

Центральноукраїнський державний педагогічний університет
імені Володимира Винниченка

С.В. Бондаренко

В.А. Бабаліч

А.Л. Турчак

**СПОРТИВНІ ІГРИ:
ПРАВИЛА ТА СУДДІВСТВО ЗМАГАНЬ**

НАВЧАЛЬНИЙ ПОСІБНИК

Кропивницький – 2018

УДК 796.325

ББК 77.569

Т 89

Рецензенти:

Шкребтій Ю. М. – національний університет фізичного виховання і спорту України, доктор наук з фізичного виховання та спорту, професор кафедри водних видів спорту;

Ковальов В. О. – ентальноукраїнський національний технічний університет, завідувач кафедри фізичного виховання, доцент, заслужений працівник фізичної культури та спорту;

Маркова О. В. – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри теорії і методики фізичного виховання.

Бондаренко С.В., Бабаліч В.А., Турчак А.Л. Спортивні ігри: правила та суддівство змагань. Навчальний посібник. – Кропивницький: Рекламне агенство «Євгенія Плюс», 2018. – 267 с. : іл.

У посібнику викладені основи організації та проведення змагань зі спортивних ігор та особливості їх суддівства.

Подані етапи еволюції та зміст офіційних правил змагань з тенісу, настільного тенісу, бадмінтону, бейсболу, а також положення про Єдину спортивну класифікацію України, умови присвоєння спортивних звань, класифікаційні норми та вимоги Єдиної спортивної класифікації України з представлених видів спорту.

Для студентів факультетів фізичного виховання, вчителів фізичної культури, суддів, тренерів, спортсменів, фахівців галузей освіти, фізичної культури і спорту.

Головний редактор Бондаренко С.В. – кандидат педагогічних наук, професор кафедри теорії та методики олімпійського і професійного спорту, Центральноукраїнський державний педагогічний університет імені Володимира Винниченка.

Друкується за рішенням вченої ради Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка (протокол № 7 від 26 лютого 2018 року).

УДК 796.325

ББК 77.569

Бондаренко С.В., Бабаліч В.А., Турчак А.Л., 2018

ЗМІСТ

ЧАСТИНА І. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ...	13
РОЗДІЛ І. ОСНОВИ ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ ЗІ СПОРТИВНИХ ІГОР	13
1.1. Організація змагань	16
1.2. Основні документи змагань	19
1.2.1. Первинні та супроводжувальні документи	19
1.2.2. Правила складання основних документів	20
1.2.3. Правила складання супроводжувальних документів	23
1.3. Види змагань	24
1.4. Принципи побудови і проведення змагань зі спортивних ігор	25
1.5. Способи проведення змагань зі спортивних ігор	27
1.6. Особливості підготовки й проведення змагань у школі.....	36
РОЗДІЛ ІІ. ОСОБЛИВОСТІ СУДДІВСТВА У СПОРТИВНИХ ІГРАХ.	38
2.1. Змагання та арбітри.....	38
2.2. Підготовка суддів до змагань	41
2.3. Поради суддям з підготовки до змагань.....	44
2.4. Поради судді-новачку змагань	45
2.5. Суддівський практикум в ігрових ситуаціях.....	51
2.6. Поради головному судді змагань щодо складання звіту	51
ЧАСТИНА ІІ. ПРАВИЛА СПОРТИВНИХ ІГОР.....	53
РОЗДІЛ ІІІ. ТЕНІС.....	53
3.1. Еволюція правил гри з тенісу	53
3.2. Офіційні правила гри з тенісу	55
1. КОРТ (Інвентарь та устаткування).....	55
2. ПОСТІЙНЕ ОБЛАДНАННЯ.....	57
3. М'ЯЧ (Інвентар та устаткування).....	57
4. РАКЕТКА	58
5. РАХУНОК У ГЕЙМІ	58
6. РАХУНОК У СЕТІ.....	59
7. РАХУНОК У МАТЧІ.....	59
8. ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ ПОДАЄ, ТА ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ ПРИЙМАЄ	60
9. ВИБІР СТОРОНИ Й ПОДАЧІ	60
10. ЗМІНА СТОРІН	60
11. М'ЯЧ У ГРІ.....	60
12. М'ЯЧ ТОРКАЄТЬСЯ ЛІНІЇ.....	60
13. М'ЯЧ ТОРКАЄТЬСЯ ПОСТІЙНОГО ОБЛАДНАННЯ.....	61
14. ПОРЯДОК ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ	61
15. ПОРЯДОК ПРИЙОМУ В ПАРІ.....	61
16. ПОДАЧА.....	61
17. ПРОЦЕДУРА ПОДАЧІ (SERVING)	61
18. ФУТФОЛТ (FOOT FOULT).....	62
19. ПОМИЛКА ПРИ ПОДАЧІ.....	62

20. ДРУГА ПОДАЧА.....	62
21. КОЛИ ПОДАВАТИ Й ПРИЙМАТИ.....	63
22. ПЕРЕГРАВАННЯ ПРИ ПОДАЧІ	63
23. ПЕРЕГРАВАННЯ (LET).....	63
24. ГРАВЕЦЬ ПРОГРАЄ ОЧКО.....	63
25. ПРАВИЛЬНО ВІДБИТИЙ М'ЯЧ.....	65
28. ПОВНОВАЖЕННЯ СУДДІВ.....	67
29. БЕЗПЕРЕРВНІСТЬ ГРИ	67
30. ПІДКАЗКИ ТРЕНЕРА (COACHING)	68
ДОДАТОК І.....	68
ДОДАТОК ІІ.....	71
ДОДАТОК ІІІ	71
ДОДАТОК ІV	72
ДОДАТОК V	73
ДОДАТОК VI	76
3.3. Протокол змагань з тенісу.....	80
РОЗДІЛ ІV. НАСТІЛЬНИЙ ТЕНІС	81
4.1. Еволюція правил гри у настільний теніс.....	81
4.2. Офіційні правила гри з настільного тенісу	83
1. ВИДИ ЗМАГАНЬ	83
2.1. ВІК УЧАСНИКІВ	84
2.2. ДОПУСК ДО ЗМАГАНЬ	84
2.3. ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ УЧАСНИКА	84
2.4. ОДЯГ УЧАСНИКА.....	86
2.5. ПРЕДСТАВНИК, ТРЕНЕР І КАПІТАН КОМАНДИ	87
3.1. СТИЛ.....	87
3.2. КОМПЛЕКТ СІТКИ.....	88
3.4. РАКЕТКА	88
3.5. ВИЗНАЧЕННЯ	89
3.6. ПРАВИЛЬНА ПОДАЧА	90
3.7. ПРАВИЛЬНЕ ПОВЕРНЕННЯ	90
3.8. ПОРЯДОК ГРИ.....	90
3.9. У ГРІ.....	91
3.10. ПЕРЕГРАВАННЯ	91
3.11. ОЧКО	91
3.12. ПАРТІЯ.....	92
3.13. ЗУСТРІЧ.....	92
3.14. ВИБІР ПОДАЧІ, ПРИЙОМУ, СТОРІН.....	92
3.15. ПОРЯДОК ПОДАЧІ, ПРИЙОМУ ТА ЗМІНИ СТОРІН.....	92
3.16. ПОРУШЕННЯ ПОРЯДКУ ПОДАЧІ, ПРИЙОМУ ТА ЗМІНИ СТОРІН.....	93
3.17. ПРАВИЛО ПРИСКОРЕННЯ ГРИ.....	94
4. ІГРОВІ УМОВИ.....	94
5.1. СКЛАД СУДДІВСЬКОЇ КОЛЕГІЇ.....	95

5.3. ГОЛОВНИЙ СУДДЯ	96
5.4. ЗАСТУПНИКИ ГОЛОВНОГО СУДДІ	97
5.5. ГОЛОВНИЙ СЕКРЕТАР	97
5.6. ЗАСТУПНИКИ ГОЛОВНОГО СЕКРЕТАРЯ.....	98
5.7. СУДДЯ – СЕКРЕТАР.....	98
5.8. ВЕДУЧИЙ СУДДЯ	98
5.9. СУДДЯ-АСИСТЕНТ.....	101
5.10. ЛІКАР ЗМАГАНЬ	102
5.11. КОМЕНДАНТ ЗМАГАНЬ.....	102
6.1. ПОЛОЖЕННЯ ПРО ЗМАГАННЯ.....	103
6.2. ПІДГОТОВКА ДО ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ	103
6.3. ДОКУМЕНТАЦІЯ.....	106
6.4. ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ	106
7. АПЕЛЯЦІЇ (ПРОТЕСТИ).....	110
8.1. СФЕРА ДІЙ ПРИПИСІВ	111
8.2. ІГРОВЕ ОБЛАДНАННЯ ТА ОДЯГ УЧАСНИКІВ	112
8.3. ІГРОВІ УМОВИ.....	112
8.4. РЕКЛАМА.....	113
8.5. ПОРАДА ГРАВЦЯМ	114
8.6. ДОПІНГ.....	114
8.7. ДОПОВІДЬ ПРО ПОРУШЕННЯ	114
8.8. ОГолоШЕННЯ РАХУНКУ	114
8.9. ДИСКВАЛІФІКАЦІЯ.....	114
8.10. ТАЙМ-АУТ	115
4.3. Протокол змагань з настільного тенісу	115
РОЗДІЛ V. БАДМІНТОН	117
5. 1. Еволюція правил гри у бадмінтон	117
5. 2. Офіційні правила гри з бадмінтону	118
ВИЗНАЧЕННЯ	118
1. КОРТ ТА ЙОГО УСТАТКУВАННЯ	119
2. ВОЛАН	120
3. ТЕСТУВАННЯ ВОЛАНА НА ШВИДКІСТЬ	120
4. РАКЕТКА	121
5. СКІПРУВАННЯ.....	122
6. ЖЕРЕБКУВАННЯ	122
7. РАХУНОК	122
8. ЗМІНА СТОРІН	122
9. ПОДАЧА.....	123
10. ОДИНОЧНІ ІГРИ.....	123
11. ПАРНІ ІГРИ	124
12. ПОМИЛКИ ПОЛЯ ПОДАЧІ.....	125
13. ПОРУШЕННЯ.....	125
14. СПІРНІЙ	126
15. ВОЛАН ПОЗА ГРОЮ.....	126

16. НЕПЕРЕРВНІСТЬ ГРИ, НЕСПОРТИВНА ПОВЕДІНКА, ПОКАРАННЯ.....	126
17. СУДДІ ТА АПЕЛЯЦІЇ	127
5.3. Правила проведення змагань ФБУ	128
5.4. Протокол змагань з бадмінтону	156
РОЗДІЛ VI. БЕЙСБОЛ.....	164
6.1 Еволюція правил гри у бейсбол	164
6.2 Офіційні правила гри у бейсбол.....	167
1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ	167
2. ЦІЛІ ГРИ.....	167
3. ВИЗНАЧЕННЯ ТЕРМІНІВ.....	175
4. ЗАГАЛЬНІ ВИМОГИ ДО ПІДГОТОВКИ ТА ПРОВЕДЕННЯ ГРИ ..	183
5. ПОЧАТОК І ЗАКІНЧЕННЯ ЗУСТРІЧІ	188
6. ВВЕДЕННЯ М'ЯЧА В ГРУ. «ЖИВИЙ»М'ЯЧ.....	197
7. БЕТЕРИ.....	199
8. РАНЕР	209
9. ПІТЧЕР	220
10. СУДДЯ.....	226
11. ПРОГРАМА І ХАРАКТЕР ЗМАГАНЬ	230
12. УЧАСНИКИ ЗМАГАНЬ.....	232
13. ЗАЯВКА.....	232
14. ВІК УЧАСНИКІВ ЗМАГАНЬ	232
15. ОФІЦІЙНИЙ ПРОТОКОЛ МАТЧУ І ВЕДЕННЯ РАХУНКУ	233
6.3. Протокол змагань з бейсболу.	233
Додаток 1.....	236
Положення про Єдину спортивну класифікацію України.....	236
Додаток 2.....	246
Умови присвоєння спортивного звання «Заслужений тренер України» в олімпійських видах спорту.....	246
Додаток 3.....	248
Умови присвоєння спортивного звання «Заслужений тренер України» в неолімпійських та національних видах спорту.....	248
Додаток 4.....	249
Умови присвоєння спортивного звання «Заслужений тренер України» у видах спорту інвалідів, які включені до програм Паралімпійських і Дефлімпійських ігор.....	249
Додаток 5.....	250
Умови присвоєння спортивного звання «Заслужений майстер спорту України» в олімпійських видах спорту.....	250
Додаток 6.....	251
Умови присвоєння спортивного звання «Заслужений майстер спорту України» в неолімпійських і національних видах спорту та спортивних дисциплінах в олімпійських видах спорту, що не включені до програми Олімпійських ігор.....	251

