2. ПРАВИЛА ИГРЫ 2.1.

Стол 2.1.1. Верхняя поверхность стола, называемая «игровой поверхностью», длиной 2,74 м и шириной 1,525 м, должна быть прямоугольной и лежать в горизонтальной плоскости на высоте 76 см от пола.

2.1.2. Игровая поверхность не включает в себя боковые стороны стола.

2.1.3. Игровая поверхность может быть из любого материала и должна обеспечивать единообразный отскок около 23 см при падении на неё стандартного мяча с высоты 30 см. 2.1.4. Игровая поверхность должна быть матовой, однородной тёмной окраски с белой «боковой линией» шириной 2 см вдоль каждой кромки по стороне 2,74 м и белой «концевой линией» шириной 2 см вдоль каждой кромки 1,525 м.

2.1.5. Игровая поверхность должна быть разделена на 2 половины вертикальной сеткой, расположенной параллельно концевым линиям. Поверхность каждой половины должна быть сплошной на всем протяжении.

2.1.6. Для парных встреч каждая половина должна быть разделена на две равные «полуплощадки» белой «средней линией» шириной 3 мм, проходящей параллельно боковым линиям; среднюю линию следует считать частью каждой правой полуплощадки. **2.2. Комплект сетки**

2.2.1. Комплект сетки состоит из собственно сетки, подвесного шнура и опорных стоек, включая те части опорных стоек, которые служат для крепления стоек к поверхности стола. 8

2.2.2. Сетку подвешивают на шнур, привязанный с каждого конца к вертикальной части стоек высотой 15,25 см; длина выступающих частей стоек не должна превышать 15,25 см в сторону от боковых линий.

2.2.3. Верхний край сетки по всей своей длине должен находиться на высоте 15,25 см над игровой поверхностью.

2.2.4. Нижний край сетки по всей своей длине должен находиться максимально близко к игровой поверхности и боковые стороны сетки должны быть по всей их протяжённости от верхнего края до нижнего прикреплены к опорным стойкам.

**2.3. Мяч**

2.3.1. Мяч должен быть сферическим, диаметром 40 мм.

2.3.2. Масса мяча должна быть 2,7 г.

2.3.3. Мяч должен быть изготовлен из целлулоида или подобной пластмассы, белого или оранжевого цвета, матовым.

**2.4. Ракетка**

2.4.1. Ракетка может быть любого размера, формы и массы, но её лопасть должна быть плоской и жесткой.

2.4.2. По крайней мере 85% лопасти по толщине должно быть из натурального дерева. Клеевой слой внутри лопасти может быть армирован волокнистым материалом, таким, как углеродистая фибра, фибергласс или прессованная бумага; этот армирующий слой не должен превышать по толщине меньшую из величин: 0,35 мм или 7,5% общей толщины лопасти.

2.4.3. Сторона лопасти, используемая для удара по мячу, должна быть покрыта обычной пупырчатой резиной с пупырышками наружу, общей толщиной вместе с клеевым слоем до 2,0 мм включительно, либо резиной типа “сэндвич” с пупырышками внутрь или наружу общей толщиной вместе с клеем до 4,0 мм включительно.

2.4.3.1. «Обычная пупырчатая резина» – это однослойная не пористая резина, натуральная или синтетическая, с пупырышками, равномерно распределёнными по её поверхности с плотностью не менее 10 и не более 30 штук на 1 см2 .

2.4.3.2. Резина типа «сэндвич» – один слой пористой резины, покрытой снаружи одним слоем обычной пупырчатой резины; толщина пупырчатой резины – до 2 мм включительно.

2.4.4. Покрывающий материал должен полностью закрывать лопасть, не выступая за её края, кроме части лопасти, примыкающей к ручке и охватываемой пальцами. Эта часть лопасти может оставаться непокрытой или покрытой любым материалом.

2.4.5. Лопасть, любой слой внутри лопасти и любой слой покрывающего или склеивающего материала на стороне, используемой для ударов по мячу, должны быть сплошными и одинаковой толщины. 9

2.4.6. Поверхность покрывающего сторону лопасти материала или сторона лопасти, оставленная непокрытой, должна быть равномерной окраски и матовой: одна сторона – чёрного цвета, а другая – ярко-красного.

