z

4) А - Y

5) В – X.

4.3.4. На більшість із 7 зустрічей (6 одиночних і 1 парна – система (Кубка Еванс):

4.3.4.1. команда повинна складатися із 3, 4 або 5 гравців;

4.3.4.2. порядок зустрічей повинен бути таким:

1) А - Y

2) В - X

3) С - Z

4) пара

5) А - X

6) С - Y

7) Y – Z.

4.3.5. На більшість із 9 зустрічей (9 одиночних – колишня система (Кубка Свейтлінг):

4.3.5.1. команда повинна складатися із 3, 4 або 5 гравців, у матчі може брати участь 3 гравці.

4.3.5.2. порядок зустрічей повинен бути таким:

1) А - Х

2) В - Y

3) С - Z

4) В - Х

5) А - Z

6) С - Y

7) В - Z

8) С - Х

9) А - Y.

4.3.6. На більшість із 5 зустрічей (5 одиночних зустрічей – сучасна система (Кубка Свейтлінг):

4.3.6.1. команда повинна складатися із 3, 4 або 5 гравців, у матчі може брати участь 4 гравці відповідно до положення (регламенту) про змагання, де передбачена заміна одного з двох гравців команди після проведення ними своїх перших особистих зустрічей;

4.3.6.2. порядок зустрічей повинен бути таким:

1) А - Y

2) В - Х

3) С - Z

4) А (D) - Х (W)

5) В (D) - Y (W).

4.3.6.3. заміна гравця проводиться таким чином:

4.3.6.3.1 гравець D може замінити тільки гравців А чи В, а гравець W в команді суперника – тільки гравців Х або Y;

4.3.6.3.2. тренери-представники команд повідомляють про заміну гравця або за відсутності заміни ведучого судді командного матчу в будь-який час до початку третьої зустрічі С-Z;

4.3.6.3.3. тренер-представник не має права заздалегідь знати про заміну, проведена в команді суперника.

4.3.7. Командний матч проводиться на одному столі, якщо положення (регламент) про змагання не передбачає іншого.

4.4. Процедура командного матчу

4.4.1. Всі гравці повинні бути обрані з гравців, заявлених на цій змагання.

4.4.2. Прізвище граючого або неграючого капітана (тренера-представника) повинні заздалегідь повідомити ведучому судді.

4.4.3. До початку командного матчу повинно бути проведене жеребкування. Право вибору розстановки гравців А, В, С або Х, Y, Z. Капітани команд повинні представити головному судді або призначеній ним офіційній особі список гравців своєї команди, заявлених на цей матч, з проставленою буквою навпроти прізвища кожного гравця.

4.4.4. Гравців, які беруть участь в парній грі, не обов'язково заявляти до кінця одиночної зустрічі, що безпосередньо передує парній зустрічі.

4.4.5. Командний матч закінчується, коли одна з команд виграє більшість з можливих особистих та парних (якщо є) зустрічей.

4.5. Організація змагань

4.5.1. Питання організації змагань регламентуються окремими положеннями (регламентами), розробленими ФНТУ або обласними федераціями.

4.5.2. Сформований з представників місцевої федерації або виконавчої влади організаційний комітет змагань вирішує конкретні питання:

4.5.2.1. Забезпечення учасників, представників, тренерів і суддів: зустріччю на вокзалах, в аеропортах і транспортних точках на місцях; належним житлом за доступними цінами; якісним харчуванням за помірними цінами на всі дні змагань; транспортом від місця проживання до спортзалу і назад з урахуванням розкладу ігор.

4.5.2.2. За можливості, організаційному комітету слід забезпечити: формування кошторису витрат на змагання; забезпечення онлайн-трансляцій турніру в інтернеті, рекламних афіш, плакатів, програми змагань, пропусків на арену, пам'ятних значків, медалей, вимпелів тощо;

церемонію відкриття змагань та нагородження переможців і призерів, із запрошенням артистів, почесних гостей і спонсорів, з підйомом і спуском Державного прапора України, прапорів інших країн-учасників змагань для міжнародних змагань;

культурну програму для спортсменів, тренерів-представників і суддів у вільний від ігор час;

роботу ЗМІ, включаючи телевізійні трансляції.

4.5.2.3. Під час підготовки місць змагань необхідно перевірити ігрове обладнання, інвентар, ігрові майданчики та підлогу на відповідність Правилам.

4.5.2.3.1. Проконтролювати комплектність обладнання та інвентарю відповідно до п. 2.18.2.

4.5.2.3.2. Забезпечити кількість м'ячів з розрахунку один м'яч на одну особисту зустріч, якщо в положенні (регламенті) не обумовлено інше.

4.5.3. Необхідну кількість ігрових столів визначають з урахуванням:

кількості календарних днів, відведених на проведення змагань;
загальної кількості зустрічей, в залежності від системи проведення змагань і вікової категорії;

кількості ігрових годин в один день (для змагань міні-кадетів та молодших груп закінчення ігор має бути не пізніше 21:00);

тривалості однієї зустрічі, що розраховують, виходячи із середньостатистичних даних (25 хвилин на зустріч з п'яти партій, 40 хвилин – з семи партій).

4.5.4. Рекомендована максимальна кількість зустрічей в день.

4.5.4.1. Змагання міні-кадетів:

не більше 6 зустрічей на більшість з 5 партій в день, не більше 4 зустрічей у зміну.

4.5.4.2. Змагання кадетів:

не більше 7 зустрічей на більшість з 5 партій в день, не більше 5 зустрічей у зміну;

не більше 6 зустрічей на більшість з 7 партій в день, не більше 4 зустрічей у зміну.

4.5.4.3. Змагання юніорів:

не більше 8 зустрічей на більшість з 5 партій в день, не більше 5 зустрічей у зміну;

не більше 6 зустрічей на більшість з 7 партій в день, не більше 4 зустрічей у зміну.

4.5.4.4. Змагання в інших вікових категоріях:

не більше 9 зустрічей на більшість з 5 партій в день, не більше 5 зустрічей у зміну;

не більше 6 зустрічей на більшість з 7 партій в день, не більше 4 зустрічей у зміну.

4.5.4.5. У командних змаганнях команду не слід зобов'язувати грати більше 3 матчів у день без згоди її капітана. В окремих випадках відмова

команди в командних змаганнях або гравця в особистих змаганнях грати понад зазначені норми може бути відхилена оргкомітетом.

4.5.4.6. Кількість зустрічей у змаганнях за коловою системою визначають за формулою:

$N \times (N-1) / 2$, де N – кількість учасників у групі.

4.5.4.7. Кількість зустрічей у змаганнях з вибуванням і розіграшом всіх місць наведено в таблиці 1.

Таблиця 1.