Додаток 7.....	252
Умови присвоєння спортивного звання «Заслужений майстер спорту України» у видах спорту інвалідів, які включені до програм Паралімпійських і Дефлімпійських ігор.....	252
Додаток 8.....	253
Кваліфікаційні норми та вимоги Єдиної спортивної класифікації України з тенісу.....	253
Додаток 9.....	255
Кваліфікаційні норми та вимоги Єдиної спортивної класифікації України	255
з настільного тенісу.....	255
Додаток 10.....	258
Кваліфікаційні норми та вимоги Єдиної спортивної класифікації України з бейсболу.....	258
Додаток 11.....	261
Кваліфікаційні норми та вимоги Єдиної спортивної класифікації України з бадмінтону.....	261
Рекомендована література	264

ПЕРЕДМОВА

Спортивні ігри – специфічний різновид рухової діяльності. Вони є свідомою діяльністю, спрямованою на досягнення мети, які відіграють провідну роль у фізичному вихованні здорової людини.

Спортивним іграм як засобу рекреації притаманна ціла низка якостей, серед яких надзвичайно важливе місце посідає висока емоційність гравців. Емоції в грі мають складний характер. Це й задоволення від: роботи м'язів, бадьорості та енергії, можливості дружнього спілкування в колективній грі, досягнення поставленої мети. Спортивні ігри належать до тих видів ігрової діяльності, у яких яскраво виявлена роль рухів.

Повноцінному розв'язанню завдань фізичного виховання населення нашої країни сприяє широке використання спортивних ігор у системі фізично-оздоровчої та спортивно-масової роботи.

Спортивні ігри як засіб фізичного виховання допомагають розв'язувати завдання, що спрямовані на зміцнення здоров'я, підвищення рівня фізичного розвитку молоді, залучення молоді до занять фізичною культурою і спортом, поліпшення виховного, оздоровчо-гігієнічного ефекту, збільшення кількості спортсменів-розрядників та урізноманітнення змагань, а також спортивні ігри допомагають формувати наполегливість, сміливість, рішучість, колективність дій.

У той же час з врахуванням означених завдань, спортивні ігри набувають своїх специфічних особливостей, щодо методики навчання та особливостей застосування їхніх засобів. У системі освіти спортивні ігри входять до програм фізичного виховання дошкільної, загальної середньої, професійно-технічної, середньої спеціальної та вищої освіти. Наприклад, для фізичного розвитку дітей дошкільного і молодшого шкільного віку широко застосовуються різноманітні рухливі ігри з елементами спортивних ігор. Учні середнього і старшого шкільного віку займаються спортивними іграми у формі навального шкільного уроку, у спортивних секціях, а також у групі початкової підготовки системи ДЮСШ, а студенти – на академічних заняттях та факультативно.

Специфічні вправи зі спортивних ігор проводяться на подовжених перервах між уроками; ігрові вправи з елементами спортивних ігор – до днів здоров'я, фізкультурних свят і змагань, туристичних походів.

Головна спрямованість уроків – засобами спортивних ігор сприяти вирішенню завдань фізичного виховання школярів, навчати їх основ гри у баскетбол, волейбол, гандбол, футбол, теніс, бадмінтон і залучати до систематичних занять фізичними вправами. Особливу увагу під час навчання прийомів гри на уроках слід звернути на забезпечення активності учнів, на організацію виконання вправ (розподіл на підгрупи, використання майданчиків зменшених розмірів, тренажерних пристроїв тощо). Не слід надавати перевагу лише двостороннім іграм на уроках – продуктивність таких уроків буде невисокою.

У групах загальної фізичної підготовки, разом з іншими вправами, до занять включають елементи спортивних ігор. Маючи позитивний вплив на загальну фізичну підготовку, вони допомагають підвищити емоційний фон занять.

До програми дня здоров'я і спорту включають різновиди спортивних ігор так, як міні-баскетбол, міні-футбол, настільний теніс, бадмінтон; у старших класах – ігрові вправи й двосторонні ігри з різним складом команд.

Внутрішньошкільні змагання зі спортивних ігор проводяться за участю усіх членів секції, а також між класами. При цьому у програмі змагань передбачено вправи з тестування загальної фізичної підготовки, техніки тактики гри. Такі змагання, часто відбуваються напередодні державних свят і є обов'язковою програмою фізкультурно-спортивних свят.

Удосконалювати свою навички діти можуть і самотійно. Сьогодні у нашій державі ведеться активна будівля спортивних майданчиків, реконструюються паркові зони зі спеціально відведеними місцями для проведення спортивних змагань.

Особливість залучення до масових занять спортивними іграми полягає у тому, щоб зацікавити молодь, для цього необхідно стимулювати їхнє бажання, допомагати опанувати вправи для вдосконалення елементів техніки і тактики гри. Також, слід врахувати, що вони прийшли «грати у баскетбол або іншу гру» і позбавляти їх такої приємності не варто. Водночас, враховуючи велику зацікавленість заняттями, тренер-викладач має розв'язувати питання фізичної, технічної, тактичної підготовки, що у свою чергу сприятиме підвищенню майстерності, а також підвищить бажання до систематичних занять фізичною культурою і спортом.

Дії гравців у спортивних іграх відрізняються різноманітністю, складністю й винахідливістю. Вони вимагають високої фізичної й психічної напруги, обумовленої необхідністю перевершити суперника, який зі свого боку докладає всіх зусиль, щоб досягнути власної переваги. Кожна дія учасника гри визначається зовнішніми й внутрішніми умовами спортивного двобою. Тому успіх змагання в першу чергу залежить від адекватності відображення ситуації у свідомості гравця і його дій у відповідь, які будуть раціональним рішенням (на дану протидію з урахуванням зовнішніх і внутрішніх причин). Особливу роль тут відіграє психічна сторона ігрової діяльності.

Спортивні ігри можуть бути охарактеризовані з різних аспектів: педагогічної, сенсомоторної, фізіологічної, біомеханічної, психологічної тощо. При цьому педагогічна характеристика гри включає кілька важливих аспектів. Перший з них – виховний. У цьому випадку гри належить, безумовно, провідна роль.

Гра – це, насамперед, правильна поведінка спортсмена і виконання вправ у незвичайних, частіше всього значно ускладнених умовах. Правила, масштаб змагання, судді, глядачі, нарешті, суперник – все це створює винятковий за різноманітністю комплекс зовнішніх впливів при виборі

правильного, з його точки зору, рішення на поведінку в грі.

Спортивні ігри – не простий спосіб фізичного виховання, а засіб впливу, за допомогою якого формується особистість. До того ж головним тут є виховання її суспільно значущих якостей – колективізму, свідомої дисципліни, можливості поставити колективні інтереси вище особистих. Тому найактивнішим фактором формування особистості тут виступає саме колектив. І сила впливу безпосередньо залежить від авторитетності його членів.

Спортивна гра завжди передбачає боротьбу, частіше за все – дуже жорстоку. Тому найвищі моральні якості проявляються саме в таких умовах. Чесність у спортивній боротьбі – один із проявів моральної зрілості. Перемога, досягнута будь-якою ціною, не має права на життя, тому що вона руйнує моральні норми спорту. Повага до суперника, використання лише дозволених прийомів боротьби – ось норми, які мають неухильно прищеплювати з перших кроків у спорті.

Тому важливо правильно організувати навчально-виховний процес, де провідну роль відіграє – тренер. Основними завданнями його роботи є створення необхідних умов для формування особистості та вияв моральних чеснот у всіх життєвих ситуаціях.

Суттєвою особливістю спортивних ігор є також те, що для досягнення високих результатів необхідно проявити комплекс спеціальних якостей: фізичних, техніко-тактичних та морально-вольових.

Слід підкреслити, що спортивні ігри містять у собі багаті, а в деяких випадках просто унікальні можливості для виховання характеру. Знаючи своїх учнів, тренер у змозі навмисне й разом з тим непомітно ставити їх у такі умови, в яких неможливо буде не виявити певних моральних якостей.

Велика приваблива й разом з тим виховна сила ігор полягає в комплексній мотивації ігрової діяльності до учнів. На тренуванні або змаганні всі вони відчують глибоке моральне задоволення від самого процесу гри, де кожен у чомусь перевершує не тільки себе, але й суперника, і це не залишається непоміченим ні колегами по команді, ні тренером, ні глядачами. Прагнення зберегти це відчуття змушує гравця робити над собою зусилля, що переростають у звичку і формують його характер як особистості.

Також для тренера, вчителя фізичної культури дуже важливим є освітній аспект занять спортивними іграми. Різноманіття змісту ігор розширює руховий потенціал людини. Володіючи такими навичками, гравець отримує можливість у будь-якій життєвій ситуації знайти адекватне й ефективне рухове рішення.

У ході різних ігрових ситуацій рухові навички стають більш гнучкими і варіативними у застосуванні. Біг, стрибки, кидки в процесі гри використовуються постійно. Більш того, вони поєднуються у різних комбінаціях, що забезпечують різнобічний, а точніше, всебічний вплив на отримання високого потенціалу фізичної підготовки спортсменів.

Важлива й оздоровча цінність таких занять. Доведено, що за рівнем

впливу на розвиток і функціональну діяльність організму ігри перевершили багато інших видів фізичних вправ. Вони корисні не тільки молодим і здоровим людям, але й дітям, і людям похилого віку, а іноді і хворим. Пояснення цьому факту необхідно шукати не стільки у винятковій різноманітності, природності, емоційності ігор, скільки в добровільному, вільному характері діяльності, що дозволяє кожному за своїм розсудом обирати руховий режим і регулювати свою активність.

Змінний характер такої діяльності дає можливість всім віковим групам незалежно від стану здоров'я та підготовленості грати в ігри і отримувати від них позитивний всебічний вплив.

Проте небезпека для здоров'я тут все-таки існує. Вона полягає в тому, що ніхто не застрахований від травм і невміння контролювати навантаження під час гри, внаслідок чого організм може перевтомитись. Щоб такого не сталося, слід використовувати захисний інвентар, дотримуватися методичних правил дозування навантаження й активно керувати процесом ігрової й особливо змагальної діяльності спортсменів. Крім того, важливо правильно підбирати ігри для різного контингенту і проводити заняття в тісній співпраці з лікарем.

Правильно організовані заняття спортивними іграми незалежно від їх систематичності (як форма спортивної розваги, що обирається самостійно), позитивно впливають на організми учнів. А в деяких випадках, з появою стійкого інтересу, можуть стати улюбленим видом фізичних вправ, під впливом якого можна досягти високого рівня фізичного розвитку та спортивної майстерності.

Апогеєм тренувального процесу стають змагання, під час яких перевіряються і порівнюються ефективність тактико-технічної підготовки команд. Розвиваються і гартуються морально-вольові якості спортсменів, перевіряються ступінь підготовки гравців до участі в змаганнях вищого рівня, проводиться відбір найкращих гравців для формування збірних команд школи, колективів фізичної культури, районів, міста і т.д. У процесі змагань вдосконалюються техніко-тактичні навички гравців у більш складних умовах, коли на спортсмена впливають додаткові фактори, яких немає під час тренування (ступінь відповідальності за командний результат, психологічний вплив глядачів, бажання отримати перемогу і необхідність грати в межах правил, суворе виконання яких контролюється судьями).

