

Преподаватель: Чупров А.П.
Группа: 31м
28.04.2020г

Правила игры в настольный теннис

1.ВИДЫ СОРЕВНОВАНИЙ, УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

1.1 Виды соревнований

Соревнования по настольному теннису подразделяют на:

1.1.1 личные, в которых результаты засчитывают каждому участнику отдельно;

1.1.2 командные, в которых результаты отдельных участников команды засчитывают команде в целом;

1.1.3 лично-командные, т.е. такие личные соревнования, в которых результаты засчитывают одновременно каждому участнику отдельно и команде в целом;

1.1.4 командно-личные, т.е. такие командные соревнования, в которых результаты засчитывают одновременно команде в целом и каждому участнику отдельно.

1.2 Виды встреч

Каждый вид соревнований может состоять из:

1.2.1 одиночных встреч: мужских, женских;

1.2.2 парных встреч: мужских, женских, смешанных.

1.3 Порядок определения вида соревнований

Вид соревнования определяют положением о соревновании.

1.4 Возраст участников

1.4.1 Возраст участников юношеских групп определяют по данным на 30 июня текущего года, других возрастных групп - по году рождения.

1.4.2 Соревнования по настольному теннису среди российских спортсменов проводят по следующим возрастным группам:

* младшая юношеская - до 12 лет (9-11);

* средняя юношеская - до 15 лет (12-14);

* старшая юношеская - до 18 лет (15-17);

* юниоров - до 21 года (18-20);

* взрослых - 21 год и старше;

* старшего возраста: мужчины - старше 40 лет, женщины - старше 35 лет.

* международные юношеские соревнования проводят для: "кадетов" - до 15 лет и "юниоров" - до 18 лет.

1.5 Допуск к соревнованиям

1.5.1 К участию в соревнованиях допускают спортсменов, спортивная квалификация которых соответствует уровню соревнований, получивших разрешение врача;

1.5.1.1 разрешение врача отмечают в представляемом соответствующей спортивной организацией именном списке с подписью врача и печатью против фамилии каждого участника; для личных соревнований - в классификационном билете спортсмена.

1.5.2 Спортсменов младших юношеских групп допускают к соревнованиям смежных юношеских групп. Спортсмены средней юношеской группы могут быть допущены к соревнованиям юниоров и взрослых по ходатайству спортивной организации и с разрешения врача, тренера и соответствующей федерации настольного тенниса.

Спортсменов старшей юношеской группы допускают к соревнованиям юниоров и взрослых.

1.5.3 Соревнования с участием спортсменов младших возрастных групп, допущенных к соревнованиям в старшей группе, проводят по правилам соревнований для старших (количество встреч в день, партий во встрече).

1.5.4 Для спортсменов юношеских групп и группы старшего возраста игры можно проводить в течение четырех дней, для юниоров и взрослых - пяти дней, после чего необходим день отдыха.

1.5.5 Окончание игр в соревнованиях спортсменов младшей юношеской группы - не позднее 21 часа, других юношеских групп - не позднее 22 часов.

1.6 Права и обязанности участника

1.6.1 Участник соревнований имеет право:

1.6.1.1 выбрать один мяч из нескольких предложенных ведущим судьей для проведения встречи; тип/марку мяча определяют Положением о соревнованиях;

1.6.1.2 проводить перед началом встречи непосредственно на игровом столе разминку продолжительностью до 2 минут;

1.6.1.3 получать советы в перерывах между партиями или во время других разрешенных остановок игры в соответствии с п.3.5.1;

1.6.1.4 обратиться к ведущему судье до начала следующего розыгрыша за разъяснениями или с просьбой;

1.6.1.5 обратиться к главному судье, если не удовлетворен разъяснением ведущего судьи, в личных соревнованиях - непосредственно, в командных - через своего представителя или капитана команды;

1.6.1.6 на кратковременный перерыв с разрешения ведущего судьи для приведения в порядок своей игровой формы;

1.6.1.7 на кратковременный перерыв для обтирания полотенцем после каждых 6 разыгранных очков;

1.6.1.8 взять перерыв продолжительностью до 1 минуты после любой завершившейся партии встречи, а также один тайм-аут продолжительностью до 1 минуты в любой партии встречи при любом счете в незавершившейся встрече;

1.6.1.9 взять перерыв длительностью до 5 минут для отдыха между встречами на большинство из 3-5 партий и до 10 минут между встречами на большинство более чем из 5 партий;

1.6.1.10 сделать несколько тренировочных ударов после замены поврежденных в ходе встречи мяча или ракетки.