Кількість учасників	8	16	32	64
Система з вибуванням після першої поразки	7	15	31	63
Система з вибуванням після двох поразок та розіграшом всіх місць	14	38	94	222
Прогресивна система з вибуванням та розіграшом всіх місць	12	32	80	192

4.5.4.8. Кількість інвентарю визначають з урахуванням розрахункової кількості ігрових столів, беручи до уваги, що в комплекті з ігровим столом повинні бути: сітка, бортики, суддівський столик з лічильником або два (для судді і судді-асистента), дві ємності для рушників, стільці.

4.5.4.9. Можливе використання ігрових майданчиків зі зменшеними розмірами (при висоті від підлоги до стелі, з урахуванням розташування найближчих світильників, не менше 4 м):

довжина 12 м і ширина 6 м – для всеукраїнських змагань;

довжина 10 м і ширина 5 м – для обласних та місцевих змагань.

4.5.4.10. Необхідно також підготувати допоміжні приміщення у спорткомплексі:

окремі роздягальні з душовими кабінами для учасників чоловічої та жіночої статі;

конференц-зал для спільної роботи суддів і тренерів-представників під час проведення жеребкувань (або проведення брифінгу суддів);

приміщення для роботи суддівської колегії;

місце лікаря;

кімнату для центру перевірки ракеток, якщо такий організований;

місце для передматчевих процедур.

4.5.4.11. В ігровому залі необхідно:

встановити стіл головної суддівської колегії (ГСК) і розмістити на ньому табличку “Головна суддівська колегія”;

передбачити стіл лікаря або медсестри і розмістити на ньому табличку “Лікар” або розпізнавальний знак “Червоний хрест”;

забезпечити температуру в ігровому залі не нижче + 16 °С і не вище + 26 °С.

4.5.4.12. Також потрібно забезпечити оперативний зв'язок та інформацію для учасників і глядачів, а саме:

радіофікованим ігровим залом та допоміжними приміщеннями спорткомплексу;

забезпечити телефонним або радіозв'язком головного суддю і його заступників, головного секретаря, суддю-інформатора, секретаріат;

розмістити в фойє або ігровому залі інформаційні щити для вивішування поточної інформації про хід змагань, розклад ігор, розклад маршрутів автотранспорту та іншої корисної інформації.

4.5.4.13. Тримати зв'язок зі службами швидкої допомоги та службами з електропостачання, опалення, вентиляції, зв'язку, прибирання приміщень, протипожежної безпеки, охорони правопорядку.

4.5.4.14. Організатори зобов'язані надати ігровий зал для тренувань учасників напередодні змагань в офіційний день приїзду як мінімум із 17-00 години.

4.6. Суддівство змагань

4.6.1. Змагання проводить суддівська колегія, до складу якої входять: головний суддя, головний секретар, лікар. А також додатково можуть бути заступники головного судді, заступники головного секретаря, судді-диспетчери, судді-секретарі, ведучі судді, судді-асистенти, судді-лічильники, судді-контролери ракеток, суддя-інформатор.

4.6.1.1. Навіть за наявності відповідної суддівської категорії в суддівську колегію змагань не може бути призначений учасник цих змагань, тренер-представник команди або особа, яка виконує функції радника в особистих змаганнях.

4.6.2. Головний суддя, головний секретар, лікар (на правах заступника головного судді), заступник головного судді, заступник головного секретаря складають головну суддівську колегію (ГСК).

4.6.3. Персональний склад ГСК на всеукраїнських змаганнях затверджується Міністерством молоді та спорту (Мінмолодьспорт) за поданням ФНТУ.

4.6.3.1. У складі ГСК має бути:

на всеукраїнських змаганнях – не менше 50% спортивних суддів міжнародної категорії (рефері, арбітри) або спортивних суддів національної категорії;

на обласних та місцевих змаганнях – не менше 25% спортивних суддів не нижче національної категорії і не менше 25% спортивних суддів не нижче першої категорії.

4.6.4. Кожен суддя повинен мати нагрудний суддівський значок. Організатори змагань забезпечують суддів емблемами, що відповідають їх функціональним обов'язкам на цьому змаганні.

4.6.5. Форма одягу судді: костюм темного кольору (піджак та брюки), блакитна сорочка (з відкладним коміром), темний галстук, легкі туфлі з підошвою, що не залишає слідів.

4.6.5.1. При температурі повітря в ігровому залі більше 22 ° С за рішенням головного судді допустимо суддівство без піджака і без краватки, в сорочці з короткими рукавами.

4.6.5.2. Міжнародні арбітри зобов'язані мати уніформу: темно-синій піджак, брюки (спідниці) чорного кольору, штани кольору хакі або жовтувато-коричневого (пісочного кольору), блакитна сорочка, темно-червона краватка, чорні туфлі або спортивне взуття чорного кольору з підошвою, що не залишає слідів.

4.6.6. Головний суддя

4.6.6.1. Призначений для будь-яких змагань головний суддя (прізвище та місцезнаходження якого повинні бути відомі всім учасникам змагань) відповідає за проведення змагань в цілому, зокрема, див. п. 3.1.

4.6.6.2. Головний суддя (голова суддівської колегії) зобов'язаний:

здійснювати контроль підготовки місць змагань;

перевіряти оснащення необхідним обладнанням ігрової арени, приміщень для роботи суддівської колегії та місць для обслуговування учасників;

доповідати у разі непередбаченої ситуації місць змагань або несприятливих умов їх проведення представнику оргкомітету для оперативного вирішення питань;

розподіляти обов'язки між суддями – керувати роботою ГСК;

контролювати порядок своєчасного виходу учасників на матчі, зустрічі та стежити за дотриманням розкладу ігор;

забезпечувати учасників, глядачів і представників ЗМІ інформацією про хід змагань та їх результати;

надавати звіт в організацію, що проводить змагання, і давати оцінку роботи суддів.

4.6.6.3. Розпорядження головного судді обов'язкові для всього складу суддівської колегії, тренерів-представників і учасників.

4.6.7. Заступник головного судді

4.6.7.1. Заступники головного судді відповідають за проведення змагань на доручених їм ділянках (за роботу з судьями щодо забезпечення порядку в залі, за організацію церемоній відкриття змагань та нагородження переможців, за контроль обладнання та інвентарю, в тому числі контроль ракеток, за надання своєчасної інформації щодо дотримання розкладу, по контролю диспетчерської роботи тощо).

4.6.8. Головний секретар

4.6.8.1. Головний секретар зобов'язаний:

перевіряти правильність оформлення заявок;

підготувати та забезпечити проведення жеребкування;

скласти і довести до відома тренерів-представників розклад зустрічей, затверджених головним суддею;

вести протоколи засідань головної суддівської колегії;

оформляти розпорядження та рішення головної суддівської колегії;

приймати протести і доповідати про них головному судді;

оформляти протоколи і всю технічну документацію змагань за встановленими формами і зразками;

забезпечувати своєчасне внесення результатів зустрічей у звітних документах та на інформаційних стендах;

перевіряти нагородну атрибутику;

своєчасно підготувати звіт головної суддівської колегії про змагання за встановленою формою;

керувати роботою підлеглих йому заступників головного секретаря, суддів-секретарів, персоналом секретаріату.

