

МЕЖДУНАРОДНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ СПОРТА СЛЕПЫХ

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС ДЛЯ СЛАБОВИДЯЩИХ «ШОУДАУН» 2022 - 2025



Правила были утверждены Исполнительным комитетом IBSA 16 марта 2022 года. Правила действительны с 28 марта 2022 года.

Эти правила должны регулировать настольный теннис для слабовидящих «Шоудаун» на всех соревнованиях.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

В «Шоудаун» играют два игрока. Игра происходит на прямоугольном столе с лузами на фронтальных сторонах и с прозрачным щитом по центру стола (далее центральный борт). Игроки играют с помощью ракеток и звукового мяча. Цель игры состоит в том, чтобы забить мяч по столу под центральным бортом в лузу противника, в то время как противник пытается этому препятствовать.

Эти правила состоят из четырех частей:

A: ОПРЕДЕЛЕНИЯ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

B: ПРАВИЛА ИГРЫ

C: ПРАВИЛА КОМАНДНОЙ ИГРЫ

D: ПРИЛОЖЕНИЯ

Оглавление

А: ОПРЕДЕЛЕНИЯ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	4
1. ТЕННИСНЫЙ СТОЛ	4
2. ШАРИКИ	5
3. РАКЕТКА	6
4. СПОРТИВНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ	6
5. СОРЕВНОВАНИЕ	8
В: ПРАВИЛА ИГРЫ	10
6. СУДЬИ	10
7. МАТЧ	11
8. МАТЧ С ОГРАНИЧЕНИЕМ ПО ВРЕМЕНИ	11
9. ПЕРЕД МАТЧЕМ	11
10. ИГРОВЫЕ ПРОЦЕДУРЫ	12
11. ЖЕРЕБЬЕВКА	12
12. РАЗМИНКА	13
13. ПОРЯДОК	13
14. ИГРА	13
15. НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ	14
Особые ситуации	16
Особые ситуации	17
Особые ситуации	17
16. МЕРТВЫЙ ШАР	17
17. ВРЕМЕННЫЕ ВЫХОДЫ	18
18. СМЕНА СТОРОН	18
19. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И НАКАЗАНИЯ 2025	19
С: ПРАВИЛА КОМАНДНОЙ ИГРЫ	21
20. ОБЩИЕ ПРАВИЛА КОМАНДНОЙ ИГРЫ	21
21. КОМАНДЫ	21
22. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА	21
23. СИСТЕМА ИГРЫ	23
Д: ПРИЛОЖЕНИЯ	24

А: ОПРЕДЕЛЕНИЯ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1. ТЕННИСНЫЙ СТОЛ

Стол должен соответствовать следующим спецификациям:

● **Части теннисного стола:**

Центральный борт: прозрачный прямоугольный щит, разделяющий игровое поле на две равные стороны. Центральный борт опирается на боковые стенки над игровой площадкой.

Контактная доска: узкая деревянная перекладина, которая опирается на верх обеих торцевых стенок.

Зона ворот: Пространство между овалом лузы и (включительно) тактильной линией границы

Ворота: луза в горизонтальном игровом покрытии и вертикальной торцевой стенке

Игровая зона:

Определяется следующим образом:

- По бокам, боковым стенкам и торцевым стенкам без вертикальных граней.
- Внизу, на поверхности игровой площадки
- Верхняя часть боковых стенок.

Верхняя часть контактной доски не включена. Нижняя часть контактной доски и передней части контактной доски является частью игровой зоны.

Внутренняя игровая зона:

Определяется следующим образом:

- По бокам, боковым стенкам и торцевым стенкам
- Сверху - по виртуальной горизонтальной линии боковых стенок.
- Внизу, на поверхности игровой площадки
- Верхняя и передняя части контактной доски не включена. Нижняя сторона контактной доски является частью внутренней игровой зоны.

Плоскость стола:

Поверхность горизонтальной доски.

Боковая стенка:

Вертикальная часть стола, ограничивающая внешнюю часть стола по длинным сторонам.

Торцевая стена:

Вертикальная часть стола, ограничивающая внешнюю часть стола по коротким сторонам.

Уголок:

Закругленная вертикальная часть стола, соединяющая торцевые и боковые стенки.

Конец стола:

Часть стола, определяемая углами, включая торцевую стенку.

● **Размеры:**

- Внутренняя длина: 366 см (± 5 мм).
- Внутренняя ширина: 122 см (± 5 мм).
- Высота (игровая поверхность от пола): 78 см (± 10 мм).
- Боковая стенка: 14 см.
- Уголки (внутренний радиус): 23 см.
- Ворота (полукруг): 30 см в диаметре (на игровой поверхности).
- Ворота (прямоугольное вертикальное отверстие): 30 см \times 10 см (в торцевой стенке).
- Видимая линия границы зоны ворот на торцевой стенке: 5 см шириной вдоль прямоугольного отверстия.
- Тактильная пограничная линия для зоны ворот: диаметр 40 см.
- Контактная доска: Толщина 0,5 см, нахлест 5 см на внутреннюю сторону стола.
- Центральный борт: 42 см от верхней части боковых стенок, 10 см от игровой поверхности.

Подробная информация приведена в **Приложении 1 – Таблица**

2. МЯЧИ

Мяч должен соответствовать следующим спецификациям:

- Звук: мяч должен быть звуковым.
- Диаметр: мяч должен быть круглым и иметь диаметр шесть (6) см.
- Поверхность: мяч должен иметь твердую и гладкую поверхность.
- Вес: 23-28 гр.

На турнирах, где начисляются рейтинговые очки IBSA, используемые мячи должны быть одобрены Спортивным комитетом IBSA Showdown.

3. РАКЕТКИ

Ракетка должна соответствовать следующим спецификациям:

- **Материал:**

Ракетки должны быть изготовлены из твердого, гладкого материала.

- **Максимальные размеры:**

- Общая длина 30 см.
- Длина основания 20 см.
- Ширина основания 7,5 см.
- Толщина основания 1 см (включая мягкое покрытие).
- Диаметр ручки 4 см.

- **Основание:**

- Форма: Край основания может быть закруглен и/или иметь квадратную форму
- Мягкое покрытие: Толщина мягкого покрытия может составлять до двух (2) мм с каждой стороны, но общая толщина основания не должна превышать десяти (10) мм

- **Ручка:**

- Основание начинается там, где диаметр/ширина рукоятки становится шире четырех (4) см.
- Ширина и длина наложения ручки и основания могут быть до сорока (40) мм (это соответствует ширине ручки)

Подробная информация приведена в **Приложении 2 – Ракетка**

4. СПОРТИВНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

4.1 Маска

Маска должна соответствовать следующим требованиям:

- Маска должна обеспечить абсолютную темноту для игрока, не пропуская ни малейшего света, судья должен убедиться, что маска не пропускает свет.