Спортивні змагання – це частина навчально-тренувального процесу. Вони сприяють зміцненню здоров'я, підвищенню функціональної підготовки, заохочують молодь до постійних занять спортивними іграми. Добре організовані та проведені змагання стимулюють систематичні заняття спортом, підвищують рівень спортивної підготовки гравців, є дієвим засобом активного відпочинку.

Змагання в наш час виконують не тільки спортивні завдання: виявлення найсильнішого, визначення якісної сторони тренуваності спортсменів, але й соціальні. Видовищні заходи несуть визначені естетичні й моральні функції,

задовольняють духовні потреби людей. Запал боротьби, ситуація, що постійно змінюється в змаганнях зі спортивних ігор, приваблює величезні аудиторії людей.

Спортивні змагання стали поряд з такими явищами культурного життя, як театр, естрада, кіно. Оточення спортивних змагань повинно допомагати отримувати естетичну насолоду від спортивного поєдинку.

Будь-які змагання повинні мати не тільки інформаційний характер – яка команда найсильніша на сьогодні, але й бути ефективним засобом пропаганди ігрових видів спорту.

Дане видання дозволить деякою мірою заповнити наявні прогалини в так необхідній літературі для підготовки суддів з популярних ігрових видів спорту.

В основу книги покладені матеріали, які пройшли апробацію часом і практикою підготовки суддів, тренерів, вчителів фізичної культури.

Ця книга може слугувати для підготовки майбутніх тренерів, а також допоможе у професійній роботі викладачам спортивних ігор, фахівцям галузі освіти та фізичної культури і спорту, членам спортивних клубів та колективів фізичної культури, громадсько-спортивному активу, колегіям суддів і суддям з ігрових видів спорту, які цікавляться розвитком улюбленої гри та правильним застосуванням правил змагань.

Рекомендації суддям допоможуть розібратись у правилах гри загалом і зокрема тих моментів, які частіше за все бувають незрозумілі і викликають ускладнення у прийнятті рішення; сприятимуть попередженню можливих помилкових рішень.

При написанні навчального посібника використані нормативні документи спортивних федерацій тенісу, настільного тенісу, бейсболу та софтболу, бадмінтону України та Міністерства молоді та спорту України, що значно полегшило роботу по його підготовці.

ЧАСТИНА I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

РОЗДІЛ I. ОСНОВИ ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ ЗІ СПОРТИВНИХ ІГОР

Організація змагань – це важка праця. Всі, хто цим займається, намагаються, щоб змагання відбулись успішно, а всі учасники і глядачі отримали задоволення.

В організації змагань зі спортивних ігор повинні брати активну участь громадські особи – лідери, яких рекомендують самі гравці, федерації та колеги суддів різних рівнів, керівні спортивні органи влади, профспілки, спортивні клуби, преса, телебачення, радіо, кіно і, звичайно, спонсори. Чим крупніші, важливіші змагання, тим більше питань доводиться вирішувати. Тому організаторам слід створити оргкомітет змагань, який повинен почати свою роботу напередодні початку змагань. Також скласти конкретний план підготовки і проведення змагань, в якому позначити всі основні роботи з обов’язковим контролем всіх етапів їх виконання (Рис.1.1).



Рис. 1.1. Схема організації змагань

Цей план повинен містити інформацію про самі змагання, розробку «Регламенту і положення» про змагання, підготовку місця змагань, прийом (відправку) та розташування учасників змагань, розробку культурної програми змагань, екіпіровку учасників та обслуговуючого персоналу, розробку та виготовлення нагород. Необхідно також враховувати й інші фактори, які важливі: проживання, харчування, медичне обслуговування, автотранспорт. Певну увагу слід приділити охоронним заходам на змаганнях. Необхідно обов'язково заздалегідь провести семінари з суддями та іншим персоналом, який забезпечує проведення змагань. Особливу увагу надати рекламі самих змагань, рекламі, в якій зацікавлені спонсори. І, звичайно, слід докласти зусиль для заохочення і підтримки інтересу вболівальників на всіх етапах змагань.

Отже, для вирішення комплексу різних питань, які виникають при підготовці та проведенні змагань, створюється організаційний комітет, склад якого залежить від масштабу спортивного дійства.

На засіданні організаційного комітету визначається основний перелік питань і коло завдань, які повинні бути розв'язані в процесі підготовки до змагань.

Зустріч команд

Будь-які змагання розпочинаються з моменту прибуття команд на змагання. Організатори змагань замовляють транспорт для зустрічі гравців, призначають відповідальну особу за прийом кожної команди, бронюють місця в готелях, передають адміністрації готелю список суддів із зазначенням попередньої дати їх прибуття.

Робота транспорту

Настрій учасників змагань і точність їх проведення у багатьох випадках залежить від роботи транспорту, який обслуговує змагання. Тому організатори повинні заздалегідь розробити маршрути доставки учасників на тренування і змагання, скласти графік руху автотранспорту за маршрутами.

Розклад руху автобусів для всіх команд передається водіям, диспетчеру, адміністраторам готелю та спортивної споруди, учасникам.

Випробовування спортивних споруд та тренування у дні змагань

Усім командам, що приїжджають на змагання, організатори повинні до початку змагань дати час для випробовування спортивного майданчика. Зазвичай, дають можливість протягом не менш ніж години провести тренування на тому майданчику, де будуть проходити змагання.

Розклад тренувальних занять на ігровій арені складається в послідовності, яка вказана в розкладі ігор. Спочатку тренується команда, назва якої стоїть у розкладі першою, тобто «господар» зустрічі першої пари, після неї тренується інша команда з першої пари – «гість», третьою починає тренування команда – «господар» другої пари, за нею – команда «гість» другої пари і так далі.

Існує традиція – команда, яка представляє спортивні споруди для змагань, має право вибирати для тренувань один і той самий час, тому при

складанні розкладу потрібно мати на увазі це побажання. Крім того, необхідно передбачити, щоб між закінченням тренування та початком гри було вдосталь часу для обіду і післяобіднього відпочинку – зазвичай 4-5 годин.

Харчування учасників змагань

До початку змагань заступник головного судді з медичної частини повідомляє адміністрації закладу харчування очікувану кількість учасників змагань, режим їх харчування, складають разом приблизний перелік продуктів.

Окремо треба домовитися з адміністрацією про режим харчування у вечірній час, тому що, як правило останні ігри закінчуються пізно.

Підготовка спортивних споруд, спорядження та інвентаря

Здебільшого, ця робота виконується представником місцевої суддівської колегії. До приїзду команд він перевіряє стан кімнат для перевдягання. Якщо неможливо виділити кожній команді окрему роздягальню, необхідно організувати окреме приміщення для зберігання особистих речей гравців. Перевіряють розмітку майданчика, стан сітки, її натяг, правильність закріплення антени, наявність і стан обладнання та інвентаря.

Спільна нарада оргкомітету, головної суддівської колегії та учасників

Нараду тренерів і представників команд потрібно підготувати особливо ретельно, тому що це єдина можливість у спокійних умовах розв'язати всі організаційні питання.

На цій нараді обов'язкова присутність усього складу оргкомітету, щоб можна було на місці оперативно розв'язати питання та побажання, які виникають у тренерів:

- уточнити розпорядок дня;
- вирішити питання щодо відправки учасників і суддів після закінчення змагань;
- повідомити рішення пленарної комісії, тим самим уникнувши в подальшому висунення претензій з допуску гравців;
- уточнити колір форми в тих випадках, коли можлива трансляція по телебаченню;
- уточнити розпорядок тренувань, особливо у вільний від ігор день (на цей день, зазвичай, плануються культурно-масові заходи для учасників).

Для оперативного й централізованого вирішення всіх фінансових розрахунків, пов'язаних з розміщенням, харчуванням, оформленням квитків на від'їзд учасників, виділяється відповідальний представник.

Реклама

Реклама – це не лише афіші з анонсом змагань, але і програми, проспекти змагань. Бажано для кожних змагань робити емблему. Можна використовувати в спортивних емблемах зображення аксесуарів, наприклад, м'яч, сітку, майданчик, а також фігуру спортсмена.

Святкове, яскраве оформлення місць змагань грає важливу роль у пропаганді та розвитку спорту. Святково прикрашений зал, урочиста

обстановка у залі викликають у глядачів особливий настрій, бажання бути присутнім і брати участь у спортивних змаганнях.

Медичне обслуговування змагань

На змаганнях будь-якого рангу повинен бути присутнім лікар. Суддя зустрічі несе безпосередню відповідальність за нещасні випадки, які трапилися з гравцями під час зустрічі, у разі відсутності лікарського контролю та надання першої медичної допомоги.

Лікар, який обслуговує змагання на правах заступника головного судді, здійснює медичне обслуговування змагань і тренувань.

Заступник головного судді з медичної частини бере участь у роботі пленарної комісії, у нараді представників, тренерів, контролює дотримання санітарно-гігієнічних норм у місцях розміщення та харчування учасників, у роздягальнях, за необхідності викликає «швидку допомогу» для надання невідкладної допомоги при особливо тяжких травмах учасників.

Відкриття та закриття змагань

Церемонії відкриття та закриття змагань, ритуал нагородження переможців повинні бути яскравими й незабутніми, тому що вони мають важливе пропагандистське і виховне значення. Це урочисті дії, які складаються з парадів, підняття прапорів, нагородження, привітання, обміну вимпелами тощо.

Урочисте відкриття змагань треба проводити тоді, коли присутня найбільша кількість глядачів. Як правило, це перерва між двома зустрічами. Для проведення урочистого відкриття змагань складається сценарій відкриття, до якого додається схема виходу і розташування команд на ігровому майданчику. Порядок виходу команд визначається за алфавітом, господарі змагань завжди виходять останніми.

Невелике привітання, з яким офіційна особа звертається до учасників змагань, повинне закінчуватися словами: «Змагання оголошую відкритими!» Після цього диктор оголошує: «Право підняти прапор надається капітану команди-переможниці попередніх змагань». Якщо змагання проводяться вперше, тоді право підняти прапор надається капітанам команд, які беруть участь у змаганнях.

Нагородження переможців

У параді закриття беруть участь три призери даних змагань.

Після закінчення ритуалу нагородження переможців диктор зачитує текст і оголошує змагання закритими. Команди залишаються на своїх місцях.

Право опустити прапор надається капітану команди-переможниці.

1.1. Організація змагань

Змагання належать до найбільш складних форм, що використовуються у системі фізичного виховання. Їх ефективність залежить від якості проведення. Тому організації змагань слід надавати великого значення. Змагання сприяють зміцненню здоров'я, фізичному розвитку і фізичній

підготовленості, а також сприяють вирішенню позакласної спортивно-масової роботи і залученню школярів до регулярних занять фізичною культурою і спортом.

Змагання – один із методів залучення школярів до занять спортивними іграми, вони стимулюють систематичну тренувальну роботу, підвищують рівень спортивної майстерності гравців, є засобом підведення підсумків навчально-тренувальної роботи, дозволяють виявити рівень фізичної, технічної, тактичної та морально-вольової підготовки учнів.

Спортивні змагання покликані вирішувати педагогічні, спортивно-методичні, загальнопедагогічні задачі. Вони є органічним продовженням навчально-тренувального процесу і засобом перевірки його якостей, виявлення допущених недоліків і прорахунків у плануванні, організації й проведенні.

Система спортивних змагань ґрунтується на перспективному плануванні усіх видів змагань, що забезпечує видовищність, широку масовість і підвищення спортивної майстерності гравців.

Проведення змагань зі спортивних ігор складається з трьох етапів.