4.6.9. Заступник головного секретаря

4.6.9.1. Заступники головного секретаря відповідають за своєчасне оформлення поточної документації на доручених їм ділянках.

4.6.10. Суддя-секретар

4.6.10.1. Суддя-секретар працює під керівництвом головного секретаря і його заступників на ввірених йому ділянках.

4.6.10.2. В його обов'язки входить:

підготовка протоколів перед початком змагань;

перевірка правильності оформлення заповнених протоколів;

підготовка нагородної атрибутики для церемонії нагородження;

оформлення та оновлення інформаційних стендів поточними результатами;

підготовка звітної документації.

4.6.11. Суддя-диспетчер

4.6.11.1. Суддя-диспетчер працює під керівництвом головного судді або його заступника і відповідає за:

ведення та оформлення протоколів особистих і командних змагань безпосередньо в ігровому залі, під час змагань, на дорученій йому ділянці (не більше чотирьох ігрових столів), а також за оформлення іншої необхідної документації;

у командних змаганнях перед початком кожного матчу суддя-диспетчер разом з капітанами (представниками) команд за допомогою жереба визначає право вибору розстановки гравців згідно з протоколом матчу;

у разі неявки капітана (представника) однієї команди у зазначений термін право вибору розстановки надають капітану (представнику), який прибув вчасно, а для іншої команди суддя-диспетчер визначає розстановку в порядку, визначеному в її заявці;

якщо до зазначеного терміну не прибули обидва капітани (представники), суддя-диспетчер самостійно визначає розстановку в порядку, зазначеному в їх заявках.

4.6.12. Ведучий суддя

4.6.12.1. Ведучого суддю призначають у всіх видах змагань для проведення кожної особистої зустрічі, і він контролює гру від початку до кінця.

4.6.12.2. Ведучий суддя зобов'язаний сидіти (або стояти під час проведення парної зустрічі, якщо крісло судді недостатньо високе) на відстані 2-3 м від ігрового столу по лінії сітки, і тільки він повноважний вирішувати питання, зазначені у п.п. 3.2.3.1 - 3.2.3.12.

4.6.12.3. Проведення провідним суддею зустрічі регламентовано у п. 3.2.

4.6.12.4. Конкретні дії і жести ведучого судді в певних ігрових ситуаціях також регламентовані (див. Керівництво для офіційних осіб змагань).

4.6.12.5. Рішення ведучого судді за фактом гри є остаточним.

4.6.13. Суддя-асистент

4.6.13.1. На допомогу ведучому судді призначають суддю-асистента, який повинен сидіти навпроти ведучого судді (з іншого боку ігрового столу) по лінії сітки та повноважний вирішувати питання, зазначені у п.п. 3.2.4 і 3.2.5. Конкретні дії і жести судді-асистента в певних ігрових ситуаціях регламентовані (див. Керівництво для офіційних осіб змагань).

4.6.13.2. Рішення, прийняте суддею-асистентом в межах його повноважень, є остаточним.

4.6.14. Суддя-лічильник ударів

4.6.14.1. Суддю-лічильника ударів призначає головний суддя або його заступник для обслуговування одиночних (парних) зустрічей, в яких введено правило прискорення гри.

4.6.14.2. В обов'язки судді-лічильника ударів входить голосний рахунок ударів приймаючого гравця (пари) від одного до тринадцяти.

4.6.14.3. Суддя-лічильник ударів повинен стояти збоку від місця ведучого судді або від столика судді-асистента.

4.6.15. Лікар змагань

4.6.15.1. Лікар змагань входить до складу суддівської колегії на правах заступника головного судді з медичних питань і він зобов'язаний:

перевіряти наявність у заявках учасників візи лікаря про допуск до змагань;

надавати медичну допомогу у разі травм і захворювань;

давати висновок про стан здоров'я спортсменів і здатність їх продовжувати змагання.

4.6.16. Суддя-інформатор

4.6.16.1. Суддю-інформатора призначають для інформування учасників і глядачів про хід змагань, він зобов'язаний:

бути в постійному контакті з повноважним організатором з метою отримання необхідної інформації про гравців (дата народження, ім'я і прізвище особистого тренера, кращі результати);

завчасно отримати у секретаріаті списки учасників та збирати відомості про них (місце у класифікації (рейтингу) ФНТУ, Європи, світу тощо);

знайомити глядачів з учасниками, повідомляти результати змагань;

інформувати глядачів про хід змагань;

брати участь у підготовці та проведенні церемонії відкриття змагань і нагородженні переможців та призерів.

4.6.16.2. Суддя-інформатор може робити оголошення та давати інформацію представникам ЗМІ і різних організацій тільки з дозволу головного судді або його заступника.

4.6.17. Суддя-контролер ракеток

4.6.17.1. Суддю-контролера ракеток призначають для здійснення вибіркового контролю ракеток відповідно до поточного регламенту перевірки ракеток і згідно з графіком перевірок, затвердженим головним суддею змагань.

4.6.17.2. Свою діяльність суддя-контролер ракеток веде під керівництвом заступника головного судді, відповідального за контроль ракеток, і в команді з іншими контролерами, кількість яких залежить від рангу змагань та загальної кількості учасників.

4.6.18. Суддя-інспектор

4.6.18.1. Суддю-інспектора призначає (за необхідності) головна суддівська колегія ФНТУ для здійснення контролю за роботою суддівської колегії змагань, включаючи діяльність головного судді змагань.

4.6.18.2. Після проведення змагань суддя-інспектор готує звіт і передає його в головну суддівську колегію ФНТУ, виставляючи оцінку за роботу головному судді за сукупністю всіх його дій.

4.6.19. Підготовка до роботи суддівської колегії.

Для правильної і плідної роботи суддівської колегії необхідно:

4.6.19.1. Перед початком змагань визначити персональний склад ГСК і сформувавши кількісний склад суддівської колегії, виходячи з рангу змагань, кількості столів, запланованої тривалості змагань і керуючись кошторисом:

1 головний суддя;

1 головний секретар;

1 заст. головного судді по роботі в залі (на кожні 6 столів);

1 заст. головного судді по роботі з суддями;

1 заст. головного судді по обладнанню;

1 заст. головного судді по відкриттю і нагородженню;

1 заст. головного судді по медичному обслуговуванню (лікар);

1 заст. головного судді по контролю ракеток;

1 заст. головного секретаря (на кожні 6 столів);

1 суддя-інформатор;

1 суддя-секретар (на кожні 4 столи);

1 суддя-диспетчер (на кожні 4 столи);

1 суддя-контролер ракеток (на кожні 4 столи);

3 судді (на кожен стіл, включаючи ведучого суддю, суддю-асистента і суддю-лічильника ударів);

4.6.19.1.1. У разі проведення змагань у дві зміни або за тривалості зміни більше 5 годин кількість суддів подвоюється.

