**Новые правила игры в настольный теннис**

**Настольный теннис** (или "пинг-понг") — это вид спорта, основанный на перекидывании игроками-соперниками мяча ракетками на игровом столе с сеткой по определенным правилам. Партию выигрывает игрок, первым набравший 11 очков.

Новые правила игры в теннис установлены приказом Минспорта России от 07.12.2015 № 1125 "Об утверждении правил вида спорта "настольный теннис".

**При игре в настольный теннис используют следующие понятия:**

* "**Розыгрыш**" - период времени, когда мяч находится в игре.
* 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.
* "**Переигровка**" - розыгрыш, результат которого не засчитан.
* "**Очко**" - розыгрыш, результат которого засчитан.
* "**Рука с ракеткой**" - кисть руки, держащая ракетку.
* "**Кисть свободной руки**" - кисть руки, не держащая ракетку; "свободная рука" - рука (от плеча игрока до кончиков пальцев), не держащая ракетку.
* Игрок "**ударяет**" мяч, если он касается мяча в игре своей ракеткой, держа ее в руке, или своей рукой с ракеткой ниже запястья.
* 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.
* "**Подающий**" - игрок, который должен первым ударить по мячу в розыгрыше.
* "**Принимающий**" - игрок, который должен вторым ударить по мячу в розыгрыше.
* "**Ведущий судья**" - лицо, назначенное контролировать встречу.
* "**Судья-ассистент**" - лицо, назначенное содействовать ведущему судье в принятии определенных решений.
* Понятие "**надето на игроке или что игрок имеет при себе**" включает в себя все, что было надето на игроке, или что игрок имел при себе (например, держал в руках) в начале розыгрыша, за исключением мяча.
* "**Концевую линию**" следует рассматривать продолжающейся бесконечно долго в обоих направлениях.



Игра в настольный теннис начинается с подачи мяча и отражения удара.

**Правила подачи**

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

 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.

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 партнером по паре, или чем угодно, что "надето на них".

 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 ее воображаемым бесконечным вертикальным продолжением.

 Игрок обязан подавать так, чтобы судья мог убедиться, что он выполняет все требования, предъявляемые Правилами игры. 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 партнера по паре считается неправильной, если она не является очевидно правильной.

**Правила возврата**

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

**Порядок игры в настольный теннис**

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

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

**Случаи, при которых игра подлежит переигровке**

Правила игры в теннис установлено, что розыгрыш переигрывается, если:

* при подаче мяч коснется комплекта сетки при условии, что во всех других отношениях подача выполнена правильно или принимающий (или его партнер) "помешает мячу";
* подача выполнена, когда принимающий (пара) не готов к приему мяча, при условии, что никто из принимающих не пытался ударить по мячу;
* ошибка при выполнении правильной подачи, правильного возврата или какого-либо другого требования правил игры произошла вследствие помехи, не подконтрольной игроку;
* игра прервана ведущим судьей или судьей-ассистентом;

**Случаи, при которых игра может быть остановлена:**

* для исправления ошибки в очередности подачи, приема или смены сторон;
* для введения правила активизации игры;
* для предупреждения или наказания игрока или советчика;
* при изменении игровых условий настолько, что это может повлиять на исход розыгрыша.

**Правила начисления очков**

 Если розыгрыш не переигрывается, игроку присуждается очко, если:

* соперник не выполнил правильную подачу;
* соперник не выполнил правильный возврат;
* после его подачи или возврата мяч коснется чего-либо, кроме комплекта сетки, до того, как по нему ударит соперник;
* после того как соперник игрока ударил по мячу, мяч пролетит над половиной стола игрока или за его концевую линию, не коснувшись этой половины стола;
* после того как соперник игрока ударил по мячу, мяч пролетит сквозь сетку или между сеткой и опорной стойкой или между сеткой и игровой поверхностью;
* соперник мешает мячу;
* соперник умышленно ударяет по мячу дважды подряд;
* соперник или то, что на нем надето, или что он имеет при себе, сдвинет игровую поверхность, пока мяч в игре;
* соперник или то, что на нем надето, или что он имеет при себе, коснется комплекта сетки, пока мяч в игре;
* соперник коснется игровой поверхности кистью свободной руки;
* в парной встрече кто-либо из его соперников ударяет по мячу не в порядке, установленном первым подающим и первым принимающим.

**Результат партии в настольный теннис**

 Правила игры в теннис устанавливают, что 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).

 Допускается проводить соревнования, считая победителем партии игрока (пару), выигравшего следующий розыгрыш при счете 10:10.

 Допускается при проведении соревнований считать победителем встречи игрока (пару), набравшего первым 7 очков в решающей партии при равном счете в партиях.