На **першому** етапі, згідно з календарем заходів на рік, складається положення про змагання, готується і проводиться агітаційно-рекламна робота, перевіряються спортивні споруди, створюється організаційний комітет із проведення змагань.

На **другому** етапі проходить безпосереднє проведення змагань. У процесі цього етапу відбувається допуск команд до змагань, згідно з яким за відповідною системою проводяться ігри між командами.

Жеребкування здійснюється з метою присвоїти командам певні номери, які використовуються при складанні календаря змагань. Застосовується два способи жеребкування: загальне жеребкування (усіх команд водночас); розсіювання команд.

На **третьому** етапі нагороджуються команди-призери, підбиваються підсумки змагань, оформляється документація.

Як правило, папка про проведення відповідного змагання складається з таких документів:

- положення про змагання;
- заявки команд;
- календар ігор;
- протоколи ігор;
- турнірна таблиця;
- склад суддівської колегії;
- звіт головного судді;
- кошторис витрат

Усі офіційні змагання проводяться відповідно до затвердженого календаря і на основі спеціально розробленого «Положення про змагання». «Положення» – це правовий документ, який визначає порядок проведення змагання. Положення про змагання складається заздалегідь і доводиться до

відома всіх учасників, щоб вони мали змогу ретельно підготуватися до участі в них. Чим більше за масштабом змагання, тим раніше учасники мають бути ознайомлені з положенням.

Так у наказі Міністерства України у справах сім'ї, молоді та спорту від 06.08.2010 № 2659 «Про затвердження Вимог до змісту положення (регламенту) про офіційні фізкультурно-оздоровчі заходи або спортивні змагання» зазначено:

1. Ці Вимоги стосуються складання положення (регламенту) про офіційні фізкультурно-оздоровчі заходи або спортивні змагання (далі - положення про захід), що включені до Єдиного календарного плану фізкультурно-оздоровчих і спортивних заходів України, календарних планів фізкультурно-оздоровчих і спортивних заходів Автономної Республіки Крим, областей, міст Києва та Севастополя, календарних планів фізкультурно-оздоровчих і спортивних заходів районів, міст, селищ та сіл.

2. Положення про захід - документ, що визначає умови його проведення і включає такі розділи:

- цілі і завдання заходу;
- строки і місце проведення заходу;
- організація та керівництво проведенням заходу;
- учасники заходу;
- характер заходу (змагання особисті, командні, особисто-командні);
- програма проведення змагань;
- безпека та підготовка місць проведення заходу;
- умови визначення першості та нагородження переможців і призерів;
- умови фінансування заходу та матеріального забезпечення учасників;
- строки та порядок подання заявок на участь у заході;
- інші умови, які забезпечують якісне проведення конкретного заходу.

3. Положення про захід розробляється на підставі правил спортивних змагань з видів спорту, затверджених в установленому порядку.

4. Положення про захід розробляється на календарний рік або, у разі потреби, на кожний окремий захід та затверджується організатором цього заходу не пізніше ніж за два місяці до початку його проведення.

5. Положення про захід, затверджене організатором цього заходу, погоджується відповідною спортивною федерацією (асоціацією, спілкою, об'єднанням тощо) з виду спорту, яка має всеукраїнський або місцевий статус, у разі покладення на цю спортивну федерацію за її згодою певних функцій або в разі здійснення цією спортивною федерацією фінансових витрат на проведення цього заходу.

6. Відповідно до частини десятої статті 20 Закону України «Про фізичну культуру і спорт» положення про проведення відповідних

всеукраїнських спортивних змагань центральний орган виконавчої влади у сфері фізичної культури і спорту затверджує з урахуванням пропозицій національних спортивних федерацій.

7. У разі проведення фізкультурно-оздоровчого заходу або спортивного змагання громадською організацією фізкультурно-спортивної спрямованості положення про захід затверджується організатором за погодженням із структурним підрозділом з фізичної культури і спорту відповідної місцевої державної адміністрації або органу місцевого самоврядування.

1.2. Основні документи змагань

1.2.1. Первинні та супроводжувальні документи

Проведення спортивних змагань і фізкультурно-спортивних заходів регулюється декількома документами, основними з яких є: правила спортивних змагань, положення про змагання, регламент проведення спортивних змагань, кошторис на проведення спортивного змагання.

Правила змагань розробляються та затверджуються національною федерацією з виду спорту, як правило, на основі відповідних правил міжнародних спортивних організацій. Інколи, безпосередньо правила міжнародної федерації (або асоціації), що об'єднує прихильників того чи іншого виду спорту і визнана іншими крупними міжнародними спортивними структурами (наприклад Міжнародним Олімпійським комітетом чи Міжнародною асоціацією спортивних федерацій) є основним документом, що регламентує проведення змагань з даного виду спорту і в нашій країні. Для розробки правил, як правило заздалегідь створюється експертна комісія, згодом правила обговорюються на засіданнях суддівських і тренерських рад (або колегій) федерації і затверджуються на сесії або конференції спортивної федерації (асоціації). Правила регламентують характер та форми спортивного протиборства, визначають критерії оцінювання учасників, норми та положення суддівства, допуску до змагань, склад суддівських бригад, тощо. На підставі правил організовуються та проводяться спортивні змагання в окремих видах спорту.

Інколи, для окремих видів змагань їх організаційним комітетом затверджується спеціальний регламент. **Регламент змагань** визначає певні обмеження щодо вікових груп, складу та кількості команд, введення специфічних обмежень, або навпаки певних спрощень правил для конкретних змагань, виходячи безпосередньо з можливостей їх організаторів та учасників. Встановлення спеціального регламенту змагань чітко прописується в Положенні про змагання. Учасники та представники команд, що приймають участь у змаганнях повинні бути своєчасно проінформовані про встановлення на змаганнях певного регламенту. У виключних випадках рішенням головного судді змагань за погодженням з суддівською колегією та представниками команд регламент може змінений безпосередньо під час

змагань. Прийняття подібних рішень, як правило продиктовано міркуваннями безпеки учасників чи виникненням специфічних прецедентів з питань, що не прописані, або не чітко прописані в правилах змагань.

Положення про змагання - головний управлінський документ, на основі якого здійснюється проведення змагання. Положення не тільки визначає суть, зміст і порядок проведення змагання, але і регламентує відносини між організаторами, суддями і учасниками. У зв'язку з цим положення повинне бути складене гранично чітко, бути по можливості коротким, ясно сформульованим. У сфері спортивно-масових заходів часто проводяться змагання по спрощених правилах. В цьому випадку в положенні повинен бути обумовлений характер спрощення.

Деякі національні організації з видів спорту складають одне положення на змагання, які проходять протягом року. У розділі «Терміни і місце проведення змагань» перераховують вид змагання, число, місяць і місце проведення.

Кошторис є головним фінансовим документом змагань. Він визначає характер, розміри та порядок витрат на проведення змагань та інших фізкультурно-масових заходів. На практиці, як правило, розрізняють попередній та остаточний кошторис змагань.

До складу супроводжуючих документів відносяться різноманітні відомості, протоколи, турнірні таблиці (сітки), посвідчення та інші види документів, що використовуються для забезпечення роботи суддівської колегії, секретаріату та учасників змагань під час проведення спортивних та фізкультурно-масових заходів.

1.2.2. Правила складання основних документів

Як було зазначено раніше у положення входять наступні розділи:

1. Цілі і завдання.

Характер мети впливає на спрямованість і зміст решти всіх пунктів положення. Зазвичай намічається одна мета і визначаються додаткові завдання, які можуть бути вирішені в процесі проведення змагань.

Наприклад, національні змагання з виду спорту проводяться відповідно до комплексної цільової програми олімпійської підготовки і вирішують наступні завдання:

- підвищення спортивної майстерності;
- вдосконалення учбово-тренувального процесу в спортивних організаціях;
- підведення підсумків роботи в спортивних організаціях АР Крим і так далі.

2. Терміни і місце проведення змагань.

У цьому розділі називається форма змагань, число і місце проведення, день приїзду і від'їзду команд та учасників змагань.

3. Організація змагання.

У цьому розділі указується, хто здійснює загальне керівництво підготовкою і проведенням змагань. Відповідальні за підготовку місць змагань, розміщення, харчування, прийом і відправку учасників з інших міст та областей, тренерів, суддів, виготовлення афіш, програм, суддівської документації, організація шефської роботи покладається на організації (управління зі спорту, федерації) відповідно до місця проведення змагань. Безпосереднє проведення змагань покладається на головну суддівську колегію.

4. Учасники змагань і склад команд.

У цьому розділі визначається вид змагань (наприклад, Відкрита першість України) і спортсмени областей і міст Києва і Севастополя, що допускаються до них, і так далі. Указується склад команди, зокрема кількість спортсменів, тренерів, представників, спортивна підготовка спортсменів (І розряд, КМС і так далі), вагові категорії, особистий спортивний інвентар (при необхідності, наприклад в боксі).

5. Умови прийому і оплата витрат.

У цьому розділі указується, хто несе витрати по розміщенню, харчуванню учасників, тренерів і представників, а також на приїзд суддів, прибулих за викликом федерації з виду спорту, і збереження їм зарплати (за рахунок Міністерства у справах сім'ї, молоді і спорту України), витрати на приїзд спортсменів, тренерів і представників (зазвичай несуть відряджуючі організації). Витрати на прийом іноземних делегацій (розміщення, харчування, і інші витрати) на офіційних міжнародних змаганнях, як правило, оплачуються за рахунок Міністерства у справах молоді і спорту України.

6. Визначення переможців і нагородження.

У цьому розділі вказуються спосіб проведення змагань, система визначення переможця в особистому або командному заліку.

Якщо необхідно, приводяться спеціальні таблиці, за якими проводиться нарахування балів. Переможці і призери змагань нагороджуються медалями, дипломами відповідних ступенів, а також цінними призами, грошовими винагородами. Тренери, що підготували переможця, нагороджуються медаллю і дипломом.

7. Заявки.

Попередні заявки висилаються в організацію, яка проводить змагання, за місяць до початку змагань за певною адресою (указується в цьому розділі). Остаточні заявки подаються в мандатну комісію в день приїзду на змагання. В день приїзду в мандатну комісію повинні подаватися наступні документи: (перераховуються).

Рішення про від'їзд спортсменів приймається тільки після отримання підтвердження організації, що проводить змагання про їх допуск до участі.

Положення підписується керівником організації, провідної змагання.

На основі положення складається **кошторис** витрат на підготовку до участі в змаганнях. У кошторисі передбачаються витрати на організацію

навчально-тренувальних зборів, оплату проїзду учасників до місця змагань і назад, витрати на придбання спортивної форми тощо. Крім того, організатор змагань складає кошторис витрат на проведення змагань. У ньому слід передбачити орендну плату за використання спортивних споруд, оплату праці обслуговуючого персоналу, витрати на художнє оформлення приміщень, підготовку афіш, програм змагань, оплату проїздів суддів, зберігання їм заробітної плати тощо.

При складанні *кошторису* вказуються:

1. Вид змагання.
2. Термін і місце проведення.
3. Кількість суддів.
4. Кількість учасників (у тому числі приїжджих). Оговорюються витрати на їхнє розміщення, харчування, проїзд.
5. Витрати на оренду приміщення.
6. Витрати на художнє оформлення місць змагань.
7. Транспортні витрати.
8. Канцелярські витрати.

Витрати з оплати праці обслуговуючого персоналу (робітників, лікарів, медсестер). Для проведення змагань призначається головний суддя і секретар.

Найчастіше кошторис змагань складається за наступною формою:

№ п/п	Стаття витрат	Ціна	Кількість	Сума
...	...	...	...	...
Загальна сума витрат				

Звичайна форма заявки

Заявка завіряється печаткою організації, що направляє команду на змагання, а також відповідним штампом або печаткою лікаря.