2.4.7. Покрывающий материал должен использоваться без применения физической, химической или иной обработки.

2.4.7.1. Допускаются небольшие отклонения от однородности поверхности и равномерности окраски в результате случайного повреждения или износа при условии, что эти отклонения существенно не изменяют характеристики поверхности.

2.4.8. В начале встречи или при смене ракетки в течение встречи игрок должен показать ракетку, которую собирается использовать, своему сопернику и ведущему судье и позволить им осмотреть её. 2

.5. Определения

2.5.1. «Розыгрыш» – период времени, когда мяч находится в игре.

2.5.2. Мяч находится «в игре» с последнего момента, когда он неподвижно лежит на ладони кисти свободной руки перед намеренным подбрасыванием его при подаче, до тех пор, пока не будет решено, что розыгрыш является очком или переигровкой.

 2.5.3. «Переигровка» – розыгрыш, результат которого не засчитан.

2.5.4. «Очко» – розыгрыш, результат которого засчитан.

2.5.5. «Рука с ракеткой» – кисть руки, держащая ракетку.

2.5.6. «Кисть свободной руки» – кисть руки, не держащая ракетку; «свободная рука» - рука (от плеча игрока до кончиков пальцев), не держащая ракетку.

2.5.7. Игрок «ударяет» мяч, если он касается мяча в игре своей ракеткой, держа её в руке, или своей рукой с ракеткой ниже запястья.

2.5.8. Игрок «мешает» мячу, если он или что-либо из того, что надето на игроке или что игрок имеет при себе, касается мяча в игре, летящего над или в направлении игровой поверхности, не задев половины стола этого игрока после того, как соперник последним ударил по мячу.

2.5.9. «Подающий» – игрок, который должен первым ударить по мячу в розыгрыше. 2.5.10. «Принимающий» – игрок, который должен вторым ударить по мячу в розыгрыше. 2.5.11. «Ведущий судья» – лицо, назначенное контролировать встречу.

2.5.12. «Судья-ассистент» – лицо, назначенное содействовать ведущему судье в принятии определённых решений.

2.5.13. Понятие «надето на игроке или что игрок имеет при себе» включает в себя всё, что было надето на игроке, или что игрок имел при себе (например, держал в руках) в начале розыгрыша, за исключением мяча.

10 2.5.14. «Концевую линию» следует рассматривать продолжающейся бесконечно долго в обоих направлениях.

**2.6. Подача**

2.6.1. В начале подачи мяч должен свободно лежать на разжатой ладони неподвижной кисти свободной руки.

2.6.2. Подающий должен подбросить мяч почти вертикально вверх, не придавая ему вращения, так, чтобы мяч поднялся вверх не менее чем на 16 см с момента отрыва от ладони кисти свободной руки, и затем опустился вниз, ничего не коснувшись до того, как по нему ударят.

2.6.3. Когда мяч падает, подающий должен ударить по нему так, чтобы мяч коснулся сначала его половины стола, а затем коснулся прежде всего половины стола принимающего, а в парных играх – чтобы мяч коснулся последовательно правой «полуплощадки» подающего, а затем правой «полуплощадки» принимающего.

2.6.4. С момента начала подачи до момента удара по мячу мяч должен находиться позади концевой линии половины стола подающего и выше уровня игровой поверхности и при этом не должен быть скрыт от принимающего игрока подающим или его партнёром по паре, или чем угодно, что «надето на них».

2.6.5. Как только мяч подброшен, свободная рука подающего должна быть убрана из пространства между мячом и сеткой. Пространство между мячом и сеткой ограничивается мячом, сеткой и её воображаемым бесконечным вертикальным продолжением.

2.6.6. Игрок обязан подавать так, чтобы ведущий судья или судья-ассистент могли убедиться, что он выполняет все требования, предъявляемые Правилами к подаче, и любой из них имеет право решить, что подача неправильная.

2.6.6.1. В случае, если в первый раз во время встречи ведущий судья или судья ассистент не уверен в правильности подачи, любой из них может остановить розыгрыш и предупредить подающего. Любая следующая в этой встрече подача того же игрока или его партнёра по паре считается неправильной, если она не является очевидно правильной. 2.6.7. В порядке исключения ведущий судья может смягчить требования к правильной подаче, если он убежден, что выполнению этих требований препятствует физический недостаток подающего.