4.6.19.1.2. Допускається, якщо це прямо вказано в Положенні (або Регламенті) про змагання, проводити змагання, користуючись послугами волонтерів, які подають судді м'ячі, збираючи їх на майданчику під час дозволених перерв.

Кількість волонтерів розраховується по 2 людини на один ігровий майданчик.

4.6.19.2. Напередодні змагань слід:

провести нараду суддівської колегії (брифінг), де ознайомити суддів зі складом ГСК, з вимогами головного судді на ці змагання, показати службові і допоміжні приміщення, кімнату відпочинку для суддів;

на цьому брифінгу необхідно провести навчання суддів (практичному користуванню лічильником, правильному заповненню протоколів, що будуть використовуватися на цих змаганнях, тощо);

видати суддям акредитацію і атрибутику, забезпечити їх корисною документацією (наприклад, списками учасників, переліком дозволених накладок тощо);

спланувати роботу суддівських бригад і скласти розклад їх роботи по змінах;

підготувати необхідні матеріали, обладнання та приладдя для роботи секретаріату.

4.7. Результати

4.7.1. Організація, що проводить всеукраїнські змагання (чемпіонати України, Кубок України), після закінчення змагань повинна якомога швидше, але не пізніше ніж через 5 днів, відправити в офіс Федерації настільного тенісу України та Мінмолодьспорт звіт про змагання.

ПОЛОЖЕННЯ (РЕГЛАМЕНТ)

проведення назва фізкультурно-оздоровчого заходу або спортивного змагання

1. Мета і завдання змагань.
2. Організація, що проводить змагання.
3. Вид змагань.
4. Терміни проведення.
5. Місце проведення.
6. Програма змагань.
7. Кого допускають до участі і які встановлені обмеження для участі.
8. Система проведення змагань.
9. Кількість партій у зустрічах особистих змагань.
10. Кількість партій у зустрічах командних змагань.
11. Суддівська колегія.
12. Термін подачі заявок: попередніх та іменних.
13. Місце і час проведення жеребкування.
14. Фінансові умови участі в змаганнях.
15. Види нагородження.
16. Тип (марка) ігрових столів, м'ячів, іншого обладнання.
17. Перелік звітної документації.
18. Контактні особи.

Міністерство молоді та спорту України
Федерація настільного тенісу України

ВІДОМІСТЬ
на видачу грошей на харчування

суддівської колегії _____

(назва заходу, збірна команда)

з ____ по ____ 202_р.

Наказ № _____ від _____

Кошторис _____

№ з/п	Прізвище, ім'я	Кіль-ть днів	Видано за день	Сума		Підпис
				цифрами	прописом	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						

Всього видано по відомості (сума прописом)

Підпис підзвітної особи _____ П. І. Б. _____

Міністерство молоді та спорту України
Федерація настільного тенісу України

ЗВІТ
про проведення

_____ (назва заходу)

_____ 202_ р.

м. _____

Вказати організацію, що проводила змагання:

Місце проведення:

1. Кількість учасників, що брали участь:

а) заявлено: чоловіків _____ жінок _____ всього _____

2. б) фактично брало участь: чоловіків _____ жінок _____ всього _____

з них:

I розр. _____ чол., II розр. _____ чол., III розр. _____ чол.,

Юнацький _____ чол.,

КМС _____ чол.,

МС _____ чол.,

МСМК _____ чол.

3. Підготовка та стан місць змагань для тих, що беруть участь, суддів, лікарів: _____

4. Забезпечення спорядженням та його якість: _____

(кількість та фірма столів, розміри ігрових зон, освітлення в люксах)

5. Забезпечення медично-санітарним обслуговуванням та нещасні випадки: _____

6. Кількість поданих протестів _____ - _____ з них: відмовлено _____ - _____

задовільнено

7. Недоліки суддівської роботи та їх причини _____ -

8. Встановлені рекорди _____ -

Додаток: список суддів, дійсні протоколи змагань та письмовий відгук організації про проведені змагання.

Головний суддя _____

Головний секретар _____

СПИСОК
суддів, призначених та присутніх на змаганнях

№ з/п	П.І.Б.	Посада	Оцінка роботи (відмінно, добре, задовільно, незадовільно)
1		головний суддя	
2		головний секретар	
3		заст. головного судді	
4		Заст. головного секретаря	
5		суддя	
6		суддя	
7		суддя	
8		суддя	
9		суддя	
10		суддя	
11		суддя	
12		суддя	
13		суддя	
14		суддя	

Міністерство молоді та спорту України
Федерація настільного тенісу України

ТАБЕЛЬ

Роботи суддівської колегії та обслуговуючого персоналу _____

Місце проведення _____

Дата проведення _____ 20__ р.

№ п/п	Прізвище, ім'я та по батькові	Ідентифікаційний код	Посада	Дні роботи							Всього відпрацьовано днів
1			Головний суддя, ГСК	x	x	x	x				4
2			Головний секретар, ГСК	x	x	x	x				4
3			Заст. гол. суддя ГСК		x	x					2
4			Заст. гол. Секретаря ГСК		x	x					2
5			Суддя		x	x					2
6			Суддя		x	x					2
7			Суддя		x	x					2
8			Суддя		x	x					2
9			Суддя		x	x					2
10			Суддя		x	x					2
11			Суддя		x	x					2
12			Суддя		x	x					2

Головний суддя змагань

Головний секретар

ІНСТРУМЕНТАЛЬНІ ПЕРЕВІРКИ РАКЕТОК

1. Для змагань календаря під егідою ФНТУ діє Регламент інструментальної перевірки ракеток.

2. Забороняється використовувати ракетку, що містить шкідливі летючі речовини. Для перевірки ракеток на вміст шкідливих летючих речовин офіційним пристроєм ФНТУ є пристрій MiniRAE-LiteR. На змаганнях, де є другий пристрій MiniRAE-LiteR і якщо результатом вимірювань є позитивний результат (тобто невідповідність ракетки Правилам) – ракетка НЕ витримала перевірку.

3. Вимірювання товщини.

3.1. Межі товщини покриваючого матеріалу не повинні бути перевищені в жодній його частині і відносяться до всього покриваючого матеріалу, включаючи будь-яке армування гуми (наприклад, тканина) і будь-який клейкий шар між покриваючим матеріалом і лопатою ракетки.

3.2. Перевірка проводиться з використанням сіткоміра, збільшувального скла зі шкалою 0,1 мм, стрижня Ø 4 мм або інших пристроїв для вимірювання товщини покриваючого матеріалу.

4. Увігнутість / опуклість.

4.1. Перевищення гранично допустимої величини викривлення визначається з використанням стандартизованих сталевих лез (калібрів, шаблонів) 0,2 мм завтовшки для опуклих поверхонь і 0,5 мм для увігнутих поверхонь або за допомогою електронних вимірювальних пристроїв.

5. Інші перевірки.

5.1. Обидві сторони ракетки повинні бути матовими, щоб не відволікати суперника і не засліплювати глядачів або створювати відблиски для телевізійних камер. У разі відсутності спеціального вимірювального обладнання ракетка вважається непринятною до використання, якщо відображення великих літер сіткоміра, приставленого до досліджуваної сторони перпендикулярно до площини ракетки, може бути легко прочитано під кутом близько 45 °.