Форми заявки на участь в змаганнях сильно відрізняються в залежності від виду спорту та конкретного регламенту змагань. Як вже зазначалося, розрізняють попередні, остаточні, групові (командні), технічні, на окремий вид або коло змагань, тощо. Для прикладу розглянемо форму заявки в індивідуальних видах спорту:

Заявка

на участь команди (*назва команди або відряджуючої організації*) в (*назва, місце та дата проведення змагання*)

п/п	П.І.П. учасника	Стать	Дата народження	Спортивний розряд	Види програми	Віза лікаря

Календар ігор

Календар визначає порядок, терміни та місце проведення змагань з початку до кінця.

Протокол гри

Перед кожною грою заповнюється протокол, в якому фіксується хід гри, який підписується (після її закінчення) представниками команд та суддями.

Турнірна таблиця

Результати ігор між командами в кожному турнірі заносяться до спеціальної таблиці.

1.2.3. Правила складання супроводжувальних документів

Супроводжуючі документи, їх форма склад та оформлення можуть відрізнятися в залежності від виду спорту, характеру та масштабів змагань, можливостей організаторів, тощо. ***Відомості реєстрації учасників змагань*** заповнюються під час мандатної комісії на підставі остаточної заявки та додаткових документів, що надаються до мандатної комісії у відповідності до Положення про змагання. За формою реєстраційні відомості близькі до заявок на участь в змаганнях, проте можуть містити і більш детальну інформацію про атлетів: наприклад, зріст та вагу, паспортні данні та відомості індивідуальних реєстраційних карток, розміри одягу та взуття тощо.

Протоколи змагань є головним документом що засвідчує результати участі спортсмена в конкретних змаганнях. Розрізняють велику кількість різноманітних за призначенням форм протоколів. ***Протоколи зважування учасників*** характерні для одноборств і, як видно з назви, слугують для фіксації даних про вагу спортсмена під час відповідної процедури до початку змагань. Саме результати зафіксовані в протоколі зважування, а не надані заздалегідь в заявці данні про вагу спортсмена є підставою для визначення його вагової категорії на даних змаганнях. ***Стартові протоколи*** формуються для встановлення порядку та черги виступу учасників в змаганнях на підставі остаточних заявок та внаслідок процедури жеребкування. Копії стартових протоколів, як правило, знаходяться у судді при учасниках та вивішуються до відома учасників і представників команд на спеціально обладнаних інформаційних стендах. ***Протоколи бокових суддів***, судді на лінії, на дистанції на рубежу та таке інше є робочими документами членів суддівської бригади, в яких фіксуються відомості про виступ атлета в рамках компетенції та повноважень конкретного члена суддівської бригади. Результати протоколів окремих членів суддівської бригади переносяться секретарями в ***протокол головного судді***, що містить найбільш повну інформацію про виступи спортсменів на змаганнях. В ***зведеному протоколі***, на відміну від протоколу головного судді фіксується лише остаточна оцінка учасника, або результат команди. ***Турнірні сітки*** є ще однією розповсюдженою формою протоколу, що в компактній та наглядній табличній формі (або у вигляді «турнірного дерева» при розіграші за кубковою системою) надає інформацію щодо проходження учасником або командою змагань в спортивних іграх та одноборствах. Копії турнірних таблиць також можуть вивішуватися на інформаційних стендах. Їх своєчасне заповнення дозволяє учасникам та представникам спостерігати за перебігом боротьби і підвищує інтерес до змагань.

Крім іншого до складу супроводжувальної документації відносяться різноманітні ордери на поселення, пропуски, посвідчення учасників та суддів, тощо. Оформлення та види подібних документів визначаються організаторами змагань відповідно до нагальних потреб.

1.3. Види змагань

У залежності від поставлених завдань, значень і масштабу змагання бувають наступних видів: **першість або чемпіонати, змагання на кубок, змагання на умовах гандикапу, класифікаційні, відбірні змагання, матчеві, контрольні, показові, товариські зустрічі, скорочені змагання (бліц-турніри).**

Першості або чемпіонати – це найбільш відповідальні змагання, за результатами яких команді-переможцю присвоюється почесне звання чемпіона школи, району, міста, України тощо. Проводяться такі змагання кожного року за коловою системою (в одне або декілька кіл), учасники-переможці та призери нагороджуються золотими, срібними або бронзовими медалями. У спортивних іграх, де проводяться індивідуальні, парні, змішані зустрічі (теніс, настільний теніс, бадмінтон), в кожному розряді присвоюється звання чемпіона і визначається срібний та бронзовий призер.

Змагання на кубок – проводяться за системою вибування. Вони залучають максимальну кількість спортсменів та дозволяють швидко виявити переможця. У змаганні за кубок можуть брати участь команди різного рівня підготовки з підключенням до участі в них більш сильних учасників на завершальному етапі. Змагання проводяться як спортивними організаціями і товариствами, так і засобами масової інформації та ін.

Змагання на умовах гандикапу проводяться самим колективом серед команд різної підготовки. Для того, щоб підтримати інтерес і створити умови для напруженої протидії, сили команд штучно зрівнюються. Більш слабка команда отримує до початку зустрічі певну кількість очок – фору. Фора може бути різною в залежності від рівня підготовки команд, вона теж може бути оголошена до початку зустрічі або після неї. При проведенні зрівняльних змагань форма проведення їх може повідомлятися до початку зустрічі або після її закінчення. В останньому випадку ігри проходять більш жваво, оскільки кожна команда намагається набрати максимальну кількість очок, бо не знає, за якою формою проходять змагання. Такої форми змагань дотримуються тільки тоді, коли необхідно провести зустрічі між різними класами в школі або в коледжі. Кількість очок, які отримає кожна команда, визначаються організатором, вчителем, тренером. Наприклад, за умовами розіграшу команда 8 класу буде грати з 12 класом, яка краще підготовлена і тому обов'язково отримає перемогу над молодшими учнями. Щоб зрівняти умови зустрічі, викладач до початку змагань дає більш слабкій команді умовно 12 очок. Більш сильній команді потрібно протягом гри зрівняти рахунок, а потім набрати необхідну кількість очок для перемоги. Кількість очок, яку отримує слабка команда, визначає вчитель.

Класифікаційні проводяться з метою визначення рівня спортивної підготовки команд і виконання ними розрядних вимог.

Відбірні змагання – проводяться з метою виявлення однієї або кількох команд для участі в більш значних за рангом змаганнях. Іноді до цієї форми звертаються під час проведення масштабних змагань, першостей. На початку проводять відбірні ігри для виявлення команд – учасниць фінальних ігор, а потім проводять фінальні зустрічі.

Матчеві й контрольні зустрічі проводять з метою перевірки готовності команд і учасників до майбутніх змагань, що передбачені календарем спортивних змагань. У них беруть участь дві або більше команд. Вони проводяться як у звичайних спортивних колективах, так і на міському, регіональному, міжнародному рівні. Цей вид змагань допомагає перевірити підготовку команди до виступу на змаганнях, налагодженню дружніх стосунків.

Контрольні зустрічі проводяться з метою перевірки підготовленості команд до майбутніх відповідальних змагань, з метою визначення оптимального складу гравців і відпрацювання тактичної схеми гри.

Показові зустрічі проводяться з метою популяризації спортивних досягнень у даному виді спорту. Для таких зустрічей запрошують команди високого рівня, щоб продемонструвати спортивну майстерність.

Товариські зустрічі – це неофіційні зустрічі, які проводяться за взаємною домовленістю з метою виявлення рівня підготовки гравців команди в цілому до наступних змагань, а також рівня засвоєння програмного матеріалу. Умови таких зустрічей визначаються також за взаємною домовленістю, під час проведення можуть бути деякі відхилення від офіційних правил проведення змагань (наприклад, заміна більшої кількості гравців, заміна воратарів тощо)

Скорочені змагання (бліц-турніри) – проводяться з більшою кількістю команд учасників протягом одного дня. Для скорочення часу на проведення змагань зменшується час зустрічі (баскетбол, стрітбол, футбол, гандбол тощо) або зменшується кількість партій чи очків (волейбол, теніс тощо). Такі змагання, як правило, присвячуються відкриттю сезону, початку навчального року, різним святam або пам'ятним датам (наприклад, у баскетболі скорочується час до 20 хв., у футболі до 30 хв., у волейболі проводиться 3 партії до 10 очок).

1.4. Принципи побудови і проведення змагань зі спортивних ігор

У практиці спортивних ігор існують різні види змагань, які відповідно до їх мети поділяються на системи. Кожна система змагань містить ряд компонентів: правила, положення, календарі, нормативно-кваліфікаційні вимоги. Певні зміни в названих компонентах істотно впливають тією чи іншою мірою на розвиток спортивних ігор.

Правила змагань – це документ, в якому чітко визначені умови змагань

в конкретній спортивній грі, яка проходить під контролем спортивних арбітрів, способи фіксації перемоги або поразки, визначення переможця в окремій зустрічі і розподілу місць серед учасників змагання. Правила змагань є законом для спортсменів, арбітрів, організаторів і керівників, що здійснюють підготовку до змагань, їх матеріально-технічне забезпечення.

Правила змагань є потужним важелем управління, що сприяє розвитку спортивних ігор. Так, внесення до правил нових пунктів, зміна деяких, що існують, впливають на спортивну гру. Через різні пункти правил можна впливати на контингент тих, що змагаються, матеріально-технічну і економічну ситуацію гри та на різні сторони підготовки спортсменів.

У Міжнародних федераціях спортивних ігор працюють комісії з правил гри, які займаються питаннями зміни в правилах змагань з метою підвищення видовищності ігор, сприянню їх популяризації в світі, залученню якомога більшого числа людей до систематичних занять спортом.

Змінюючи зміст положень про змагання, можна впливати на жорсткість спортивної конкуренції та її динаміку в часі, мотивацію тренерів, спортсменів, арбітрів, на видовище, матеріально-технічну базу, на характеристики і рівень підготовленості спортсменів (вік, фізичний розвиток, рівень техніко-тактичної підготовки тощо). У положенні можна певним чином змінювати деякі пункти правил з метою вирішення певних завдань у підготовці спортсменів.

З правилами змагань і положенням тісно пов'язаний календар змагань. Його призначення – упорядкувати змагання, визначити мету, завдання, місце і час проведення, склад команд та їх спортсменів, витрати тощо. Важливою умовою ефективності всієї системи змагань є взаємозв'язок цих компонентів. Таким чином, формується певний комплекс календарів змагань, які пов'язані з системою спортивних турнірів.

Структура календаря визначає характер проведення змагань. Усі відповідальні міжнародні змагання проводяться так, щоб розподіл місць в турнірній таблиці обов'язково визначався в останні два ігрових дня (у передостанній день – третє і четверте місце, в останній – перше і друге). Змагання можуть бути тривалими і супроводжуватися роз'їздом команд або сконцентрованими (тури, які проводяться в одному місці).

У практиці спортивних ігор більш поширені три способи проведення змагань: перший – коловий, коли всі команди, що беруть участь, проводять ігри між собою незалежно від результату окремих зустрічей; другий – з вибуванням (олімпійська система), коли команда після програшу однієї або двох зустрічей в подальших іграх вже не бере участь; третій – змішаний, коли перша половина змагань проводиться з вибуванням, а друга – за коловим способом або навпаки.

У способі з вибуванням у ході проведення змагань на кожен новий етап виходять сильніші команди, і так триває до фіналу. Ці змагання для більшості команд-учасниць належного ефекту в якості засобу підготовки спортсменів не дають.

У коловому способі всі команди «проходять» через всі змагання, набуваючи необхідного досвіду змагальної боротьби.

Змішана система гармонійно поєднує вище зазначені способи проведення змагань.

Календар змагань складається в залежності від виду змагань, мети і завдань.

Найважливіша вимога до складання календаря – його стабільність, постійність основних його характеристик. Зміни, зазвичай, вносяться після закінчення олімпійського циклу на наступне чотириріччя.