 **2.7. Возврат**

2.7.1. Поданный или возвращённый мяч следует ударить так, чтобы он коснулся половины стола соперника, прежде всего или после касания комплекта сетки.

2.8. Порядок игры

2.8.1. В одиночных встречах сначала подающий должен выполнить подачу, затем принимающий должен выполнить возврат, после чего подающий и принимающий поочередно выполняют возврат.

11 2.8.2. В парной встрече подающий должен выполнить подачу, затем принимающий должен выполнить возврат, затем партнёр подающего должен выполнить возврат и, наконец, партнер принимающего должен выполнить возврат. Затем в этой последовательности каждый игрок по очереди должен выполнять возврат.

**2.9. Переигровка**

2.9.1. Розыгрыш переигрывается, если:

2.9.1.1. при подаче мяч коснётся комплекта сетки при условии, что во всех других отношениях подача выполнена правильно или принимающий (или его партнер) «помешает мячу»;

2.9.1.2. подача выполнена, когда принимающий (пара) не готов к приёму мяча, при условии, что никто из принимающих не пытался ударить по мячу;

2.9.1.3. ошибка при выполнении правильной подачи, правильного возврата или какого-либо другого требования правил игры произошла вследствие помехи, неподконтрольной игроку;

2.9.1.4. игра прервана ведущим судьёй или судьёй-ассистентом;

**2.9.2. Игра может быть остановлена:**

2.9.2.1. для исправления ошибки в очерёдности подачи, приёма или смены сторон;

2.9.2.2. для введения правила активизации игры;

2.9.2.3. для предупреждения или наказания игрока или советчика;

2.9.2.4. при изменении игровых условий настолько, что это может повлиять на исход розыгрыша.

2.10 Очко 2.10.1. Если розыгрыш не переигрывается, игроку присуждается очко, если: 2.10.1.1. соперник не выполнил правильную подачу;

2.10.1.2. соперник не выполнил правильный возврат;

2.10.1.3. после его подачи или возврата мяч коснётся чего-либо, кроме комплекта сетки до того, как по нему ударит соперник;

2.10.1.4. после того как соперник игрока ударил по мячу, мяч пролетит над половиной стола игрока или за его концевую линию, не коснувшись этой половины стола;

2.10.1.5. после того как соперник игрока ударил по мячу, мяч пролетит сквозь сетку или между сеткой и опорной стойкой или между сеткой и игровой поверхностью

2.10.1.6. соперник мешает мячу;

2.10.1.7. соперник умышленно ударяет по мячу более чем один раз подряд;

2.10.1.8. соперник ударяет по мячу стороной лопасти ракетки, поверхность которой не соответствует требованиям п.п. 2.4.3 - 2.4.5;

12 2.10.1.9. соперник или то, что на нём надето или что он имеет при себе, сдвинет игровую поверхность, пока мяч в игре;

2.10.1.10. соперник или то, что на нём надето или что он имеет при себе, коснется комплекта сетки, пока мяч в игре;

2.10.1.11. соперник коснётся игровой поверхности кистью свободной руки;

2.10.1.12. в парной встрече кто-либо из его соперников ударяет по мячу не в порядке, установленном первым подающим и первым принимающим; 2.10.1.13. как обусловлено правилом активизации игры (п. 2.15.4);

**2.11. Партия**

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

2.11.2. Допускается, если это прямо указано в положении о соревнованиях, проводить соревнования, считая победителем партии игрока (пару) выигравшего следующий розыгрыш при счете 10:10.

2.11.3. Допускается, если это прямо указано в положении о соревнованиях, проводить соревнования, считая победителем встречи игрока (пару) набравшего первым 7 очков в решающей партии при равном счете в партиях.

**2.12. Встреча**

2.12.1. Встречу следует проводить на большинство из любого нечётного числа партий. 2.13. Выбор подачи, приема и стороны

2.13.1. Право выбрать начальный порядок подачи, приёма и сторону стола определяется жребием. Выигравший жребий может выбрать подавать или принимать первым или же начать встречу на выбранной им стороне стола.