5.2. Ракетка повинна бути перевірена на відсутність механічної, фізичної або хімічної обробки покриваючого матеріалу.

6. Судді і контролери ракеток перевіряють ракетки і доповідають головному судді.

6.1. Інструментальні перевірки ракеток знаходяться під юрисдикцією головного судді.

6.2. Процес перевірок ракеток повинен бути організований так, щоб якомога менше заважати підготовці гравців до зустрічі і не повинен затримувати початок зустрічі. Однак, згідно з Правилами і цим Додатком головний суддя має право взяти деякий час для прийняття рішень.

6.3. Представники ФНТУ мають право збирати і публікувати статистику результатів інструментальних перевірок ракеток.

7. Група перевірки ракеток може бути присутня на головних всеукраїнських змаганнях.

8. Група перевірки ракеток проводить перевірки ракеток згідно з політикою і порядком, встановленими Радою директорів ІТТФ за рекомендацією Комітету з обладнання ІТТФ, щоб гарантувати, що ракетки відповідають всім інструкціям ІТТФ щодо таких параметрів як товщина покриваючого матеріалу ракетки, площинність ракетки, наявність у складі ракетки шкідливих летючих речовин тощо.

9. Зазвичай перевірки ракеток повинні проводитися випадковим вибором і до зустрічі. Починаючи з чвертьфіналів, бажано проводити перевірки перед зустріччю для спеціально обраних зустрічей особистих змагань і для випадково вибраних особистих зустрічей командних змагань.

10. Ракетки, що не витримали перевірки перед зустріччю, не можуть використовуватися у зустрічі. Якщо ракетка не витримала перевірки після зустрічі, гравець піддається покаранню.

11. До зустрічі гравець має право добровільно перевірити свою ракетку відповідно до існуючих на цих змаганнях процедур, без ризику бути підданим дисциплінарному покаранню.

12. Перевірка ракеток повинна бути організована відповідно до певних вимог, про яких організатори змагань інформуються заздалегідь. Не пізніше ніж за один день до початку змагань організатори повинні забезпечити і надати все необхідне.

13. Гравець, на якого впав вибір, зобов'язаний доставити ракетку на перевірку вчасно і в місце перевірки ракеток. Розташування місця перевірки ракеток має бути позначено покажчиками всередині ігрового залу.

14. Старший контролер ракеток.

Зазвичай головний суддя делегує координацію та організацію перевірок ракеток старшому контролерові ракеток. На змагання, внесені до Єдиного

календарного плану фізкультурно-оздоровчих та спортивних заходів України Мінмолодьспорту та/або до Єдиного календарного плану Федерації настільного тенісу України, з урахуванням кількості учасників, ігрових майданчиків, ігрового часу тощо, рекомендується призначати одного або декількох суддів в якості контролерів ракеток; один з них повинен бути призначений старшим контролером ракеток і вважатися заступником головного судді з контролю ракеток.

15. Кожен день старший контролер ракеток повинен складати розклад перевірок на наступний день, а також надавати цю інформацію головному судді і організаторам змагань. Головний суддя затверджує отриманий розклад, але може в будь-який момент його змінити додаванням або перенесенням зустрічей, в яких ракетки будуть піддані перевірці.

16. Головний суддя ухвалює остаточне рішення щодо прийнятності та ігрового обладнання і допуску вимірювань. До початку змагання він повинен роз'яснити свої вимоги старшому контролерові ракеток. Ракетки, виміряні або перевірені характеристики яких мають відхилення від вимог Правил, повинні бути доставлені головному судді на розгляд, навіть якщо ці відхилення в межах узгоджених норм. Виконавчий комітет ІТТФ призначає допустимий рівень шкідливих летючих речовин, рекомендує граничні значення допуску на вимір товщини покриваючого матеріалу, відхилень від площинності тощо.

17. Обов'язки старшого контролера ракеток:

старший контролер ракеток підзвітний головному судді;

старший контролер ракеток погоджує з головним суддею графік і жеребкування перевірок;

складає звіти про ракетки, що не витримали перевірки, та інші свої дії;

старший контролер ракеток готує і перевіряє відповідні форми, а також документи, які стосуються перевірки ракеток, що після схвалення головного судді будуть передані офіційним особам, гравцям, суддям;

старший контролер ракеток взаємодіє з організаційним комітетом перед початком змагань;

старший контролер ракеток якомога швидше після свого прибуття оглядає місця підготовки та перевірки ракеток, зустрічається з головним суддею, менеджером і оргкомітетом змагань для консультацій;

старший контролер ракеток, якщо можливо, бере участь у брифінгах для суддів і тренерів, щоб відповісти на можливі запитання;

старший контролер ракеток контролює підлеглих і керує їх роботою;

старший контролер ракеток планує і розподіляє обов'язки групи контролю ракеток;

старший контролер ракеток розглядається як офіційна особа зустрічі, а результати перевірок – як факт гри;

старший контролер ракеток стежить, щоб перевірки проводилися акуратно і точно, результати були правильно зареєстровані, щоб гравці були своєчасно інформовані, а самі результати – надані головному судді;

старший контролер ракеток після змагань здає звіт про використане обладнання, кількість перевірок та кількість позитивних результатів у ГСК.

18. Статистика результатів перевірок може бути опублікована.

19. Якщо ракетка не проходила обов'язкову перевірку перед зустріччю, її зобов'язаний перевірити суддя зустрічі. Він може звернутися до головного судді перед зустріччю, якщо вважає ракетку такою, що не відповідає Правилам.

20. Контролер ракеток може виявити виробничий дефект або брак (наприклад, геометрія пухирців), що не обумовлені Правилами, але суперечать специфікаціям технічних регламентів; у таких випадках необхідно звертатися до головного судді.

21. Добровільна і обов'язкова перевірка ракеток.

Перед початком змагань головний суддя або вказана ним особа повинен повідомити всім делегаціям і офіційним особам, включаючи суддів, деталі процедури перевірки ракеток.

Інформація повинна включати умови добровільної і обов'язкової перевірок, процедури перевірок, вимоги правильного провітрювання покриваючого матеріалу під час його першого використання, місце розташування зони підготовки ракеток і місця перевірки ракеток, санкції у випадку, якщо ракетка не витримала перевірки, порядок апеляцій.

Контролери ракеток і / або судді повинні акуратно брати ракетку за ручку, забезпечити ракетку запискою із прізвиськом гравця, помістити її в окремий паперовий або тканинний пакет і доставити в місце перевірки ракеток. Якщо є торцева стрічка, що закриває лопать і губку, перед перевіркою гравець повинен відокремити торцеву стрічку до половини ракетки; необхідно повернути торцеву стрічку на місце після закінчення перевірок.

21.1. Добровільна перевірка ракеток.