Таким чином, правила змагань, положення про змагання і календар змагань є потужними важелями управління розвитком спортивних ігор.

Ієрархічно всі змагання від вищого масштабу вниз можна структурувати таким чином: Олімпійські ігри, чемпіонати і кубки світу, чемпіонати Європи, національні чемпіонати, першість України, областей, міст, районів, колективів фізичної культури.

1.5. Способи проведення змагань зі спортивних ігор (системи розіграшу)

У практиці спортивних ігор, як уже згадувалося, склалися три способи (системи) проведення змагань (розіграшу): коловий, з вибуванням після поразки і комбінований (змішаний). Вибір способу розіграшу залежить від завдань і масштабу змагань, кількості команд (спортсменів), що беруть участь.

1.5.1 Зміст системи розіграшу з вибуванням (олімпійської)

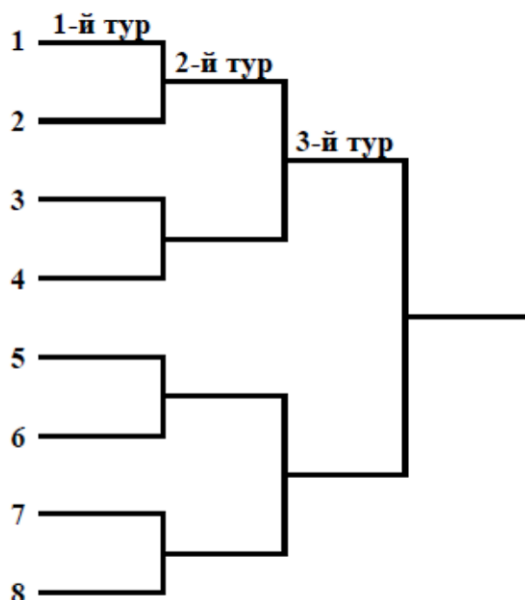
Суть цієї системи полягає у тому, що команда, яка програла, вибуває зі змагань. У фіналі зустрічаються тільки дві команди, які розіграють між собою перше або друге місце. Переможцем буде та команда, яка жодного разу не програла.

Серед позитивів цієї системи можна визначити те, що, застосовуючи її, можна залучити велику кількість команд, а змагання провести у відносно короткий термін. Наприклад, при 36 командах для проведення змагань за коловою системою було б потрібно 35 днів (при умові, що ігри проводяться щодня), а за системою з вибуванням – всього 6 днів.

Недоліком цієї системи є те, що половина команд вибуває з розіграшу після першої поразки. Система не виключає елементу випадковості (вихід у фінал не найсильніших команд). У результаті жеребкування найсильніші команди можуть зустрітися вже в першому колі. Ця система не дозволяє визначити зайняте місце кожної команди, яка взяла участь у змаганнях (виявляє тільки переможця). Замала кількість зустрічей при великій кількості учасників змагань. Крім того, ця система не виключає елементу випадковості.

Календар зустрічей складається на основі таблиці. Після жеребкування,

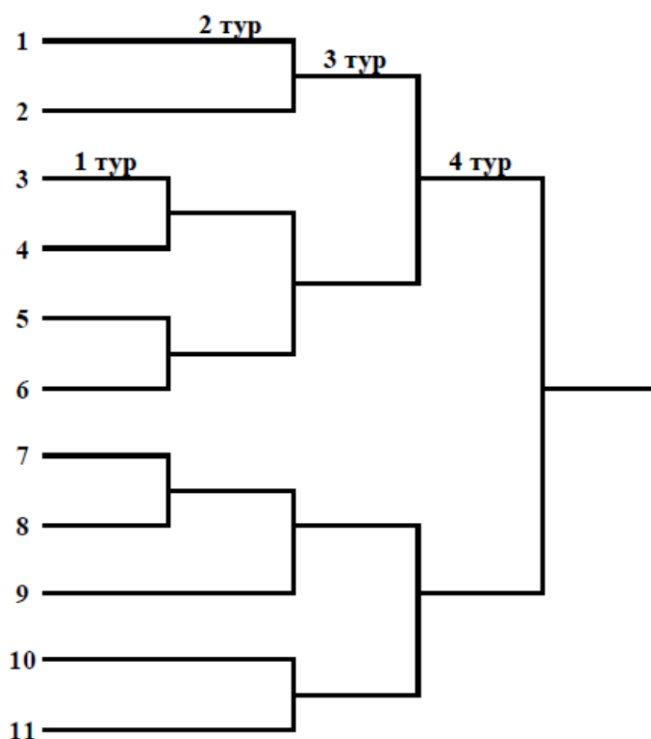
коли визначився порядковий номер кожної команди при початковому жеребкуванні, відбувається відповідне їх розміщення у таблиці змагань. Якщо кількість команд учасниць парне (4,8,12, 36), то номер команд розташовують в таблиці згори вниз один під одним у порядку, визначеному жеребкуванням і всі вони вступають в змагання з першого туру.



Перший номер грає з другим, третій – з четвертим і т. д., у гру вступають всі команди учасниці. Зустрічі цього списку називають першими колом. Переможці першого кола грають між собою також попарно згори вниз. Уточнюємо: у другому турі грають переможці першої пари з переможцем другої пари і т. д. Зустрічі цього списку називають другим колом і т. д. Коло, в

якому зустрічається 8 команд, називають чвертьфінальним.

Коло, в якому зустрічаються 4 команди – півфінал і, нарешті, коло, де



зустрічаються дві команди, називають фінальним. Команда, яка виграла зустріч у фінальному колі, є переможцем змагань.

Наприклад, складення календаря на 11 команд. Якщо число учасниць не є парним, то частина команд, залежно від одержаних ними за жеребкуванням номерів, вступає в гру з другого кола. Число команд, що грають у першому колі, визначають за формулою $X = (A - 2^P) \cdot 2$, де A – число команд, що беруть участь в змаганнях; P – ступінь, що дає число, максимально наближене до

числа команд, які беруть участь, але не більше ніж кількість команд-

учасниць. Наприклад, у змаганні беруть участь 11 команд. У першій день зустрічаються $X = (11 - 2^3) \cdot 2 = (11 - 8) \cdot 2 = 6$, тобто у першому колі беруть участь 6 команд, а у другому до команд-переможців першого кола приєднуються ще 5 команд.

Для команд, що вступають у гру з другого кола, відводять граничні верхні і граничні нижні номери. До того ж ці команди, так само, як і ті, що грають у першому колі, розподіляють порівну між верхньою і нижньою половинами таблиці. Якщо ж число команд-учасниць непарне, то число команд, що вступають в гру з другого кола, на одиницю більше в нижній половині таблиці, а пар, що в першому колі, навпаки, на одиницю більше у верхній половині таблиці. Число команд, що вступають у змагання з другого кола, з їх розстановкою у верхній і нижній половині таблиці, а також число команд, що грають у першому колі, вказані в таблиці 1.1.

Таблиця 1.1

**Розрахунок кількості команд за олімпійською системою
після однієї поразки**

Загальне число команд учасниць	Число команд, що грають у 1-му колі	Число команд, що вступають в гру з 2-го кола		
		Всього	Згори	Знизу
4	4	-	-	-
5	2	3	1	2
6	4	2	1	1
7	6	1	-	1
8	8	-	-	-
9	2	7	3	4
10	4	6	3	3
11	6	5	2	3
12	8	4	2	2
13	10	3	1	2
14	12	2	1	1
15	14	1	-	1
16	16	-	-	-
17	2	15	7	8
18	4	14	7	7
19	6	13	6	7
20	8	12	6	6
21	10	11	5	6
22	12	10	5	5
23	14	9	4	5
24	16	8	4	4

Після проведення ігор у першому турі, у другому турі повинно завжди залишатись парна кількість команд-учасниць, тобто 2,4 і т.д.

У деяких випадках застосовують різновид системи з вибуванням – система з вибуванням після двох поразок. Особливістю її є те, що кожна команда, яка бере участь у змаганнях, вибуває зі змагань не після першої, а

після другої поразки. Команда, яка програла першу гру, продовжує боротьбу за першість. Якщо вона дійшла до фіналу, більше не програвала і зустрінеється з командою, яка постійно перемагала, то кінцевий результат залежить від того, хто переможе у цій зустрічі.

Застосовується і така система з вибуванням, коли одні й ті самі команди зустрічаються між собою двічі (на своєму полі і на полі суперника). У цьому випадку вибуває команда, яка набрала у підсумку двох зустрічей меншу кількість очок. Так проводяться змагання – Кубок європейських чемпіонів, Кубок кубків та інші міжнародні змагання.

1.5.2 Зміст колового способу розіграшу

При коловій системі кожна команда грає по черзі з усіма учасниками. У залежності від умов положення та кількості учасників змагання можуть проводитись в два або в декілька кіл, це робиться для того, щоб кожна команда провела однакову кількість ігор на своєму полі та на полі суперника. Переможцем вважають команду, яка виграла найбільшу кількість зустрічей. Одночасно виявляють і місця, зайняті командами, які визначають за кількістю виграних зустрічей.

Колова система дозволяє точно визначити сили команд, виключає елемент випадкових програшів.

Серед недоліків цієї системи можна виділити довготривалий час проведення змагань, великі матеріальні витрати, пов'язані з проживанням та переїздами учасників змагань. Ця система не дозволяє охопити велику кількість команд.

Команди, що беруть участь у змаганні, одержують шляхом жеребкування номер, починаючи з першого і кінчаючи останнім за числом команд-учасниць. Після цього визначають пари суперників на кожний ігровий день. На початку визначають кількість ігрових днів і загальну кількість зустрічей для того, щоб скласти розклад ігор.

Кількість зустрічей визначається за формулою:

$$X = \frac{A(A-1)}{2},$$

де X – кількість зустрічей, A – загальна кількість команд.

Наприклад, якщо в змаганнях беруть участь 12 команд, то кількість зустрічей в одному колі дорівнює 66:

$$X = \frac{12(12-1)}{2} = \frac{12 \times 11}{2} = \frac{132}{2} = 66$$

При непарній кількості команд-учасниць кількість календарних днів буде дорівнювати кількості учасників, при парному – на один менше.

Спершу, ніж скласти календар змагань, необхідно провести жеребкування учасників команд. Основне значення жеребкування – присвоїти командам певні номери, які дають можливість застосовувати різні таблиці для складання календаря ігор.

Перед жеребкуванням повідомляється, за якою системою буде

складатися календар ігор.

Жеребкування може бути загальним, тобто усіх команд одночасно, або з розсіюванням команд.

Загальне жеребкування проводиться у тих випадках, коли команди грають один з одним без розбивки на підгрупи. Жеребкування проводиться таким чином. Заздалегідь заготовлені номери (за кількістю учасників) опускаються в урну. Потім по черзі називаються найменування команд і для кожного з них з урни виймають номер, який присвоюється даній команді.

Жеребкування з розсіюванням застосовується при проведенні змагань з розбивкою команд на підгрупи. Розсіювання команд дає можливість сформувати підгрупи, приблизні рівні за силами. Використовуються два способи розсіювання: за жеребкуванням і способом «змійка».

1	2	1	2	3
4	3	6	5	4
5	6	7	8	9
8	7	12	11	10
9	10	13	14	15
12	11	18	17	16

Рис. 1.2 Розсіювання команд на дві і три групи

Зазвичай, основою для розсіювання є результати, що були досягнуті командами на попередніх змаганнях, а потім відповідно до присвоєних номерів розподіляються «змійкою» по підгрупах. Розподіл «змійкою» на дві підгрупи для 12 команд та на три підгрупи для 18 команд (рис. 1.2).

Такий спосіб розсіювання створює умовну рівність команд в обох підгрупах. Підтвердженням цього є сума місць команд в обох підгрупах. Так, наприклад, розсіювання команд на дві підгрупи при загальній кількості команд 12 – ця сума дорівнює і в першій, і в другій підгрупі – 39 балів.