1.6.1.11 покидать, в случае необходимости, игровую площадку, пока мяч в игре, а также, с согласованного до начала встречи разрешения судьи, для возвращения мяча.

1.6.2 Участник соревнований обязан:

1.6.2.1 соблюдать нормы спортивной этики, быть вежливым по отношению к соперникам, судьям и зрителям;

1.6.2.2 знать и соблюдать Правила, Положение о соревнованиях, а также расписание встреч;

1.6.2.3 быть готовым к соревнованиям за 5 минут до начала встречи по расписанию. В случае неявки участника к началу встречи ему засчитывают поражение.

1.6.2.3.1 участник, не явившийся на встречу или отказавшийся от продолжения соревнований без уважительной причины, может быть дисквалифицирован главным судьей.

1.6.2.4 выступать в опрятной, чистой и хорошо пригнанной спортивной одежде, соответствующей требованиям п.3.2.2;

1.6.2.4.1 иметь единую форму в командных соревнованиях (исключения возможны в отношении носков и туфель) с эмблемой организации, от которой он выступает;

1.6.2.4.2 выступать в личных соревнованиях с эмблемой организации, которую он представляет;

1.6.2.5 провести все предусмотренные расписанием встречи;

1.6.2.6 вести игру в полную силу, не допуская умышленного проигрыша отдельных очков, партий или встреч - за нежелание вести борьбу участник может быть дисквалифицирован главным судьей на одну встречу или на все соревнование;

1.6.2.7 находиться на игровой площадке в течение всей встречи, кроме положения, оговоренного в п.1.6.1.11;

1.6.2.7.1 получить разрешение главного судьи при необходимости покинуть игровую площадку;

Независимо от причины, по которой игрок получил разрешение покинуть игровую площадку, его отсутствие допустимо не более 10 минут, после чего отсутствующему игроку засчитывают поражение. При этом в незавершенной партии его противнику добавляется столько очков, сколько необходимо для выигрыша данной партии; следующие несыгранные партии этой встречи засчитываются также в пользу соперника со счетом 11:0;

1.6.2.8 поблагодарить по окончании встречи рукопожатием соперника и судей, проводивших встречу;

1.6.2.9 быть в составе команды, если проводят построение перед началом командного матча и после его окончания для приветствия.

1.6.3 Участнику запрещено:

1.6.3.1 вступать в пререкания с судьями и соперниками;

1.6.3.2 затягивать преднамеренно игру:

- * длительным или несвоевременным вытиранием полотенцем;

- * умышленным повреждением мяча;

- * выбиванием мяча за пределы игровой площадки;

- * постукиванием мячом перед подачей по столу, полу, ракетке;

- * вытиранием рук о стол или ограждение; - использованием пауз (более 15 с) между розыгрышами или перерывов (более 1 минуты) между партиями;

- * другим способом;

1.6.3.3 оказывать (любым способом) влияние на принятие судьей решения по результату розыгрыша;

1.6.3.4 повреждать или наносить преднамеренно удары (чем угодно) по оборудованию (столу, сетке, ограждению), а также любому спортивному или личному имуществу;

1.6.3.5 действовать неуважительно (выражениями или жестами, громкими возгласами или комментариями к игре, бросанием ракетки и т.п.) по отношению к зрителям, соперникам или официальным лицам;

1.6.3.6 намеренно мешать (любыми своими действиями) проведению других встреч.

1.6.4 Нарушение любого запрета п.1.6.3 влечет за собой для нарушителя:

1.6.4.1 при первом нарушении - предупреждение;

Ведущему судье следует устное предупреждение продублировать подъемом желтой карточки (произвольного вида) той рукой, со стороны которой в момент предупреждения находится нарушитель; целесообразно, чтобы это действие судьи было отчетливо видно игрокам, тренерам, главному судье и зрителям.

1.6.4.2 при втором - проигрыш очка;

1.6.4.3 при третьем - проигрыш 2 очков;

1.6.4.4 при четвертом - главный судья предпринимает дисциплинарные воздействия, предусмотренные п.3.5.2.6.

1.7 Представитель, тренер и капитан команды

1.7.1 Каждая организация, участвующая в соревновании, должна иметь своего представителя (тренера), который является руководителем команды, несет ответственность за дисциплину участников и обеспечивает их явку на соревнования.

1.7.2 Представитель (тренер) не может быть одновременно судьей данных соревнований.

1.7.3 Помимо представителя (тренера) команда должна иметь капитана из числа участников.

1.7.4 В отсутствие представителя (тренера) капитан команды исполняет его обязанности, пользуется его правами и несет ответственность за порядок и дисциплину в команде.