Добровільна перевірка ракеток зазвичай доступна за день до початку змагань і під час змагань. Разом з цим вона не повинна заважати обов'язковим перевіркам, гравці можуть з'ясувати у старшого контролера ракеток зручний для

добровільної перевірки час, коли вони можуть реалізувати своє право на добровільну перевірку. Представлені ракетки повинні бути ретельно досліджені.

21.1.1. Кожен гравець має право надати тільки дві ракетки для кожного виду перевірки або перевірити одну і ту ж ракетку двічі.

21.1.2. Всі вимірювання або спостереження у разі добровільної перевірки ракетки повинні бути зареєстровані у відповідному звіті про перевірку ракеток.

21.1.3. Всі виявлені недоліки повинні бути зареєстровані у спеціальній формі, яка повинна бути підписана гравцем на підтвердження того, що гравець повідомлений про виявлені недоліки (для перевірок, які ракетка не витримала, і з зазначенням результатів). Ця форма передається головному судді для використання в разі необхідності.

Також контролер ракеток повинен порекомендувати гравцеві проконсультуватися з головним суддею, повідомити про можливі наслідки, якщо під час обов'язкової перевірки ракетка не витримає аналогічної перевірки.

21.1.4. У разі добровільної перевірки гравець не ризикує бути підданим дисциплінарному покаранню. Звіт про добровільну перевірку вважається конфіденційним і може бути наданим тільки головному судді або колегії (ГСК).

21.2. Обов'язкова перевірка ракеток.

21.2.1. Під час змагань може застосовуватися обов'язкова перевірка ракеток, що може включати дослідження перед зустріччю або після зустрічі на наявність парів заборонених розчинників, а також інші види досліджень, які будуть вважатися доцільними.

21.2.2. Перевірена ракетка не може бути замінена іншою, якщо тільки вона не пошкоджена випадково під час зустрічі, запасна ракетка повинна бути утримана суддею і передана контролерові ракеток для перевірки відразу після закінчення зустрічі.

22. Особисті змагання.

22.1. Перевірка перед зустріччю.

22.1.1. Гравець повинен надати свою ракетку до місця перевірки ракеток принаймні за 20 хвилин до початку зустрічі за розкладом.

22.1.2. Ракетка, що витримала перевірку, передається контролером ракеток в окремому паперовому пакеті безпосередньо судді зустрічі, який повертає її гравцеві на ігровому майданчику. Якщо ракетка не витримала перевірки з будь-якого параметру перед зустріччю, гравець може використовувати запасну ракетку, яка перевіряється після зустрічі якщо запасна ракетка не витримала перевірки після зустрічі, до гравця вводяться санкції.

22.1.3. Якщо під час зустрічі ракетка була замінена на запасну через випадкове пошкодження, запасна ракетка повинна бути утримана суддею і передана контролерові ракеток для перевірки відразу після закінчення цієї зустрічі (що проводиться як перевірка після зустрічі – п. 22.2).

22.1.4. Якщо гравець надав свою ракетку на перевірку перед зустріччю із запізненням, ця ракетка перевіряється після закінчення цієї зустрічі (що проводиться як перевірка після зустрічі п. – 22.2).

22.2. Перевірка після зустрічі.

22.2.1. Судді зустрічі повинні утримувати всі використані у зустрічі ракетки (включаючи випадково пошкоджені) і негайно після закінчення зустрічі помістити їх разом з формуляром перевірки ракеток і протоколом зустрічі в окремі паперові або тканинні пакети з ідентифікаційними записками; ракетку необхідно акуратно брати за ручку, пакети доставляються в місце перевірки ракеток, де гравці зможуть отримати свої ракетки зворотно через 20 хвилин.

22.2.2. Після закінчення зустрічі гравець повинен залишити свою ракетку на ігровому столі. Якщо ця зустріч не була обрана для перевірки ракеток, суддя дозволяє гравцеві її забрати.

22.2.3. Якщо ракетка не витримала перевірку після зустрічі, необхідно негайно повідомити головного суддю.

23. Командні змагання.

23.1. Перевірка перед зустріччю.

23.1.1. Судді під час жеребкування командного матчу інформуються контролером ракеток про перевірки ракеток перед зустріччю.

23.1.2. Гравці, яким слід грати першу зустріч командного матчу, повинні надати свої ракетки в місце перевірки ракеток принаймні за 20 хвилин до початку командного матчу за розкладом.

23.1.3. Гравці, яким слід грати наступну зустріч командного матчу, повинні представити свої ракетки на перевірку до початку попередньої зустрічі. аналогічна процедура поширюється на всі наступні зустрічі командного матчу.

23.1.4. Ракетка, що пройшла перевірку, передається контролером ракеток в окремому паперовому або тканинному пакеті безпосередньо судді зустрічі, який повертає її гравцеві на ігровому майданчику.

23.1.5. Якщо під час зустрічі ракетка була замінена на запасну у зв'язку з випадковим пошкодженням, запасна ракетка повинна бути утримана суддею і передана контролерові ракеток для перевірки після зустрічі відразу після закінчення цієї зустрічі командного матчу.

23.1.6. Якщо гравець надав свою ракетку із запізненням, ця ракетка повинна бути перевірена після зустрічі.

23.2. Перевірка після зустрічі.

23.2.1. Судді повинні утримувати всі використані у зустрічі ракетки (включаючи випадково пошкоджені) і негайно після закінчення зустрічі помістити їх разом з формуляром перевірки ракеток в окремі пакети з ідентифікаційними записками, ракетку необхідно акуратно брати за ручку; пакети доставляються в місце перевірки ракеток. Гравці або їх тренери самостійно отримують ракетки через 20 хвилин у кімнаті перевірки ракеток.

23.2.2. Після закінчення зустрічі гравець повинен залишити свою ракетку на ігровому столі. Якщо ця зустріч командного матчу не була обрана для перевірки ракеток, суддя дозволяє гравцеві її забрати.

23.2.3. Якщо ракетка не витримала перевірку після зустрічі, необхідно негайно повідомити про це головному судді.

24. Ракетка не витримала обов'язкову перевірку. Наслідки.

24.1. Обов'язкова перевірка проводилася перед зустріччю.

24.1.1. Якщо ракетка не витримала обов'язкової перевірки перед зустріччю, за рішенням головного судді, вона не повинна використовуватися і підлягає заміні на іншу, що повинна бути піддана перевірці після зустрічі.

24.2. Обов'язкова перевірка проводилася після зустрічі.

24.2.1. Якщо ракетка не витримала обов'язкової перевірки після зустрічі, рішенням головного судді гравцеві зараховується поразка в особистій зустрічі.

24.2.2. Якщо гравець, якому зараховано поразку в зустрічі, після якої його ракетка не витримала перевірки, повинен продовжувати участь у змаганнях (наприклад, у змаганнях за коловою системою), він отримує за поразку в зустрічі 0 очок замість 1 очка.

25. Статистика позитивних результатів перевірок.