- Оправа очков должна быть покрыта поролоном или силиконом, чтобы не пропускать никакой свет.
- Допускаются только затемненные очки для горных лыж или аналогичные маски для голбола.
- Участие в соревнованиях разрешено только игрокам с маской, отвечающей требованиям.

4.2 ЭКИПИРОВКА

Одежда игроков должна соответствовать следующим требованиям:

- **Футболка:**

Игроки должны носить футболки с короткими рукавами, рукав должен быть не длиннее локтя.

- Под футболку можно надеть облегающую рубашку с длинными рукавами, если она не закрывает защиту рук и имеет другой цвет, чем защита рук и футболка.

- **Костюм:**

Игроки должны быть одеты в спортивный костюм.

- **Обувь:**

Игроки должны быть в спортивной обуви.

4.3 Защита рук

Игроки должны носить защиту рук, которая не должна охватывать более шести (6) см руки, измеренной от запястья:

- Защита рук не должна увеличивать руку более чем на два (2) см (с каждой стороны).
- Толщина защиты для рук может составлять максимум 2,5 см в передней части (все пальцы) до запястья.
- Толщина части над лучезапястным суставом может составлять не более 1 см.
- При измерении руки большой палец исключается.
- Игроки могут носить защиту рук, выходящую за пределы защиты кисти (6 см от лучезапястного сустава), например, повязки, бинты и т.д.:
 - должна отличаться по цвету от защиты рук;
 - должна увеличивать руку более чем на 1 см с каждой стороны;

- длина должна быть максимум 6 см до локтя;
- эта часть защиты не считается частью бьющей руки.

Описание процедуры измерения защиты рук приведено в **Приложении 3 - Измерение защиты рук**

Описание средств защиты рук приведено в **Приложении 4 - Средства защиты рук и кистей**

5. СОРЕВНОВАНИЕ

- **Матч:**

комбинация сетов

- **Сет:**

это часть матча, в которой игрок выигрывает в случае получения как минимум одиннадцати (11) очков с разницей в два (2) очка по отношению к противнику.

Командные матчи разыгрываются как минимум до 31 очка с разницей в (2) очка по отношению к команде противников.

- **Отказ от участия в матче:**

когда игрок «отказывается от матча», он добровольно уходит из игры, например, вследствие травмы. • Игрок, который откажется от матча, сохранит очки, которые он уже выиграл и проигрывает с наименьшим возможным результатом.

Пример: Игрок А выиграл первый сет 11: 5 и возглавил второй сет 7:2, после чего он/она отказался(ась) от матча из-за травмы. Игрок В выигрывает в этом матче 11:5, 7:11,0:11.

- **Техническое поражение:**

игрок «проигрывает матч по умолчанию», когда он нарушает какое-либо правило. Игрок, который проигрывает матч по умолчанию, проигрывает все сетов без получения очков. Очки, набранные этим игроком во всех сетов, аннулируются. Пример: 11: 0, 11: 0, 11: 0.

- **Гол:**

гол забивается, когда мяч полностью проходит в ворота.

- **Игровая ошибка:**

Это действие, которое нарушает правила и наказывается предупреждением, штрафом или потерей очка в пользу соперника.

- **Подача:**

Игра начинается с подачи. Подача - это удар битой по мячу, который должен быть выполнен в течение 2 секунд после сигнала судьи. Мяч должен отскочить от боковой стенки один раз и пройти под центральным бортом.

- **Очередь подачи.:**

В личном первенстве - серия из двух (2) подач; в командном первенстве - серия из трех (3) подач.

- **Предупреждение:**

Письменное замечание, выдвинутое игроку или тренеру за нарушение правил во время матча, не приводящее к потере очков в пользу соперника.

- **Штраф:**

Письменное наказание за серьезное нарушение правил или проступок игрока или тренера во время матча, которое приводит к присуждению двух (2) очков сопернику.

- **Разминка:**

Это время, когда игроки могут свободно тренироваться друг с другом и привыкать к столу.

- **«Чистое» игровое время (стоп-тайм):**

Общее количество накопленного игрового времени.

- **Тайм-аут:**

Перерыв в игре.

- **Отбивающая рука:**

Рука (до 6 см от запястья), удерживающая ракетку. Бьющая рука включает средства защиты рук.

- **Не отбивающая рука:**

Рука, которая в данный момент не держит ракетку.

- **Язык:**

Во время матча должен использоваться только официальный язык турнира.

В: ПРАВИЛА ИГРЫ

6. СУДЬИ

6.1 Судьями на каждом матче во время турнира являются:

- Судья (полностью зрячий).
- Второй судья (также полностью зрячий, показывает истекшее время, тайм-аут, счет и количество подач).

Судья также может взять на себя все обязанности второго судьи. Это правило не должно применяться к матчам плей-офф в рамках соревнований, санкционированных IBSA, где должно быть два судьи.

6.2 Судья должен быть ясно идентифицирован как судья.

6.3 Если судья получил травму, он останавливает матч и должен быть заменен другим судьей.

6.4 Судья должен вести матч на официальном языке турнира.

6.5 Официальным языком соревнований, санкционированных IBSA, и международных мероприятий является английский.

6.6 Судья следит за тем, чтобы правила игры соблюдались во всех случаях.

6.7 Судья объявляет **"let"** и тем самым назначает повторную подачу, если он/она не смог/а точно оценить ситуацию. Судья имеет возможность воспользоваться помощью второго судьи (если он присутствует) перед принятием решения или объявить **"let"**.

6.8 Решение судьи является окончательным.

7. МАТЧ

7.1 Матчи проводятся по принципу "лучший из 1, 3 или 5 сетов".

7.2 Победителем матча становится тот игрок, который:

- выигрывает 1 сет, в матчах по 1 сету.
- побеждает в 2 сетах, в 3 сетах - в матчах.
- побеждает в 3 сетах, в 5 сетах - в матчах.

7.3 Победителем сета считается игрок, набравший минимум одиннадцать (11) очков и имеющий перевес в два очка (2) над соперником.

7.4 Разминка, тайм-ауты и смена сторон являются частью матча.

8. МАТЧ С ОГРАНИЧЕНИЕМ ПО ВРЕМЕНИ

8.1 На соревнованиях, санкционированных IBSA, временные ограничения не устанавливаются.