1.7.5 Для использования своих прав, включая подачу протестов, представитель (тренер) или капитан команды должен присутствовать в игровом зале в течение всего командного матча.

1.7.6 Представитель (тренер) имеет право:

1.7.6.1 присутствовать на жеребьевке;

1.7.6.2 присутствовать на совещаниях главной судейской коллегии, если они проводятся совместно с представителями;

1.7.6.3 получать в секретариате документацию с результатами соревнований;

1.7.6.4 давать советы участникам в перерыве между партиями или во время других разрешенных остановок игры;

1.7.6.5 подать протест в командных соревнованиях:

1.7.6.5.1 главному судье на решение ведущего судьи или судьи-ассистента по вопросу толкования ими Правил (гл.2);

1.7.6.5.2 в оргкомитет соревнований на решение главного судьи по вопросу проведения соревнования, не предусмотренному действующими Правилами и Предписаниями (см. главы 2 и 3).

1.7.7 Представитель (тренер) обязан:

1.7.7.1 знать Правила, Предписания, а также Положение о соревновании и порядок его проведения;

1.7.7.2 во время соревнований быть одетым в спортивный тренировочный костюм.

1.7.8 Представителю (тренеру) запрещено:

1.7.8.1 вмешиваться в распоряжения судей и других официальных лиц соревнования;

1.7.8.2 давать советы участникам во время игры, за исключением случаев, предусмотренных в п.1.7.6.4

1.7.8.2.1 Представителю (тренеру) следует учитывать возможность наказания его подопечного игрока на основании п.3.5.2.1.

1.7.9 Нарушение п.1.7.8 влечет за собой:

1.7.9.1 при первом нарушении - предупреждение (аналогично п.1.6.4.1);

1.7.9.2 при втором - удаление за пределы игровой зоны.

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 включает верхние кромки стола, но не боковые стороны ниже кромок.

2.1.3 Игровая поверхность может быть из любого материала и должна обеспечивать единообразный отскок около 23 см при падении на нее стандартного мяча с высоты 30 см.

2.1.4 Игровая поверхность должна быть матовой, однородной темной окраски с белой "боковой линией" шириной 2 см вдоль каждой кромки по стороне 2,74 м и белой "концевой линией" тоже шириной 2 см вдоль каждой кромки 1,525 м.

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

2.1.6 Для парных игр каждая половина должна быть разделена на 2 равные "полуплощадки" белой "центральной" линией шириной 3 мм, проходящей параллельно боковым линиям; центральную линию следует считать частью каждой правой полуплощадки.

2.2 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.

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 Верх сетки по всей ее длине должен находиться на высоте 15,25 см над игровой поверхностью.

2.2.4 Низ сетки по всей ее длине должен быть насколько возможно ближе к игровой поверхности стола, а концы сетки 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 ее 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 должен быть не более 7,5% общей толщины, и не превышать 0,35 мм.

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

2.4.3.1 "Обычная пупырчатая резина" - это однослойная не ячеистая резина, натуральная или синтетическая, с пупырышками, равномерно распределенными по ее поверхности с плотностью не менее 10 и не более 50 штук на 1 см². Отношение высоты пупырышек к их диаметру не должно быть более 1,1.

2.4.3.2 Резина типа "сэндвич" - один слой ячеистой (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 ее края, кроме части лопасти, примыкающей к ручке и охватываемой пальцами. Эта часть лопасти может оставаться непокрытой или покрытой любым материалом, ее следует считать частью ручки.

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.

2.4.6 Поверхность покрывающего сторону лопасти материала или сторона лопасти, оставленная непокрытой, должны быть равномерной окраски и матовыми: одна сторона - черного цвета, а другая - ярко-красного.

2.4.7 Допускаются небольшие отклонения от однородности поверхности и равномерности окраски в результате случайного повреждения, износа или

потускнения при условии, что эти отклонения существенно не изменяют характеристик поверхности.

2.4.8 В начале встречи и когда бы игрок ни сменил свою ракетку в течение встречи, он должен показать ракетку своему сопернику и судье и позволить им осмотреть ее.

2.5 Определения

2.5.1 "Розыгрыш" - период времени, когда мяч находится в игре.

2.5.2 "Мяч в игре" находится с последнего момента нахождения его на неподвижной ладони свободной руки перед намеренным подбрасыванием его в подаче до тех пор, пока он не коснется чего-либо кроме игровой поверхности, комплекта сетки, ракетки, находящейся в руке, или руки с ракеткой ниже запястья или до тех пор, пока не будет решено, что розыгрыш следует переиграть или он завершен очком

2.5.3 "Переигровка" - розыгрыш, результат которого не засчитан.