Порядок зустрічей при коловій системі визначають двома способами: з чергуванням та без чергування господаря майданчика.

Перший спосіб (з чергуванням).

Календар ігор, складений за цією таблицею, дає можливість чергувати організацію зустрічей на «своєму» майданчику і на майданчику суперника. Це досягається тим, що у кожному календарному дні номери команд у таблиці розташовуються у колонці цифр то з лівого, то з правого боку.

За відповідною таблицею визначають, які номери зустрічаються один з одним кожного дня змагань. Команда, номер якої вказано першим, грає на своєму полі. Якщо кількість команд-учасниць непарна, то команда, номер якої вказано в парі з номером у дужках, у цей день вільна.

Складання таблиці для будь-якої кількості команд з чергуванням

здійснюється так: спочатку готується таблиця для непарної кількості команд (при парній кількості останній номер тимчасово не враховується). На листку паперу накреслюються вертикальні лінії, що відповідають кількості календарних днів у змаганні. Біля цих ліній проставляються номери у такому порядку: під першою лінією – перший номер, інші ж номери, – за стрілкою годинника, – по обидві сторони першої лінії.

Число команд, що зустрічаються, ділять на два і пишуть у колонку цифри, починаючи з другої половини, при цьому, якщо число команд непарне, то на два ділять наступну чергову парну цифру. Наприклад, число команд, що грають, дорівнює 11. Наступну за 11 цифру 12 ділимо на два і пишемо колонку цифри, починаючи з другої половини, тобто з 7:

7	
8	
9	
10	
11	

Цифру 12 ми не пишемо, вона потрібна для підрахунку, але все ж таки команди під номером дванадцять не існує.

Між наступними вертикальними лініями номери записуються у математичній послідовності «змійкою» у напрямку, що вказаний стрілками праворуч від кожної вертикальної лінії. Кожна колонка навколо вертикальної лінії згодом заповнюється номерами в арифметичній послідовності. І так до тих пір, поки не виникне потреба поставити цифру 1 над лінією. Наприклад, складемо таблицю змагань на 11 команд (табл.1.3).

Таблиця 1.3

Складання календаря ігор з чергуванням для 11 команд

		7		8		9		10		11	
7	6	8	7	9	8	10	9	11	10	1	11
8	5	9	6	10	7	11	8	1	9	2	10
9	4	10	5	11	6	1	7	2	8	3	9
10	3	11	4	1	5	2	6	3	7	4	8
11	2	1	3	2	4	3	5	4	6	5	7
	1		2		3		4		5		6

Цифри, які виявляються над і під лініями при непарній кількості команд – учасниць, показують вільні команди даного ігрового дня, при парній кількості ці цифри утворюють з останньою парною цифру одну з пар

даного ігрового дня, наприклад, 1:12; 12:7; 2:12; 12:8; 3:12; 12:9; 4:12; 12:10; 5:12; 12:11; 6:12. Цифри, розташовані по один і другий бік кожної лінії, утворюють між собою ігрові пари.

Для остаточного складання таблиці розіграшу необхідно виписати пари для кожного календарного дня. Цифри у кожній парі виписуються у дзеркальному порядку, тобто спочатку виписується номер, що стоїть праворуч. При чому цифри, які стоять у таблиці з правої сторони від лінії визначають команди, що грають на своєму полі, а з лівої сторони – на полі суперника, при цьому кожні дві сусідні колонки утворюють черговий ігровий день. Наприклад, на 11 команд буде такий розклад (табл. 1.4).

Таблиця 1.4

Календар ігор для 11 команд

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день	6-й день	7-й день	8-й день	9-й день	10-й день	11-й день
1:(12)	(12):7	2:(12)	(12):8	3:(12)	(12):9	4:(12)	(12):10	5:(12)	(12):11	6:(12)
2:11	8:6	3:1	9:7	4:2	10:8	5:3	11:9	6:4	1:10	7:5
3:10	9:5	4:11	10:6	5:1	11:7	6:2	1:8	7:3	2:9	8:4
4:9	10:4	5:10	11:5	6:11	1:6	7:1	2:7	8:2	3:8	9:3
5:8	11:3	6:9	1:4	7:10	2:5	8:11	3:6	9:1	4:7	10:2
6:7	1:2	7:8	2:3	8:9	3:4	9:10	4:5	10:11	5:6	11:1

Другий спосіб (без чергування) використовують тоді, коли зміна полів не має значення або коли ігри проводяться на одному майданчику. Таблиця складається для парної кількості учасників. Якщо кількість учасників непарна, то замість наступного парного номера ставлять – 0.

Принцип складання таблиці наступний. Всі команди-учасниці ділять порівну, а номери команд записують у вертикальний стовпчик у два ряди. Перша половина номерів починається з першого, записується згори вниз, а наступна – знизу вгору. Номери, які випали один проти одного, складаються у пари першого ігрового дня. Для визначення другого і наступного ігрових днів у таблиці перший номер залишається на місці, а інші рухаються на одне місце по колу проти руху часової стрілки (табл. 1.5).

Таблиця 1.5

Календар ігор для 5 команд, без чергування

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1–0	1–5	1–4	1–3	1–2
2–5	0–4	5–3	4–2	3–0
3–4	2–3	0–2	5–0	4–5

Коли беруть участь багато команд і виникає необхідність проведення змагань в обмежений термін, календар зустрічей складається з розбивкою команд на попередні підгрупи. У цьому випадку часто звертаються до розсіювання команд. У кожну підгрупу включають переможців попереднього розіграшу. Всі інші учасники визначаються жеребкуванням. У кожній

підгрупі проводять змагання за коловою системою і визначають місце кожного учасника. Ті, хто виборов перші місця, грають між собою і т. д.

Іноді застосовують такий варіант. Учасники, які вибороли 1-е та 2-е місце, утворюють першу фінальну групу, де розігрують місця за коловою системою; 3-е та 4-е місця утворюють другу фінальну групу; 5-е та 6-те – третю і т. д. У деяких випадках (у залежності від положення змагань) очки, набрані у відбірних іграх (у підгрупах), зараховуються при розіграші у фінальній групі.

В іграх результати оцінюються певною кількістю очок. Там, де може бути нічия, за перемогу команда отримує 3 очки, нічия – 2, за поразку – 1 очко, за неявку – 0.

У баскетболі, волейболі тенісі та інших іграх, де не може бути нічиєї, за перемогу – 2, за поразку – 1, за неявку – 0.

Іноді для розвитку масовості або стимулювання розвитку дитячого спорту від кожного колективу вимагається участь в декількох командах: чоловічих і жіночих або у 2-х дорослих, 2-х юнацьких, 1-ї дитячої. Іноді в таких випадках проводять диференційований залік. Наприклад, за перемогу перших дорослих команд нараховується 6 очок, за перемогу других – 5, за перемогу юнацьких – 4, за перемогу дитячої команди – 3. Диференціація може бути різною і визначатися положенням змагань.

1.5.3 Зміст змішаної системи розіграшу

Змішана система становить собою сполучення двох систем. Тобто проведення частини змагань за системою з вибуванням, а іншої – за коловою системою. Частіше за все починають ігри за системою з вибування, а закінчують коловою системою розіграшу.

Цей спосіб розіграшу застосовують в тих випадках, коли потрібно провести змагання з великою кількістю команд та при великому територіальному розташуванні.

При змішаній системі команди розподіляють заздалегідь за визначеними зонами (регіон тощо). У зонах виявляють переможців, які потім зустрічаються між собою. І в цій системі принцип розбивки на зони і послідовність у застосуванні способів визначення переможців обговорюється у положенні змагань. Тобто в зонах змагання проводяться за системою з вибуванням (або за коловою за домовленостями, які передбачені у положенні змагань), а переможці розігрують між собою місця за коловою системою (або виявляють переможців за системою з вибуванням).

Отже, підсумуємо: існує декілька варіантів змішаного способу.

Перший варіант: команди діляться на дві підгрупи, в яких ігри проводяться за коловою системою (перше коло змагань), а потім у заключній частині проводяться стикові зустрічі, де визначаються 1-2, 3-4, 5-6 і 7-8 місця.

Другий варіант: команди розподіляються на чотири підгрупи по 4 і більше команд, перший етап змагань проводиться за системою з вибуванням,

заклучна – за коловим способом для чотирьох команд, які вибороли перші місця у підгрупах.

Третій варіант: перший етап змагань у чотирьох групах проводиться за коловим способом, заключна частина для чотирьох переможців – за системою з вибуванням.

Способи визначення місця, зайнятого командами в змаганнях при коловому способі розіграшу. При проведенні змагань за коловою системою результати кожної гри оцінюються в очках. Отже, якщо в змаганнях беруть участь по одній команді від колективу, то за перемогу команда отримує 3 очки, нічия – 2, за поразку 1 очко, за неявку – 0. Команда, яка набрала найбільшу кількість очок, займає перше місце. При однаковій кількості очок перевага надається тій команді, яка виграла зустріч між ними. Коли однакову кількість очок набирають три або більше команд, перевага надається команді, яка має більшу кількість перемог в іграх між ними. Якщо і кількість перемог у них однакова, то перевагу надають команді, яка має кращу різницю між забитими і пропущеними м'ячами (очок) в іграх між цими командами (табл. 1.6).

Таблиця 1.6

Результати змагань

№ п/п	Команда	1	2	3	4	5	6	Очки	Різниця очок	Місце
1	Кіровоград	-	<u>46:36</u> 2	<u>53:48</u> 2	<u>64:12</u> 2	<u>44:40</u> 2	<u>52:35</u> 2	10	259:171	I
2	Херсон	<u>36:46</u> 1	-	<u>58:63</u> 1	<u>52:34</u> 2	<u>53:56</u> 1	<u>43:55</u> 1	6	242:254	V
3	Київ	<u>48:53</u> 1	<u>63:58</u> 2	-	<u>67:32</u> 2	<u>43:52</u> 1	<u>73:58</u> 2	8	294:253	II
4	Полтава	<u>12:64</u> 1	<u>34:52</u> 1	<u>32:67</u> 1	-	<u>36:42</u> 1	<u>35:74</u> 1	5	149:299	VI
5	Черкаси	<u>40:44</u> 1	<u>56:53</u> 2	<u>52:43</u> 2	<u>42:36</u> 2	-	<u>43:50</u> 1	8	233:226	IV
6	Одеса	<u>35:52</u> 2	<u>55:43</u> 2	<u>58:73</u> 1	<u>74:35</u> 2	<u>50:43</u> 2	-	8	272:246	III

Коли залік у змаганнях проводиться щодо декількох команд, звертаються до диференційованої оцінки результатів. Диференційована оцінка не повинна бути стандартною. Вона залежить від задач, поставлених перед змаганнями. Якщо, наприклад, необхідно особливу увагу звернути на роботу серед дівчат різного віку, то відповідно повинна бути підвищена й оцінка результатів гри цих команд (табл. 1.7).

При складанні шкали диференційованої оцінки результатів необхідно за перемогу давати число (кількість очок), яке ділиться на три, за поразку оцінювати в одну третю частини від очок, які присуджуються за перемогу, а

нічию оцінювати в половину суми очок, набраними усіма командами. У випадку однакової кількості очок декількох команд краще місце присуджується команді, яка набрала більшу кількість очок. Це повинно бути передбачено положенням змагань.

Таблиця 1.7

Приблизна школа диференційованої оцінки

Результат	Команди			
	Дівчата IX-XII класів	Дівчата VII – VIII класів	Юнаки IX-XII класів	Юнаки VII – VIII класів
перемога	12	9	9	6
нічия	8	6	6	4
поразка	4	3	3	2
неявка	0	0	0	0

1.6. Особливості підготовки й проведення змагань у школі

Процес підготовки і проведення змагань у школі складається із трьох взаємозалежних етапів. Перший – підготовчий, організаційно-підготовчий, другий – проведення календарних зустрічей, третій – заключний.