25.1.1. Якщо ракетка гравця не витримала перевірки за двома параметрами, це вважається одним випадком позитивного результату перевірки (тобто якщо ракетка не витримала перевірки на товщину покриваючого матеріалу і одночасно не витримала перевірки на шкідливі летючі речовини, це вважається одним позитивним результатом).

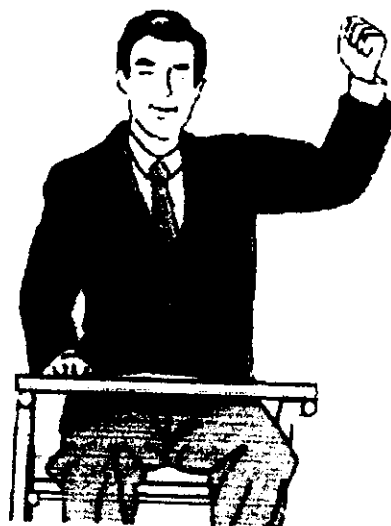
РЕКОМЕНДОВАНІ СУДДІВСЬКІ ЖЕСТИ



Мал. 1. Наступний подаючий



Мал. 2. Стоп



Мал. 3. Очко

СУДДІВСЬКІ ЖЕСТИ, РЕКОМЕНДОВАНІ ІТТГ ПРИ НЕПРАВИЛЬНИХ ПОДАЧАХ

1. Якщо м'яч не піднімається хоча б на 16 см після відриву від долоні кисті вільної руки, ведучий суддя чи суддя-асистент використовують жест, показаний на Мал. 1.

Команда судді: «Низьке підкидання»



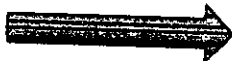
2. Якщо на початку подачі м'яч не лежить вільно на відкритій долоні нерухомої кисті вільної руки подаючого, ведучий суддя чи суддя-асистент використовують сигнал (жест), показаний на Мал. 2.



Команда судді: «Долоня закрита»



3. Якщо на початку подачі м'яч лежить вільно на пальцях відкритої долоні нерухомої кисті вільної руки, ведучий суддя чи суддя-асистент використовують сигнал (жест), показаний на Мал. 3.



Команда судді: «М'яч лежить на пальцях»



4. Якщо м'яч знаходиться нижче рівня ігрової поверхні в якийсь момент з початку подачі до удару подаючого по м'ячу, ведучий суддя чи суддя-асистент використовують жест, показаний на Мал. 4.



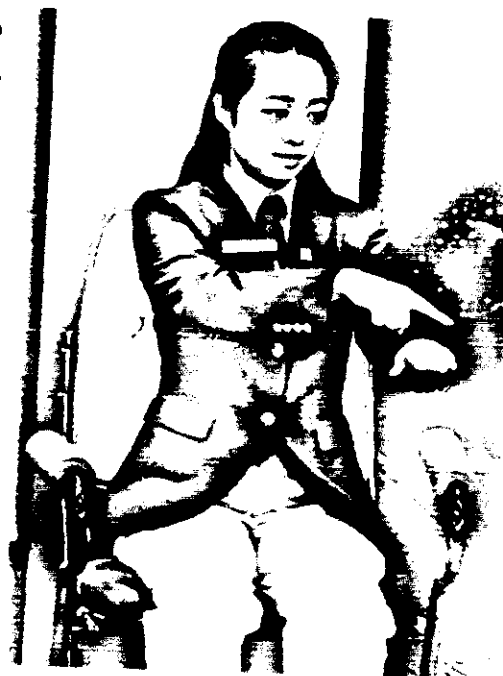
Команда судді: «М'яч під столом»



5. Якщо м'яч знаходиться перед кінцевою лінією в якийсь момент з початку подачі до удару подаючого по м'ячу, ведучий суддя або суддя-асистент використовують жест, показаний на Мал. 5



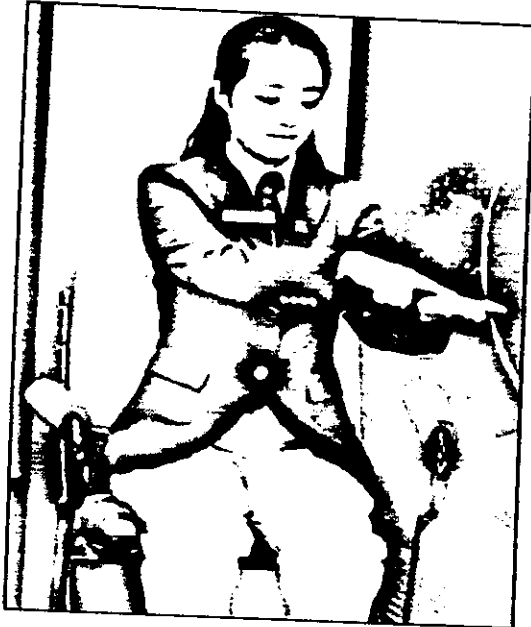
Команда судді: «М'яч над столом» або «М'яч перед кінцевою лінією»



6. Якщо м'яч не підкинутий майже вертикально вгору, ведучий суддя чи суддя-асистент сигналізують як показано на Мал. 6.1. - 6.2.

Команда судді: «Підкинуто не вертикально»

Сигнал: описати дугу вказівним пальцем з позиції на мал. 6.1. в положення, вказане на мал. 6.2.



Мал. 6.1.



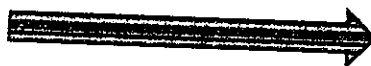
Мал. 6.2.

7. Якщо м'яч закритий від приймаючого подаючим або його партнером в парній зустрічі або ж чимось, що надіто на них або що вони мають при собі, суддя сигналізує помилку як показано на Мал. 7.1.

Команда судді: «М'яч закритий (чимось або кимось)» (плечем, ліктем, головою, партнером).



Якщо гравець просить пояснити причину (вказати, чим закритий м'яч), ведучий суддя користується вказівним пальцем. На Мал. 7.2. зображений жест, який використовується у випадку, коли м'яч закритий плечем подаючого.



Можливе пояснення: «М'яч закритий плечем»



Додаток 8

ПІДРАХУНОК РЕЗУЛЬТАТІВ ЗМАГАНЬ У ПІДГРУПАХ

Під час підрахунку результатів групових змагань часто виникає питання, хоча основні принципи дуже прості. Ці принципи однакові як для гравців в особистих змаганнях, так і для команд у командних.

Гравцеві (команді) присуджується 2 очки (стовпець таблиці «очки») за перемогу у зустрічі або за неявку противника, 1 очко – за програму зустрічі і 0 очок за зустріч, яку він (вона) не грав (а) або не завершив (а) (з будь-якої причини). У прикладі, показаному в таблиці № 1, учасник А має шість очок за зустрічі, учасник В має чотири очки, учасник С має три очки і учасник D має п'ять очок, отже розподіл місць є очевидним (стовпець таблиці «місце») - А, D, В, С. Однак, результати ігор у групі часто бувають менш очевидними. Типова ситуація показана в таблиці № 2, де учасники В і D мають по п'ять очок за зустрічі, а учасники А і С – по чотири.