8.2 Организаторы любого другого турнира могут ввести ограничение по времени игры. Организатор должен сообщить участникам о лимите времени в официальном приглашении на турнир.

8.3 Если по истечении времени сета один игрок имеет большее количество очков, он объявляется победителем. Если же время истекло, а счет равный, то подающий игрок определяется жребием, и игра продолжается до первого набранного очка.

8.4 В матчах с лимитом времени часы матча останавливаются во время тайм-аута, смены сторон или перерыва в игре.

9. ПЕРЕД МАТЧЕМ

9.1 Судья представляет себя, второго судью (если он присутствует), игроков (или команды) и тренеров.

9.2 Судья проверяет маски, ракетки, защиту рук и одежду игроков.

9.3 Игрокам, не понимающим официальный язык турнира, может помочь переводчик, который будет объявлен игроком перед началом матча.

9.4 Перед началом матча игрок (или команды) должен объявить судье имя тренера и переводчика.

a) Игрок может объявить тренера, даже если тот не присутствует.

b) Тренер может входить/выходить из зала только по окончании сета.

c) Игрок может сменить заявленного тренера, пока судья не начнет разминку.

d) Тренер игрока также не может быть переводчиком. Переводчику разрешается общаться только с игроком и судьей (судьями), только для перевода

10. ИГРОВЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

- 10.1 Судья просит всех выключить мобильные телефоны и соблюдать тишину, пока мяч находится в игре.
- 10.2 Судья должен обеспечить тишину перед возобновлением игры и во время нахождения мяча в игре.
- 10.3 Игроки должны носить маску в течение всего матча и не могут ее трогать. Если игроку необходимо прикоснуться к маске, он должен попросить разрешения у судьи:
- а) Игрок должен обратиться к судье во время перерыва в игре с просьбой прикоснуться к маске, а после получения разрешения он должен отвернуться от игрового стола.
 - б) Перед возобновлением игры судья проверяет, правильно ли надета маска.
- 10.4 Судья должен проверить, правильно ли надеты маски игроков перед разминкой, в каждом сете, после тайм-аутов, после смены сторон и длинных перерывов.
- 10.5 В течение всего матча между тренером и игроком не может быть никаких разговоров, кроме пп. 17.1 и 18.3.
- 10.6 Зрители должны вести себя тихо во время игры. После того как судья останавливает игру свистком, зрители и тренеры могут подбадривать словесно спортсменов.
- 10.7 Игроку и тренеру разрешается говорить на любом языке, за некоторыми исключениями:
- а) Если тренер хочет подбодрить или поддержать игрока, когда мяч не в игре, разрешается использовать только официальный язык турнира (правило 19.3.6 применяется в случае нарушения).
- 10.8 Во время матча тренер должен находиться со стороны стола игрока.
- 10.9 Судья должен открывать дверь между сетями.
- 10.10 Зрители могут приходить и уходить до или после матча или между сетями.

11. ЖЕРЕБЬЕВКА

11.1 Перед началом игры судья проводит жеребьевку. Он предлагает игроку, стоящему первым в списке выбрать на монетке «орла» или «решку» и подбрасывает монету. Игрок, выигравший жеребьевку выбирает первую подачу или предоставляет подачу противнику..

12. РАЗМИНКА

12.1 Разминку начинает и останавливает судья, подавая свисток или устную команду.

12.2 Время разминки составляет 60 секунд.

12.3 Разминку можно совсем не проводить, если об этом просят оба игрока.

12.4 Во время разминки игроки должны использовать всё необходимое для «Шоудауна» оборудование.

12.5 Во время разминки разговоры между игроком и тренером не разрешены (правило 19.3.6 применяется в случае нарушения)

13. ПОДАЧИ

13.1 Игроки будут поочередно подавать в начале каждого сета. Если игрок "А" выиграл жеребьевку и выбрал подачу, то сеты будут чередоваться: первый сет подает игрок "А", второй сет - игрок "Б", третий сет (если понадобится) - игрок "А" и так далее.

13.2 Каждый игрок будет подавать по два (2) раза подряд.

14. ИГРА

14.1 Игра начинается и останавливается по свистку судьи:

- а) Один свисток для начала или остановки.
- б) Двойной свисток за присужденное очко.
- в) Длинный свисток по окончании сета/матча.

14.2 Перед началом игры судья передает мяч подающему игроку и спрашивает обоих игроков, готовы ли они к игре. После подтверждения готовности судья объявляет счет и номер подачи, а затем дает сигнал к

началу игры свистком. Эта процедура повторяется в начале матча, сета, после тайм-аутов и длинных перерывов.

14.3 Судья возобновляет игру, объявляя номер подачи и счет, указанный подающим игроком.

14.4 В конце каждого сета судья объявляет окончательный счет сета и подводит итог матча.

14.5 После объявления о подаче игрок должен немедленно подготовиться к подаче, положив мяч на стол, и не задерживать игру.

15. НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

15.1 Игроки могут набирать очки независимо от того, кто из них подает.

15.2 Очко

15.2.1 Два (2) очка игрок получает за гол. Если забит гол, судья подаёт сигнал двойным свистком.

15.3 Неправильная подача

При нарушении правил подачи судья дает сигнал свистком и объявляет "неправильную подачу", в результате чего соперник получает одно (1) очко.

15.3.1 Если игрок во время подачи коснулся мяча ракеткой более одного раза.

а) При подаче каждое касание мяча ракеткой засчитывается как одна (1) подача.

15.3.2 Если игрок не подает в течение двух (2) секунд после свистка судьи.

а) Игрок может переместить мяч в другое место на игровой поверхности даже после того, как судья начал игру, дав свисток (правило 15.3.2 остается в силе).

15.3.3 Если игрок подает до свистка судьи.

15.3.4 Если мяч не лежит на игровой поверхности перед подачей.

15.3.5 Если игрок намеренно катит мяч перед ударом.

а) После того как мяч установлен на игровую поверхность и отпущен, ему разрешается катиться до того, как игрок ударит по нему ракеткой, при условии, что игрок не двигает его специально. (Например, у игрока с одной рукой возникнут проблемы с удержанием шара на месте или стол не совсем ровный).

15.3.6 Если игрок пропустил мяч во время подачи, будет использована одна из этих двух интерпретаций:

- а) Если не было слышно звука (судьей), игрок может замахнуться на мяч несколько раз (пока не достигнет 2-секундного лимита на подачу).
- б) Если был слышен звук (судьей), то замах засчитывается как одна подача.