2.5.4 "Очко" - розыгрыш, результат которого засчитан.

2.5.5 "Рука с ракеткой" - рука, держащая ракетку.

2.5.6 "Свободная рука" - рука без ракетки.

2.5.7 Игрок "ударяет" мяч, если он касается мяча своей ракеткой, держа ее рукой, или своей рукой (с ракеткой) ниже запястья.

2.5.8 Игрок "мешает" мячу, если он, а также что-либо из того, что он надевает или носит, касаются мяча в игре, летящего в направлении игровой поверхности, пока мяч не пролетел позади его концевой линией, не задев половины стола этого игрока после того, как мяч последний раз был отбит соперником.

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 "Судья" - лицо, назначенное контролировать встречу.

2.5.12 "Судья-ассистент" - лицо, назначенное содействовать судье в принятии определенных решений.

2.5.13 Понятие игрок "надевает или носит" включает в себя все, что на нем было надето или что он носил в начале розыгрыша.

2.5.14 Мяч считается прошедшим "над или вокруг" комплекта сетки, если он пролетел как угодно, но не между сеткой и стойкой сетки или между сеткой и игровой поверхностью.

2.5.15 "Концевую линию" следует рассматривать продолжающейся неопределенно долго в обоих направлениях.

2.6 Правильная подача

2.6.1 В начале подачи мяч должен свободно лежать на открытой, плоской ладони неподвижной свободной руки выше уровня игровой поверхности позади концевой линии подающего.

2.6.2 Подающий должен подбросить мяч только рукой, не придавая ему вращения, так чтобы мяч взлетел почти вертикально не менее чем на 16см

после того, как он покинул ладонь свободной руки и опустился, не коснувшись чего-либо до удара по нему.

2.6.3 Когда мяч падает с высшей точки своей траектории, подающий должен ударить его так, чтобы мяч коснулся сначала его половины стола, а затем, пролетев прямо "над или вокруг" комплекта сетки, коснулся половины стола принимающего, а в парных играх, мяч коснулся последовательно "полуплощадки" подающего, а затем, "полуплощадки" принимающего.

2.6.4 И мяч, и ракетка должны быть выше уровня игровой поверхности с момента неподвижного размещения мяча перед подбрасыванием до удара по мячу.

2.6.5 Когда мяч ударяют при подаче, он должен находиться позади концевой линии половины стола подающего и выше уровня игровой поверхности; не должно быть ничего между всей сеткой и мячом, размещенным неподвижно на ладони подающего в последний момент перед подачей, до удара ракеткой по мячу.

2.6.6 Игрок обязан подавать так, чтобы судья и принимающий подачу могли видеть, что он выполняет все требования, предъявляемые к правильной подаче.

2.6.6.1 Судья может при первом сомнении в правильности подачи прервать игру и предупредить подающего без присуждения очка. Если один из игроков пары был предупрежден по поводу подачи, не требуется предупреждать его партнера о сомнительном выполнении им подачи, а просто присудить очко соперникам.

2.6.6.2 В любом следующем в этой встрече случае сомнения в правильности подачи того же игрока или его партнера по паре, по той же или иной причине, принимающему присуждают очко.

2.6.6.3 Когда подающий явно нарушил требования к правильной подаче, он теряет очко без предупреждения в первом же или любом другом случае нарушения.

2.6.7 Если до начала игры судья отметит, что игрок имеет физический недостаток, то, в порядке исключения, он может допустить отклонения от требований к правильной подаче.

2.7 Правильный возврат

2.7.1 Поданный или возвращенный мяч следует ударить так, чтобы он пролетел над или вокруг комплекта сетки и коснулся (один раз) половины стола соперника сразу или после касаний комплекта сетки.

2.8 Порядок игры

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

2.8.2 В парных встречах подающий должен первым выполнить правильную подачу, принимающий должен затем выполнить правильный возврат, после чего партнер подающего должен произвести правильный возврат, затем правильный возврат следует выполнить партнеру принимающего; в

дальнейшем каждый игрок в такой же очередности должен выполнить правильный возврат.

2.9 Переигровка

2.9.1 Розыгрыш переигрывается, если:

2.9.1.1 при подаче мяч, пролетая "над или вокруг" комплекта сетки, коснется его (при условии, что во всех других отношениях подача выполнена правильно) или принимающий (или его партнер) помешает мячу;

2.9.1.2 подача выполнена, когда принимающий (пара) не готов к приему мяча, при условии, что никто из принимающих не пытался отбить мяч;

2.9.1.3 ошибка при выполнении правильной подачи, правильного возврата или какого-либо другого требования правил игры произошла помимо воли игрока;

2.9.1.4 игра прервана судьей или судьей-ассистентом.