Таблиця № 1

	А	В	С	D	Очки	Місце
А		3-1	3-0	3-1	6	1
В	1-3		3-0	1-3	4	3
С	0-3	0-3		0-3	3	4
D	1-3	3-1	3-0		5	2

Таблиця №2

	А	В	С	Д	Очки	Місце
А		1-3	3-0	2-3	4	3
В	3-1		3-0	2-3	5	2
С	0-3	0-3		3-0	4	4
Д	3-2	3-2	0-3		5	1

Часто помилка проявляється в тому, що оскільки позиції всіх учасників групи були визначені на цьому етапі, наступним кроком має бути розгляд відношення виграних і програних партій, обчисленого за всіма зустрічами кожного учасника. Насправді, розподіл місць у цьому випадку залежить тільки від результатів зустрічей між суперниками за перше місце (В і Д) і за третє місце (А і С). Тобто, необхідно розібратися тільки між двома учасниками, які борються за кожне з цих місць. Отже, оскільки учасник Д переміг учасника В, а учасник А переміг учасника С, кінцевий результат – Д, В, А, С (хоча загальне ставлення партій у Д – 6: 7 гірше, ніж у В – 8: 4).

Однак, може виникнути ситуація, показана в таблиці № 3А, де учасник С з трьома очками за зустрічі явно четвертий, а в учасників А, В і Д – по п'ять очок у кожного. У цьому випадку не потрібно враховувати результати зустрічей, в яких С брав участь, що показано в таблиці № 3Б.

У зустрічах між собою кожен з решти учасників отримав по три очки, відповідно з'ясувати їх позиції можна тільки розглянувши відношення виграних ними партій до програних (стовпець таблиці «співвідношення»). Учасник А має відношення перемоги / поразки в партіях 4/3, учасник В – 3/5 і учасник Д – 5/4. Таким чином, результат ігор – А, Д, В, С.

Таблиця № 3А

	А	В	С	Д	Очки	Місце
А		3-0	3-2	1-3	5	1*
В	0-3		3-0	3-2	5	1*
С	2-3	0-3		0-3	3	4
Д	3-1	2-3	3-0		5	1*

Таблиця № 36

	A	B	D	Очки	Співвідн.	Місце
A		3-0	1-3	3	$4/3=1,33\dots$	1
B	0-3		3-2	3	$3/5=0,6$	3
D	3-1	2-3		3	$5/4=1,25$	2

Важливо розуміти, що таблиця № 36 дає остаточний результат серед учасників **A**, **B**, **D**. Інакше кажучи, абсолютно неправильно виключати, наприклад, учасника **A**, який зайняв перше місце, з таблиці, і розглядати тільки результат зустрічі між **B** і **D** для визначення зайнятих ними місць. У прикладі з виключенням учасника **C** з таблиці № 3А на основі аналізу набраних очок тільки його становище відрізнялося від становища учасників **A**, **B**, **D**, а їх результати були однаковими. У таблиці ж № 36 ми визначили співвідношення виграних партій до програних, що виявилось різним у всіх учасників, тобто місце кожного учасника визначено однозначно і остаточно.

Однак, якщо б результати ігор були такими, як показано в таблиці № 4А, після видалення зустрічей учасника **C** кожен з решти учасників матиме відношення виграних партій до програних як $4/4$, і цей крок не буде вирішальним. Тоді потрібно розглянути відношення виграних очок у партіях до програних (таблиця № 4б). При цьому потрібно розуміти, що вважається сума всіх набраних очок, а не тільки записаних у таблиці скороченим способом (так, для учасника **A** в зустрічі з **B** виграно $11 + 11 + 3 + 12 = 37$ очок, а програно $9 + 5 + 11 + 10 = 35$ очок).

Для учасників **A**, **B**, і **D** співвідношення виграних очок у партіях до програних складають $65/79$, $78/66$ і $73/71$ відповідно. Таким чином, результат ігор групи – **B**, **D**, **A**, **C**.

Таблиця № 4А

	A	B	C	D	Очки	Місце
A		3-1	3-1	1-3	5	1*
B	1-3		3-1	3-1	5	1*
C	1-3	1-3		1-3	3	4
D	3-1	1-3	3-1		5	1*

Таблиця № 46

	А	В	Д	Очки	Співвіднош.		Місце
А		9,5,-3,10	-9,-6,11,-0	3	4/4	65/79=0,82	3
В	-9,-5,3,-10		-10,7,2,8	3	4/4	78/66=1,18	1
Д	9,6,-11,0	10,-7,-2,-8		3	4/4	73/71=1,03	2

Далі, у групі, результати якої показані в таблиці № 5, учасник **Д** виграв зустріч в учасника **А** внаслідок неявки останнього. Результат показаний в таблиці як **W** (який виграв) і **L** (той, хто програв). У практиці міжнародних змагань використовується позначення **W** (winner – переможець) і **L** (loser – той, хто програв) відповідно; використовується також позначення **W / O** – від слова walk over (неявка). Не змінюється кількість очок за зустрічі, зіграні учасниками **В**, **С** і **Д**, і позиції учасників **В** і **Д** залишаються незмінними, але учасник **А**, який отримав нуль очок за зустріч з учасником **Д**, має тепер тільки три очки і опиняється на четвертому місці, навіть якщо він виграв ту ж саму кількість зустрічей, що і учасник **С**, включаючи зустріч між ними.

Таблиця № 5

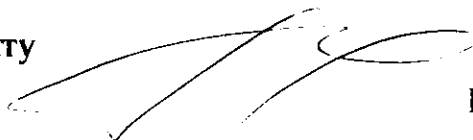
	А	В	С	Д	Очки	Місце
А		1-3	3-0	L-W	3	4
В	3-1		3-0	2-3	5	2
С	0-3	0-3		3-0	4	3
Д	W-L	3-2	0-3		5	1

Нарешті, якщо зустріч не зіграна або не закінчена, і необхідно взяти до уваги ставлення виграних партій або очок до числа програних партій або очок учаснику, який оголошений переможцем, присуджується необхідна кількість очок для завершення зустрічі. Таким чином, вважається, що переможець незіграної зустрічі виграв її з рахунком 3-0 у партіях і 11-0 у кожній партії. Якщо, проте, зустріч була частково зіграна до моменту зупинки на користь одного учасника, всі очки, раніше зіграні, зараховують. Якщо учасник, якого вважають переможцем, вів 5-3 у третій партії за рахунку по партіях 1-1, рахунок може бути

зафіксований як 11-7, 8-11 у двох зіграних партіях, 11-3 – у партії, що не дограли, і 11-0 – у незіграній, разом: 7, -8,3,0.

У разі неявки обох учасників, кожен з них отримує 0 очок, при цьому рахунок по партіях зараховується як 0-0.

Директор департаменту
олімпійського спорту



Нельсон ГАЙРІЯН