15.3.7 Если поданный мяч не отскочил от боковой стенки ровно один раз до прохождения под центральным бортом

- а) Если поданный мяч "скользит" вдоль одной из сторон стенки стола, это считается несколькими отскоками, и будет засчитана игровая ошибка.
- б) Если мяч, отскочив от боковой стенки один раз перед прохождением под центральным бортом, ударяется о нижнюю часть экрана центрального борта и сразу переходит на другую сторону стола, игровая ошибка не засчитывается.

15.4 Центральный борт

Когда происходит каждое из перечисленных нарушений, судья дает один свисток и называет игровую ошибку "**центральный борт**", и одно (1) очко присуждается сопернику игрока, совершившего ошибку.

15.4.1 Если мяч проходит над центральным бортома.

15.4.2 Если мяч попадает в экран центрального борта и останавливает свое движение вперед.

- а) Мяч считается находящимся в "движении вперед", если он ударяется о нижнюю часть экрана центрального борта и сразу переходит на другую сторону стола.

15.5 Касание тела

Когда происходит каждое из перечисленных нарушений, судья дает один свисток и называет игровую ошибку "**касание тела**", и одно (1) очко присуждается сопернику игрока, совершившего нарушение.

15.5.1 Если игрок касается мяча любой частью тела, кроме ракетки или бьющей руки, в пределах игровой зоны.

15.6 Неправильная защита

Когда происходит каждое из перечисленных нарушений, судья дает один свисток и называет ошибку игрока "**неправильной защитой**", и одно (1) очко присуждается сопернику игрока, совершившего ошибку.

15.6.1

а) Если мяч касается ракетки или отбивающей руки и направляется куда-либо, на стол или за пределы стола, это расценивается как незаконная защита

Особые ситуации

- b) Если мяч касается ракетки или отбивающей руки в области ворот, то засчитывается "**гол**" (правило 15.2.1) и два (2) очка присуждаются сопернику.
- c) Если мяч коснется ракетки или отбивающей руки и направляется куда-либо, на стол или за пределы стола, это расценивается как "**незаконная защита**, и сопернику будет присуждено одно (1) очко.
- d) Если мяч касается ракетки или отбивающей руки, а затем касается любой другой части тела, это будет считаться ошибкой, (правило 15.5.1) и сопернику будет присуждено одно (1) очко.

15.7 Выход

Когда происходит каждое из ниже перечисленных нарушений, судья дает один свисток и объявляет ошибку игрока "**аутом**", а сопернику игрока, допустившего ошибку, присуждается одно (1) очко.

15.7.1 Если игрок ударяет по мячу ракеткой или бьющей рукой и мяч уходит с игровой зоны стола.

15.7.2 Если игрок ударит по мячу, и мяч касается верхней части центрального борта.

15.8 Вторжение

Когда происходит каждое из перечисленных нарушений, судья дает один свисток и называет игровую ошибку "**вторжением**", и одно (1) очко присуждается сопернику игрока, совершившего нарушение.

15.8.1 Если игрок держит не бьющую руку во внутренней игровой зоне, за исключением случаев смены рук. (см. Приложение - 5 "**Вторжение**")

15.8.2 Если игрок захватывает контактную доску не бьющей рукой.

Допускается опираться верхней частью туловища на игровую площадку, в этом случае применяется правило 15.5.1.

15.9 Ракетка

Когда происходит каждое из перечисленных нарушений, судья дает один свисток и одно (1) очко присуждается сопернику игрока, совершившего нарушение.

15.9.1 Если игрок держит ракетку не в одной руке, за исключением случаев смены рук.

15.9.2 Если игрок уронит ракетку.

Особые ситуации

15.9.3 Если ракетка игрока сломана, игра не может быть продолжена. Судья дает один свисток, чтобы остановить игру, после замены ракетки игра возобновляется с повторной подачи:

- а) Очки, набранные после того, как ракетка сломалась, не засчитываются, даже если судья еще не дал свисток.
- б) Ракетка считается сломанной, когда она сильно повреждена или если одна или несколько основных частей ракетки оторвались и больше не крепятся друг к другу.

15.10 Мяч

Когда происходит каждое из перечисленных нарушений, судья дает один свисток и называет игровую ошибку "**нарушением правил игры с мячом**", и одно (1) очко присуждается сопернику игрока, совершившего нарушение.

15.10.1 Если игрок ловит или останавливает мяч более чем на две (2) секунды, так что мяч становится неслышным для соперника. Измерение двух (2) секунд не производится по секундомеру, а отсчитывается на усмотрение судьи.

Особые ситуации

15.10.2 Если мяч лопнет во время игры, судья даст один свисток, чтобы остановить игру, и заменит его, игра будет возобновлена с повторной подачи.

16. МЯЧ ВНЕ ИГРЫ/ФОЛ

16.1 Судья объявляет «мяч вне игры» и повторную подачу, когда, по его мнению, мяч движется так медленно, что он не достигнет точки, где игрок может достать его и продолжить игру, или если игрок не определяет местонахождение мяча.

16.2 Если мяч не слышен в течение более двух (2) секунд, судья объявляет «мяч вне игры». Мяч считается неслышным, если судья не может услышать, как он движется по столу.

17. ТАЙМ-АУТ

17.1 Во время тайм-аута тренер и игрок имеют право разговаривать.

17.2 Тайм-аут игрока

17.2.1 Каждый игрок имеет право на один (1) тайм-аут (60 секунд) во время сета.

17.2.2 Судья дает звуковое предупреждение за 15 секунд до окончания тайм-аута. Судья объявляет "15 секунд".

17.2.3 Запросы на тайм-аут должны подаваться судье во время перерыва в игре.

17.2.4 Тайм-аут может быть запрошен как игроком, так и тренером.

17.3 Судейский тайм-аут

17.3.1 Судья имеет право остановить матч в случае необходимости (например, из-за травмы, сильного шума, посещения туалета и т.п.). Если матч был остановлен во время игры, судья возобновляет его повторной подачей.

17.3.2 Судья может разрешить игроку посетить туалет, но игрок должен вернуться за стол в течение пяти (5) минут. Если игрок не возвращается в течение этого времени, он\она автоматически проигрывает матч.

17.4 Медицинский тайм-аут

17.4.1 Судья может объявить медицинский тайм-аут, если игрок получил травму. Судья возобновляет матч повторной подачей, если матч был остановлен, когда мяч находился в игре.

17.4.2 Игрок должен быть готов к игре в течение пяти (5) минут, в противном случае он\она проигрывает матч, действует правило сдачи матча.