2.9.2 Игра может быть остановлена:

2.9.2.1 для исправления ошибки в очередности подачи, приема или смены сторон;

2.9.2.2 для введения правила активизации игры;

2.9.2.3 для предупреждения или наказания игрока;

2.9.2.4 поскольку игровые условия изменились настолько, что это могло повлиять на исход розыгрыша.

2.10 Очко

2.10.1 Когда розыгрыш не переигрывается, игрок выигрывает очко, если:

2.10.1.1 его соперник не выполнил правильную подачу;

2.10.1.2 его соперник не выполнил правильный возврат;

2.10.1.3 после его правильной подачи или правильного возврата мяч до удара его соперника коснется чего-либо, кроме комплекта сетки;

2.10.1.4 мяч, после того, как он был отбит соперником, пролетит над концевой линией стороны игровой поверхности данного игрока, не коснувшись ее;

2.10.1.5 его соперник мешает мячу;

2.10.1.6 его соперник ударяет мяч дважды подряд;

2.10.1.7 его соперник ударяет мяч стороной ракетки, поверхность которой не соответствует требованиям п.2.4.3-2.4.5;

2.10.1.8 его соперник или то, что он надевает или носит, сдвинет игровую поверхность, пока мяч в игре;

2.10.1.9 его соперник или то, что он "надевает или носит" коснется комплекта сетки, пока мяч в игре;

2.10.1.10 его соперник коснется свободной рукой игровой поверхности;

2.10.1.11 в парной встрече кто-либо из его соперников ударяет по мячу не в порядке, установленном первым подающим и первым принимающим;

2.10.1.12 как обусловлено правилом активизации игры (п.2.15.2).

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 наберет на 2 очка больше соперника (пары).

2.12 Встреча

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

2.13 Выбор подачи, приема и сторон

2.13.1 Право выбрать стартовый порядок подачи, приема и сторону определяют жребием; выигравший это право, может выбрать: подачу или прием первым, начать встречу на определенной им стороне стола.

2.13.2 Когда один игрок (пара) выбрал право первым подавать или принимать или начать игру на определенной стороне, его соперник (пара) получает право на свой выбор (отличный от первого).

2.13.3 После каждых 2 засчитанных очков принимающий игрок (пара) должен стать подающим и так до конца партии или до тех пор, пока каждый из соперников не наберет по 10 очков или не будет введено правило активизации игры, когда смена подающего и принимающего остаются такими же, но только после каждого очка.

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 следующих партиях этой встречи, как только будет определен 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 (пара), подающий первым в партии, должен принимать первым в следующей партии этой встречи, а в последней возможной партии парной встречи как только одна из пар наберет 5 очков, пара, которой надлежит принимать, должна сменить своего принимающего.

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

2.14 Нарушение порядка подачи, приема или смены сторон

2.14.1 Если игрок подает или принимает не в очередь, игра должна быть остановлена, как только ошибка обнаружена, а затем возобновлена с подачи и приема тех игроков, которым следовало подавать и принимать в соответствии с очередностью, установленной в начале встречи; в парных играх - в порядке очередности подач, определенных парой, получившей право первой подавать в партии, в течение которой обнаружена ошибка.

2.14.2 Если игроки не поменялись сторонами, когда им следовало это сделать, игра должна быть прервана судьей, как только ошибка обнаружена, а затем возобновлена при расположении игроков, какому следовало быть в соответствии с последовательностью, установленной в начале встречи, со счета, который был достигнут 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 игры, если только в этой партии оба игрока (пары) не набрали как минимум по 9 очков; это правило может быть введено в любое время ранее по просьбе обоих игроков (пар).

2.15.1.1 Если мяч в игре, но лимит времени уже исчерпан, игра должна быть остановлена и продолжена подачей игрока, который подавал в прерванном розыгрыше.

2.15.1.2 Если мяч не был в игре, когда лимит времени исчерпан, игру продолжают подачей игрока, который принимал в предыдущем розыгрыше.

2.15.2 Впоследствии каждый игрок (пара) должен подавать поочередно для розыгрыша только 1 очка и, если розыгрыш не завершится до того, как принимающий игрок (пара) выполнит 13 правильных возвратов, подающий проигрывает очко.

2.15.3 Если любая партия встречи продолжалась 10 минут, все следующие партии этой встречи следует играть с введением правила активизации игры.

2.15.4 Однажды введенное правило активизации игры действует до окончания данной встречи.

Домашнее задание:

Реферат на тему: «Правила игры в настольный теннис»