2.13.2. Когда один игрок (пара) выбрал право первым подавать или принимать или же право начать игру на определённой стороне, его соперник (пара) имеет право сделать оставшийся выбор.

2.13.3. После каждых двух засчитанных очков принимающий игрок (пара) должен стать подающим и так до конца партии или до тех пор, пока каждый из соперников не наберёт по 10 очков или не будет введено правило активизации игры, когда чередование смены подающего и принимающего остаётся таким же, но только после каждого очка.

2.13.4. В каждой партии парной встречи пара, имеющая право подавать первой, должна решить, кто из игроков этой пары будет выполнять подачу первым, а принимающая пара в первой партии должна решить, кто будет принимать первым; в 13 следующих партиях этой встречи, как только будет определён первый подающий, первым принимающим должен стать подававший на него в предыдущей партии.

2.13.5. В парных встречах при каждой смене подачи предыдущий принимающий должен стать подающим, а партнер предыдущего подающего – принимающим.

2.13.6. Игрок, подающий первым в партии, должен принимать первым в следующей партии этой одиночной встречи. Пара, подающая первой в партии, должна принимать первой в следующей партии этой встречи, а в последней возможной партии, как только одна из пар наберёт 5 очков, пара, которой надлежит принимать, должна сменить своего принимающего.

2.13.7. Игрок (пара), начинающий партию на одной стороне, следующую партию этой встречи должен начать на противоположной стороне, а в последней возможной партии этой встречи игроки (пары) должны поменяться сторонами, как только один из них наберёт 5 очков.

2.13.8. Допускается, если это прямо указано в положении о соревнованиях, поменяться сторонами в последней решающей партии, как только один из игроков (пар) наберет 3 очка, если соревнования проводятся согласно п. 2.11.3;

2.14. Нарушение порядка подачи, приёма или смены сторон 2.14.1. Если игрок подаёт или принимает вне своей очереди, игра должна быть остановлена ведущим судьей, как только ошибка обнаружена, а затем возобновлена с подачи и приема тех игроков, которым следовало подавать и принимать при текущем счете в соответствии с очерёдностью, установленной в начале встречи; в парных встречах – в порядке очередности подач, определённых парой, получившей право первой подавать в партии, в течение которой обнаружена ошибка. 2.14.2. Если игроки не поменялись сторонами, когда им следовало это сделать, игра должна быть прервана судьей, как только ошибка обнаружена, а затем возобновлена при правильном расположении игроков, в соответствии с последовательностью, установленной в начале встречи, со счёта, который был зафиксирован на момент обнаружения ошибки. 2.14.3. При любых обстоятельствах очки, набранные до обнаружения ошибки, должны быть засчитаны. 2.15. Правило активизации (ускорения) игры 2.15.1. Правило активизации игры вводится в действие, если партия не заканчивается в течение 10 минут, за исключением описанного в п. 2.15.2; это правило может быть введено в любое время по обоюдному согласию обоих игроков (пар). 2.15.2. Правило активизации игры не вводится в действие, если в партии разыграно 18 или более очков. 14 2.15.3. Если лимит времени был исчерпан, когда мяч находился в игре, и вводится правило активизации игры, игра должна быть остановлена ведущим судьёй и продолжена подачей игрока, который подавал в прерванном розыгрыше. Если мяч не находился в игре, когда было введено правило активизации игры, игру продолжают подачей игрока, который принимал в предыдущем розыгрыше. 2.15.4. Впоследствии каждый игрок должен подавать поочерёдно до конца партии, и, если принимающий (пара) выполнит 13 правильных возвратов во время розыгрыша, принимающий (пара) выигрывает очко. 2.15.5. Введенное правило активизации игры не меняет порядок подачи и приёма во встрече, изложенный в п. 2.13.6. 2.15.6. Однажды введённое правило активизации игры действует до окончания данной встречи. 2.15.7. Допускается, если это прямо указано в положении о соревнованиях, вводить в действие правило активизации игры, при проведении соревнований согласно п. 2.11.3, если решающая партия не заканчивается в течение 7 минут и в партии разыграно менее 12 очков;