18. СМЕНА СТОРОН

- 18.1. Время для смены стороны составляет шестьдесят (60) секунд.
- 18.2 Судья дает звуковое предупреждение за 15 секунд до окончания тайм-аута или смены сторон. Судья объявляет "15 секунд".
- 18.3 Во время смены сторон спортсмен и тренер имеют право разговаривать.
- 18.4 Игроки меняются сторонами после каждого сета. В последнем сете матча игроки будут меняться сторонами после того, как шесть (6) очков будут набраны одним (1) игроком или по истечении половины «чистого» игрового времени.
- 18.5 Если играется только один (1) сет, игроки будут меняться сторонами после того, как шесть (6) очков будут набраны одним (1) игроком или по истечении половины «чистого» игрового времени.
- 18.6 При смене стороны игроки двигаются против часовой стрелки.
- 18.7 Во время смены сторон игрок должен оставаться в зале.
- 18.8 Во время смены сторон игрок может обновить принять пищу, напитки сам или с помощью тренера.

19. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И НАКАЗАНИЯ

19.1 Судья имеет право вынести предупреждение или наказание в любое время во время матча.

- a) Если судья останавливает игру для вынесения предупреждения или штрафа, матч возобновляется с повторной подачи.
- b) Если предупреждение или штраф были вынесены, когда мяч не находился в игре, матч продолжится с следующей обычной подачи.
- c) Если предупреждение или штраф были вынесены до начала сета, сет начнется с предупреждения (в случае первого нарушения) или со счета 2:0 (в случае второго нарушения или последующих) для игрока, получившего очки. Матч начнется с обычного порядка подачи.

Выданные предупреждения действительны в течение всего матча.

19.2. Вынесенные предупреждения действительны на протяжении всего матча.

19.3. Штрафы с предупреждениями

Каждое из перечисленных инцидентов будет санкционировано:

- 1е нарушение: Предупреждение.
- 2е и последующие нарушения (даже если они относятся к другой типологии, чем предыдущая санкция): Штраф, два (2) очка присуждаются сопернику игрока, совершившего нарушение.

19.3.1. Запрещено играть с боковых сторон стола.

а) Игра должна вестись на фронтальных сторонах стола.

б) Игрок не должен играть с боковой стороны стола.

19.3.2. Держаться за стол можно только за торец.

а) Не разрешается держаться за любую часть стола с помощью свободной руки, кроме как за торец стола.

19.3.3. Запрещено касаться мяча пальцами.

а) Нельзя перемещать мяч, зацепив его или удерживая пальцем.

19.3.4. Запрещено толкать или перемещать стол.

19.3.5. Запрещено скрежетание ракеткой в раздражающей манере.

19.3.6. Разговаривать во время игры или перерыва в игре (кроме правил 17.1, 18.3).

19.3.7. Нельзя нажимать любой частью тела на ворота.

19.3.8. Игроки должны держать на ролу хотя бы на одну ногу во время игры.

19.3.9. Судья может рассматривать как нарушение любые действия, которые мешают игре или противнику. (например: действия мешающие сопернику или преднамеренно затягивающие игру и т.д.).

19.4 Штрафы без предупреждения

Каждое из перечисленных нарушений немедленно влечет за собой штраф в два (2) очка.

19.4.1 Прикосновение к маске без разрешения судьи.

19.4.2 Использование тренером или спортсменом телефона или другого устройства, издающего звуки

19.4.3 Любая попытка тренера подавать секретные знаки своему игроку. Это немедленно будет расценено как серьезное нарушение. Судья попросит судью выйти из зала.

19.5 Другие санкции

19.5.1 Очень серьезное нарушение со стороны игрока:

а) В случае, например, ругательств в адрес судьи, бросания мяча или ракетки или аналогичных действий, судья имеет право немедленно

оштрафовать нарушителя. Нарушитель проигрывает матч по умолчанию.

19.5.2. Судья имеет право удалить болельщиков или тренеров из зала за неуважительное поведение.

19.5.3. Игроки должны находиться в игровой комнате в указанное время. Если судья ждёт пять (5) минут и игрок не появляется, он/она проигрывает матч по умолчанию. Если игрок неоднократно опаздывает, он может быть исключен из турнира.

С:ПРАВИЛА КОМАНДНОЙ ИГРЫ

20. ОБЩИЕ ПРАВИЛА КОМАНДНОЙ ИГРЫ

20.1 Командные соревнования проводятся в соответствии с правилами IBSA Showdown для индивидуальных соревнований, изложенными выше, если не указано иное.

21. КОМАНДЫ

21.1 Команды должны быть смешанными и состоять минимум из трех (3) и максимум из шести (6) игроков.

21.2 Состав команды должен быть смешанным, т.е. два (2) игрока-мужчины и одна (1) женщина или наоборот.

21.3 Игроки не должны быть в списке состава другой национальной команды.

22. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

22.1 Победителем матча считается команда, набравшая минимум тридцать одно (31) очко с отрывом в два (2) очка.

22.2 Каждый игрок делает три (3) подачи, после которых он/она уходит и передаёт подачу своему игроку по команде, который должен сначала отбить три (3) подачи противника.

22.3 Время на разминку в командных матчах составляет девяносто (90) секунд. Судья подает звуковое предупреждение каждые 30 секунд, произнося: "30 секунд".

22.4 Разминку можно не проводить, если об этом просят обе команды.

22.5 Перед началом игры команда должна предоставить судье заполненную форму состава команды, которая должна включать в себя список стартовых игроков, порядок подачи и замены игроков, имя капитана команды, запасных игроков и имя тренера. Состав команды остается конфиденциальным до жеребьевки, после которой его объявляет судья.

22.6 Все игроки, указанные в форме состава, считаются частью команды.

22.7 Перед началом игры судья проводит жеребьевку. Первую команду в списке (игрока или тренера) попросят выбрать «орла» или «решку». Команде, выигравшей жеребьевку, будет предоставлен выбор, после

ознакомления с игровой очередностью команды противника, подать первую подачу или предоставить подачу команде противников.

22.8 Каждая команда имеет право на одну (1) замену во время матча. Команда может заменить одного (1) игрока по техническим, тактическим или медицинским причинам.

22.8.1 Замена должна быть произведена в перерыве игры тренером или капитаном команды.

22.8.2 Время, отведенное на замену, составляет тридцать (30) секунд, применяется правило тайм-аута 18.3.

22.8.3 После замены состав команды по-прежнему должен быть смешанным.