*Встречу проводят на большинство из любого нечетного числа партий.*

**Выбор подачи, приема и стороны**

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

 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 наберет по 10 очков или не будет введено правило активизации игры, когда чередование смены подающего и принимающего остается таким же, но только после каждого очка.

 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.

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

 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 наберет 5 очков, пара, которой надлежит принимать, должна сменить своего принимающего.

 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 наберет 5 очков.

 Допускается поменяться сторонами в последней решающей партии, как только один из игроков (пар) наберет 3 очка.

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

Если игрок подает 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 очередностью, установленной в начале встречи; в парных встречах - в порядке очередности подач, определенных парой, получившей право первой подавать в партии, в течение которой обнаружена ошибка.

 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 счета, который был зафиксирован на момент обнаружения ошибки.

 При любых обстоятельствах очки, набранные до обнаружения ошибки, должны быть засчитаны.

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

Правило активизации игры вводится в действие, если партия не заканчивается в течение 10 минут; это правило может быть введено в любое время по обоюдному согласию обоих игроков (пар).

Необходимо учитывать, что правило активизации игры не вводится в действие, если в партии разыграно 18 или более очков.

 Если лимит времени был исчерпан, когда мяч находился в игре, и вводится правило активизации игры, игра должна быть остановлена ведущим судьей 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.

Впоследствии каждый игрок должен подавать поочередно до конца партии, и если принимающий (пара) выполнит 13 правильных возвратов во время розыгрыша, принимающий выигрывает очко.

 Однажды введенное правило активизации игры действует до окончания данной встречи.

**Что необходимо для игры в настольный теннис**

**Теннисный стол**

 Верхняя поверхность стола, называемая "игровой поверхностью", 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" шириной 2 см вдоль каждой кромки 1,525 м.

Игровая поверхность должна быть разделена на 2 половины вертикальной сеткой, расположенной параллельно концевым линиям. О [видах теннисных столов и о том, какой из них лучше выбрать](https://personsport.ru/vidy-sporta/nastolnyj-tennis/90-stol-dlya-nastolnogo-tennisa-vidy-kakoj-vybrat-dlya-doma), можно прочитать в статье по ссылке.

**Комплект сетки**

 Комплект сетки состоит из собственно сетки, подвесного шнура и опорных стоек, включая те части опорных стоек, которые служат для крепления стоек к поверхности стола. Сетку подвешивают на шнур, привязанный с каждого конца к вертикальной части стоек высотой 15,25 см. Верхний край сетки по всей своей длине должен находиться на высоте 15,25 см над игровой поверхностью.

**Ракетка**

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

 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. О [видах ракеток и о том, какие допустимо использовать на соревнованиях](https://personsport.ru/vidy-sporta/nastolnyj-tennis/91-raketki-dlya-nastolnogo-tennisa-vidy), можно прочитать в статье по ссылке.

*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 ее.*

**Мяч**

Мяч должен быть сферическим, диаметром 40 мм, его масса должна быть 2,7 г. Мяч должен быть изготовлен из целлулоида или подобной пластмассы, белого или оранжевого цвета, матовым.

**Игровая одежда**

*Обратите внимание - нижеуказанные требования распространяются при проведении соревнований по настольному теннису.*

 При проведении соревнований игровая одежда должна состоять из рубашки с короткими рукавами или без рукавов и шорт или юбки, либо цельного спортивного комбинезона, носков и игровой обуви; другие предметы, например, тренировочный костюм или часть его, допускается носить во время игры только с разрешения главного судьи.

*Основные цвета рубашки, юбки или шорт, кроме рукавов и воротника рубашки, должны быть ясно отличимыми от цвета мяча, используемого в игре.*

* На игровой одежде могут быть: цифры или буквы на наспинной части рубашки, предназначенные для идентификации игрока, его региональной принадлежности или его клуба (в клубных матчах), а также рекламы; если на наспинной части рубашки написано имя игрока, оно должно быть размещено непосредственно под воротником.
* Любые номера, предусмотренные по требованию организаторов и предназначенные для идентификации игроков, размещают в приоритетном порядке перед любой рекламой в центре наспинной части рубашки; площадь номеров не должна быть более 600 см2.
* Игроки одной команды, принимающие участие в командном матче, должны быть одеты одинаково, с возможным исключением в отношении носков, обуви и количества, размера, цвета и дизайна рекламы на одежде.
* Игроки из одной региональной федерации, образующие пару в парной встрече, могут носить одежду различных производителей, если основные цвета их одежды одинаковы.
* Игроки или пары-соперники должны выступать в рубашках достаточно различных цветов, для того чтобы зрители могли легко отличать их друг от друга.
* При этом если игроки-соперники или команды-соперники, одетые одинаково, не могут решить вопрос о том, кому поменять свои цвета, ведущий судья принимает решение жребием.