22.8.4 Если во время игры один игрок заменяется другим, то новый игрок продолжит игру с того момента, на котором остановился его партнер по команде, то есть будет подавать или возвращать мяч в том же порядке.

22.8.5 Замененный игрок не может вернуться на поле до конца матча.

22.9 Если во время матча у команды нет запасного игрока, способного заменить травмированного игрока, команда проиграет матч (сдаст матч).

22.10 Во время соревнований, если у команды нет минимального (3 игрока, смешанный) количества игроков (например, травма) для участия в матче, команда проигрывает матч по умолчанию.

22.11 Игроки должны оставаться в комнате и быть готовыми сменить партнера по команде.

22.12 Во время матча тренер и игроки должны находиться на стороне стола своей команды.

22.13 В командных матчах смена сторон производится, когда одна (1) команда достигла счета шестнадцать (16). Судья подает звуковое предупреждение за 15 секунд до окончания смены сторон. Судья выкрикивает: **"15 секунд"**. Судья должен открыть дверь.

22.14 Каждая команда имеет право на один (1) тайм-аут продолжительностью 60 (шестьдесят) секунд во время каждого матча. Судья подает звуковое предупреждение за 15 секунд до окончания тайм-аута. Судья произносит: **"15 секунд"**.

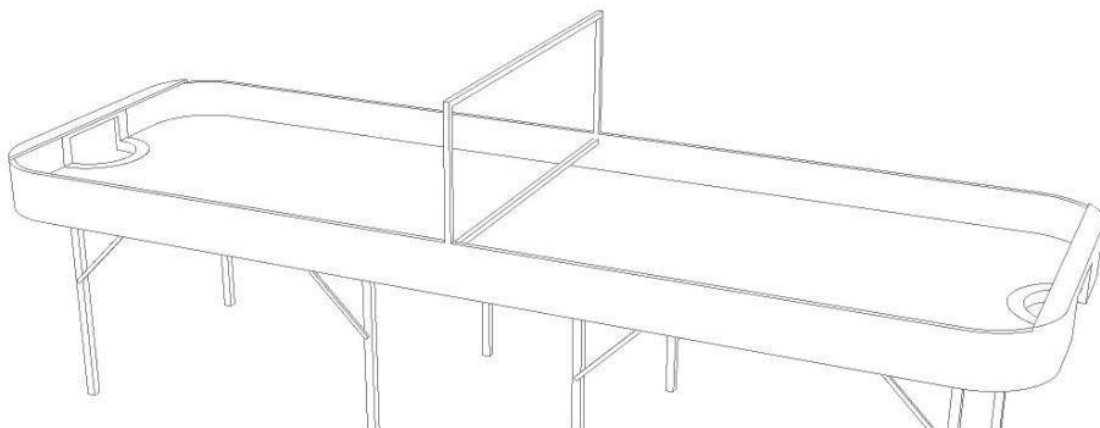
22.15 Вынесенные предупреждения действительны для всего матча и всей команды.

23. СИСТЕМА ИГРЫ

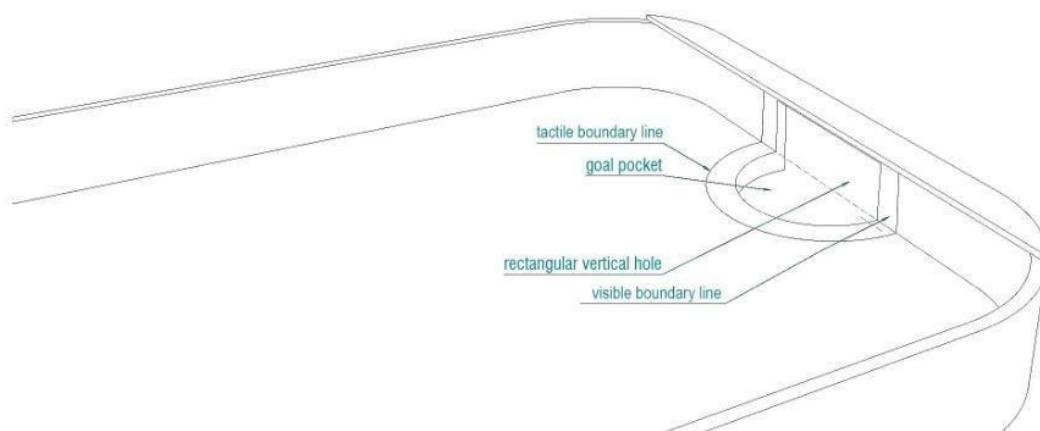
1. Игрок 1 из команды А (А1) подает 3 раза против игрока 1 из команды В (В1).
 2. После 3 подач игрок А1 уходит, а игрок В1 подает 3 раза против игрока А2.
 3. После 3 подач игрок В1 уходит, а игрок А2 подает 3 раза против игрока В2.
 4. После 3 подач игрок А2 уходит, а игрок В2 подает 3 раза против игрока А3.
 5. После 3 подач игрок В2 уходит, а игрок А3 подает 3 раза против игрока В3.
 6. После 3 подач игрок А3 уходит, а игрок В3 подает 3 раза против игрока А1.
 7. После 3 подач игрок В3 уходит, а игрок А1 подает 3 раза против игрока В1.
- Этот порядок повторяется до конца матча.

D: ПРИЛОЖЕНИЯ

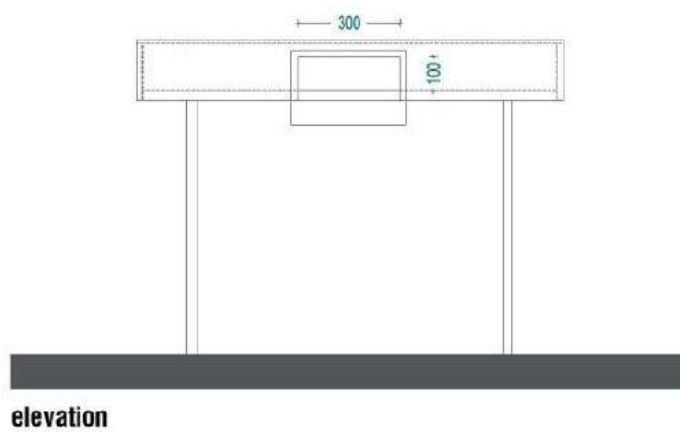
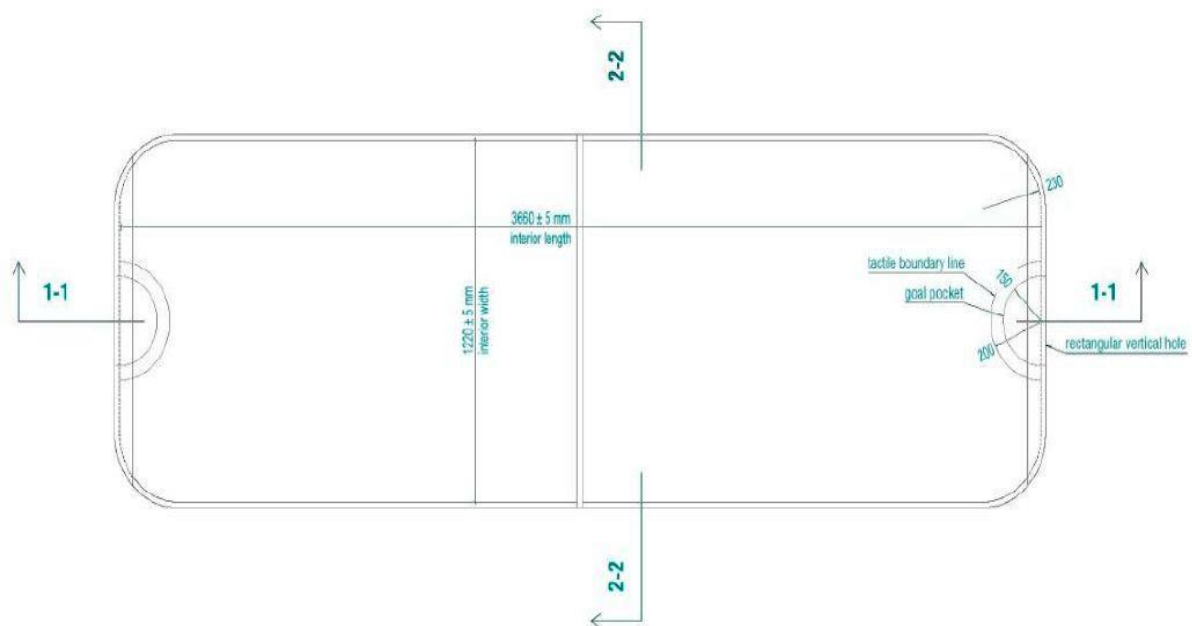
Приложение 1 – Теннисный стол

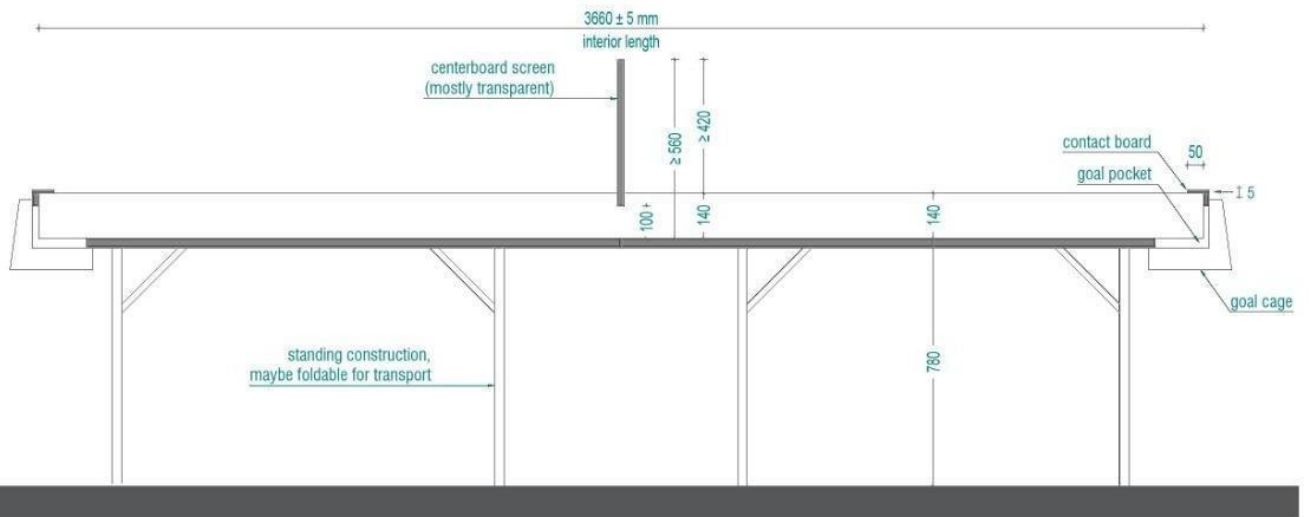


perspective

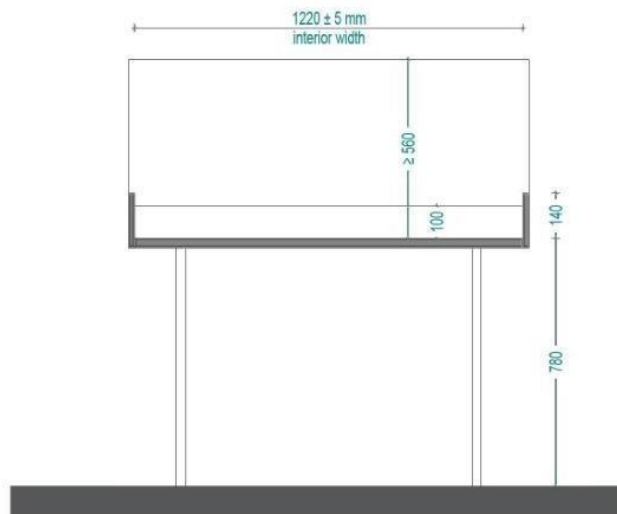


detail goal-area



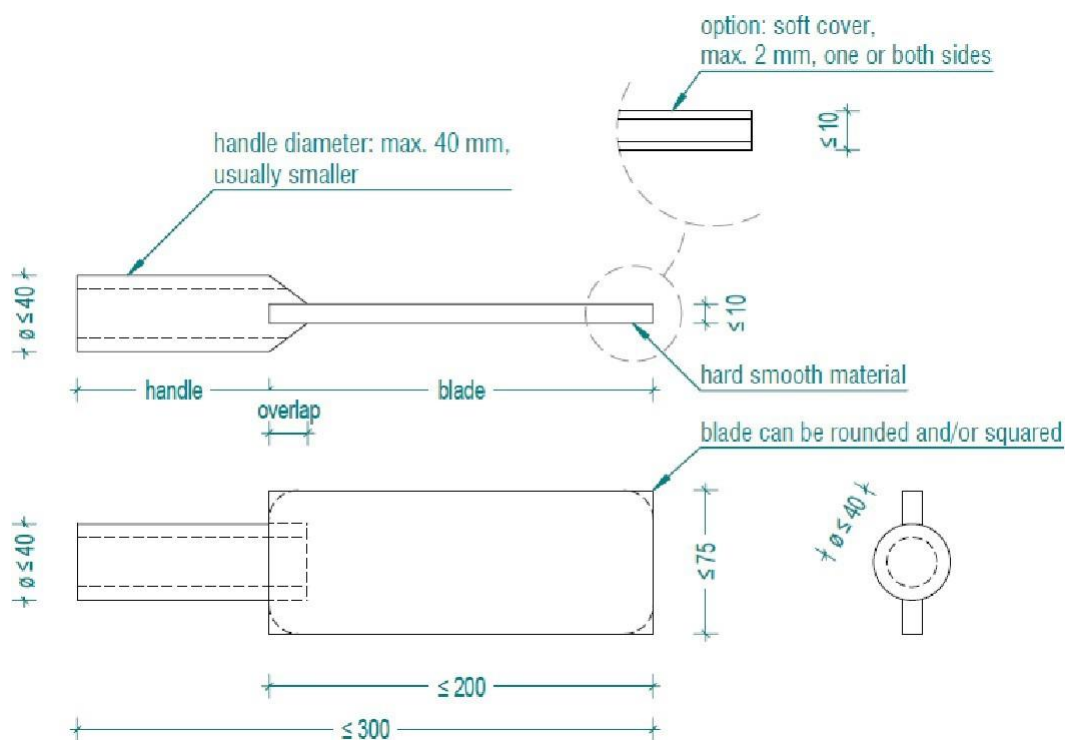


section 1-1



section 2-2

Приложение 2 - Ракетка



Приложение 3 - Перчатки

Перчатки для защиты рук могут быть одобрены судьями только в том случае, если они соответствуют определенным размерам, указанным в правиле 4.3. Для этого необходимо использовать специальный метод измерения. Если игрок носит перчатки на обе руки во время игры, то обе перчатки должны быть одобрены судьями.

КАК ИЗМЕРИТЬ ПЕРЧАТКИ

Перчатки замеряются рулеткой.

Первый этап:

- Игрок кладёт руку без перчатки с вытянутыми пальцами на плоскую поверхность.
- Судья измеряет руку в трёх разных местах: запястье, костяшках и проксимальном межфаланговом суставе (сустав в середине пальца).

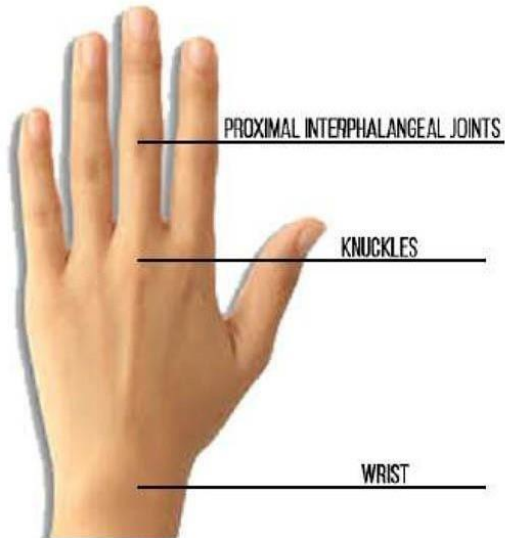
Второй этап:

- Игрок кладёт руку в перчатке с вытянутыми пальцами на плоскую поверхность.
- Судья снова измеряет в перечисленных выше местах. Согласно правилу 4.3:

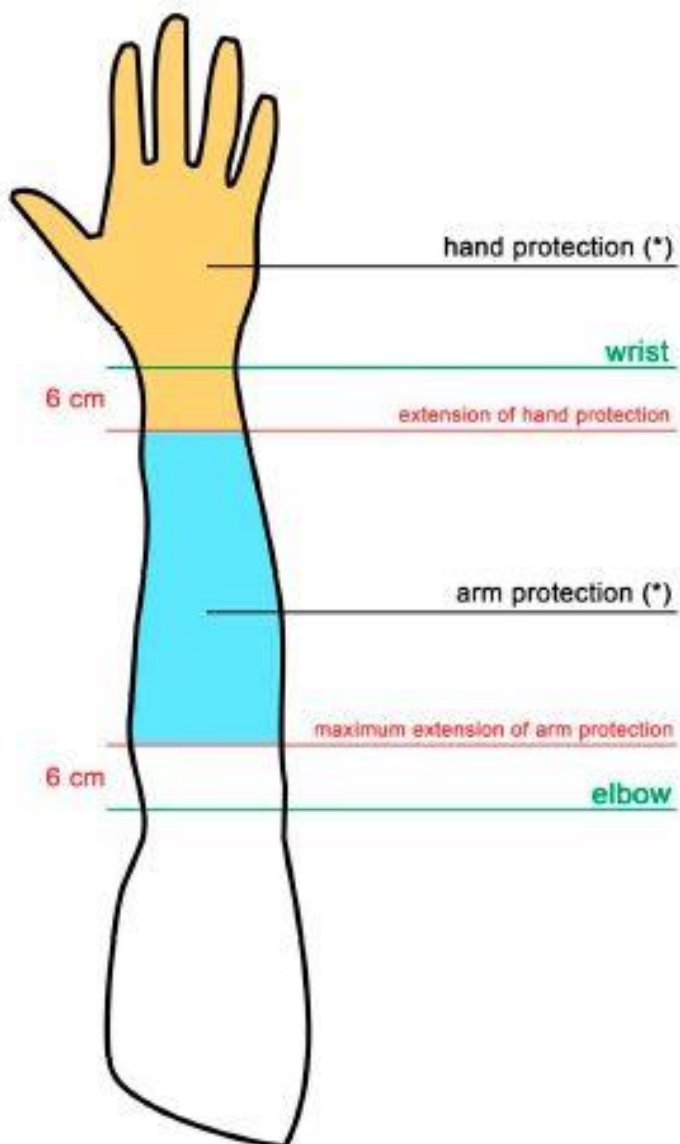
Разница в толщине между незащищённой рукой и рукой в перчатке должна составлять не более 2,5 см.

Разница в ширине между незащищённой рукой и рукой в перчатке должна составлять не более 4 см.

Часть перчатки, выходящая за запястье, не должна быть мягкой.



Приложение 4- Защита рук и локтей



(*) Защита рук и кистей должна иметь однородный цвет

Приложение 5- Вторжение