Основною метою **першого етапу** є підготовка до проведення календарних зустрічей змагань. Для підготовки і проведення змагань у школі призначається організаційний комітет. До його складу включаються члени педагогічного колективу школи або члени ради фізичної культури та ін. Оргкомітет розподіляє обов'язки між членами, обирає голову, секретаря, коменданта, відповідального за інформацію про хід змагань. Рада фізичної культури школи призначає головну суддівську колегію (головного суддю, головного секретаря, їхніх заступників).

За 1-2 місяці до початку змагань складається положення про змагання. Воно затверджується директором школи. Крім того, оргкомітет розроблює календар ігор і готує таблиці розіграшу для всіх вікових груп. За виконання цієї роботи відповідає вчитель фізичної культури. Він повинен також подбати про своєчасну підготовку суддів із числа учнів.

Комендант змагань готує місце, інвентар і устаткування: майданчик для ігор (зал), роздягальні, душові, підсобні приміщення, інструмент і матеріали на випадок усунення несправностей інвентарю, що можуть виникнути у процесі змагань й устаткування (запасні м'ячі, годинники, сітки й кільця, прапорці тощо). Він же забезпечує суддівську бригаду необхідним канцелярським приладдям (папір, олівці, кнопки тощо).

Головна суддівська колегія на чолі з головним суддею змагань у підготовчий період проводить семінари й навчання молодосвідчених суддів. Головний секретар разом із секретарями готує всю документацію, необхідну для чіткого й швидкого проведення змагань.

Другий етап змагань – проведення календарних зустрічей. Відкриття змагань слід проводити в урочистій обстановці. Воно має починатися парадом учасників, вступним словом того, хто приймає парад, і підйомом

прапора. День відкриття змагань необхідно провести так, щоб він надовго запам'ятався учасникам як яскраве спортивне свято. У призначені години всі учасники шикуються на парад відкриття змагань. Після здачі рапорту директорів школи головний суддя змагань дає команду підйому прапора. Якщо змагання проводяться в школі вперше, то право на підйом прапора надається капітанам всіх команд, якщо ці змагання традиційні, то прапор піднімають капітани команд-переможниць останніх змагань.

Після підйому прапора, привітального слова до учасників представника оргкомітету школи команди залишають площадку. На ігрове поле для розминки викликаються команди, що за жеребом грають першими. Бажано, щоб ці команди мали досить добру підготовку, для того щоб перша зустріч була гарною, темпераментною, без технічних помилок, щоб перемога в цій зустрічі дісталася у важкій боротьбі. Це бажано й тому, що серед глядачів перебуватимуть майже всі вільні від ігор учасники змагань, і дуже важливо в першій зустрічі показати захоплюючий, вражаючий двобій. Всі наступні ігри першості проводяться в час, точно визначений календарем.

Третій етап змагань – заключний. В останній день календарних зустрічей до спортзалу (на майданчик) збираються всі учасники змагань. Після закінчення останньої зустрічі всі команди знову шикуються для заключного параду. До цього часу секретаріат оформляє підсумкові документи щодо проведення змагань, вносить останні корективи в таблиці розіграшу, заповнює грамоти й дипломи переможцям. На заключному параді підводять підсумки змагань, повідомляють їхні результати, переможцям і призерам вручаються призи й грамоти. Після цього відбувається церемонія опускання прапора й закриття змагань. Право опускання прапора надається капітанам команд-переможниць. Потім всі команди на чолі з переможцями змагань проходять коло пошани.

Після закриття змагань суддівська колегія й секретаріат оформлюють підсумки й здають документацію головному судді, що на їхні основі готує звіт про проведення змагання й надає його в оргкомітет і раду фізичної культури школи.

За підсумками змагань рада фізичної культури школи оформлює необхідні документи для присвоєння учасникам першості спортивних розрядів.

Для того, щоб відкриття й закриття змагань пройшло організовано, слід заздалегідь розробити план урочистої частини. Для складання такого плану необхідно знати кількість команд, які беруть участь, призначити командувача парадом і приймаючого парад, установити порядок виходу й шикуння учасників, призначити учнів, які піднімають прапор, визначити порядок виходу команд на площадки.

До підготовки до проведення змагань необхідно залучити фізкультурний актив школи.

РОЗДІЛ II. ОСОБЛИВОСТІ СУДДІВСТВА У СПОРТИВНИХ ІГРАХ

2.1. Змагання та арбітри

Змагання – соціальний феномен, без якого не можна уявити існування спорту. Спортивні змагання складаються з елементів: предмета змагань, суддівства, спортсменів-учасників змагання, вболівальників та глядачів.

Конкурентні відносини – невід’ємна особливість спортивного змагання, головним продуктом якого є результат (здобуте місце, перемога, розважальність).

Змагання є складовою частиною навчально-тренувального процесу. Педагогічне значення змагань полягає в тому, що вони підсумовують навчально-виховну роботу, виявляють окремі слабкі сторони навчально-тренувального процесу, сприяють підвищенню його якості, демонструють досягнення спортивних команд, тренерів, спортсменів.

Змагання – кращий засіб обміну передовим досвідом, на змаганнях спортсмени набувають такі знання, які неможливо отримати в навчально-тренувальній роботі. Спортивні поєдинки вимагають від спортсмена мобілізації всіх його якостей. Вони є перевіркою моральної та волевої зрілості, ступеня його підготовки. У той же час змагання служать найефективнішим засобом виховання таких важливих рис характеру спортсмена як наполегливість, воля до перемоги, самовладання, почуття дружби, поваги до суперників, уміння підпорядковувати особисті інтереси інтересам колективу.

Змагання – це цікаве спортивне явище, яке збирає велику кількість глядачів, залучає їх до активних занять фізичною культурою та спортом. У цьому і полягає їх агітаційне значення.

Серед різноманітних форм фізичного виховання молоді важливе місце займають спортивні ігри, такі як: баскетбол, стрітбол, волейбол, гандбол, футбол, які користуються великою популярністю у школярів, студентів, робітників, жителів сільської місцевості, воїнів армії України. Також останнім часом великою популярністю серед населення України користуються так звані пляжні види спорту, такі як: пляжний волейбол, пляжний футбол, пляжний гандбол.

Така тенденція веде до зростання кількості змагань зі спортивних ігор, вони стають більш масовими, підвищуються і вимоги до культури їх проведення.

Тому важлива роль у вихованні спортсменів належить судді (арбітру). Стрімкий розвиток спортивних ігор та розширення міжнародних контактів веде до збагачення практики та теорії суддівства. Правила будь-якої спортивної гри не можуть охопити всі нюанси оскільки, в процесі дійства народжується велика кількість непередбачених ігрових ситуацій. Тому для будь-якого арбітра виключно важливо розуміти, що стоїть за кожним правилом.

Спортивному судді необхідно не тільки знати правила, розуміти і правильно застосовувати їх на практиці, але і досконало володіти так званою технікою суддівства. Мається на увазі правильний вибір позиції, чітке виявлення порушень, взаємодія суддів на майданчику з гравцями.

Кожному арбітру необхідно засвоїти, що суддя змагань – особа офіційна, йому доручено провести матч, суворо дотримуючись правил та регламенту (положення) змагань.

Компетентність та об'єктивність судді – запорука гарного проведення матчу. Манера поведінки арбітра – коректна, витримана і водночас рішуча та впевнена.

Більшість дій арбітрів регламентовано правилами змагань. Одноманітність у трактуванні цих правил та характеру проведення гри в окремі ігрові епізоди мають важливе значення.

Пропонована методика дій арбітрів, взаємодія суддів на майданчику одного з одним та членами секретарської бригади практично застосовується ведучими суддями на значних змаганнях України, Європи та світу.

Технічні Комісії Федерацій України з ігрових видів спорту на даний час все більше уваги приділяють і питанням методики суддівства. Методика суддівства – це робочий інструмент арбітрів. Успішне оволодіння основними принципами сенсу гри є надійною гарантією успішного проведення матчу.

Виконання основних положень методики суддівства дозволяє судді займати в будь-який момент гри найбільш вигідні позиції на майданчику, успішно взаємодіяти зі своїми колегами, акцентуючи увагу на певних ділянках ігрового поля.

Судді повинні забезпечувати дотримання командної єдності та параграфів правил, а також спортивної поведінки. Суддя не повинен бути основною дійовою особою на майданчику, але його дії повинні бути рішучими, рішення зрозумілими й легкими для розуміння гравцям, суддям за суддівським столом та глядачам.

Судді (арбітри) повинні відчувати однакову відповідальність, проводячи ігри будь-якого рівня.

Необхідними умовами правильного суддівства є відмінний фізичний стан, швидкість реакції, неупередженість, підкріплені досконалими знаннями правил гри. Гра повністю буде під контролем суддів, якщо всі ці умови будуть повністю дотримуватись.

Відповідно, популяризація та розвиток спортивних ігор залежать не тільки від майстерності гравців, кваліфікації тренерів, підготовленості самих змагань їхніми організаторами, але й від якості суддівства матчу арбітрами.

Безумовно, суб'єктивні можливості судді під час суддівства можуть призводити до випадкових помилок. Але, на жаль, ціна такої помилки висока – вона може звести нанівець копітку працю всієї команди. Суддівська діяльність – це захоплююче, делікатне і одночасно складне і величаве поприще. У спортивних іграх вона ведеться, як правило, на загальних підставах і в добровільному порядку.

Відомо, що більшість суддів зі спортивних ігор не є професіональними спортивними працівниками. Суддівство для них – хобі, захоплення, але від цього хобі досить часто залежать долі гравців і команд, розвиток тієї чи іншої спортивної гри. Тому сьогодні одним із важливих завдань працівників усіх рівнів є організаційна робота з підготовки громадського активу, до якого входять судді. Тільки старанно підібрані, організаційно й методично підготовлені висококваліфіковані арбітри можуть проводити будь-які змагання зі спортивних ігор на найвищому рівні.

Одним із важливих завдань сучасних спортивних ігор є підготовка суддів з баскетболу, волейболу, гандболу, футболу. Постійний розвиток цих спортивних ігор висуває високі вимоги до організації системної підготовки суддів. Сьогодні все частіше організовуються різноманітні курси для підвищення кваліфікації арбітрів з різних видів спорту, у тому числі й спортивних ігор, але вони ще недосконалі. До сьогодні більшість вчителів фізичної культури, які працюють у сільській місцевості, оволодівають методикою суддівства самостійно. Але правила гри і методика суддівства у спортивних іграх не настільки прості, щоб будь-хто міг стати арбітром самостійно. У зв'язку з цим необхідно створити професійну системну підготовки суддів зі спортивних ігор.

Також абсолютно неправильно вважати, що суддівство – це не більше ніж проведення матчу з використанням Правил гри як основи для всіх вирішень, бо суддівство не може бути тільки механічним і з автоматичним застосуванням Правил змагань. Необхідна висока компетентність. Така компетентність досягається в результаті особистого досвіду багаторічної участі у волейбольних змаганнях і усвідомлення того, що суддя – не сторонній спостерігач, а невід'ємна частина гри. Саме тому суддя не може виконувати свої обов'язки, тільки вишукуючи помилки в технічних прийомах гравців і команд або їх поведінці і застосовуючи відповідні санкції. Це був би дуже неправильний метод суддівства. Навпаки, суддя повинен бути експертом, висококваліфікованим фахівцем, колегою, другом, діючи на користь гри спільно з гравцями. Тільки якщо це абсолютно необхідно, суддя прийме негативне рішення. Судді ніколи не слід виставляти себе на перший план в матчі, навпаки, він повинен залишатися на другому плані гри, втручаючись тільки у разі потреби. Мета змагань зі спортивних ігор – перетворити сучасні ігри на яскраве, захоплююче видовище, чудове шоу для глядачів на трибунах і, через засоби масової інформації, для мільйонів любителів гри. Сучасні ігри – це швидкі й захоплюючі види спорту, які вимагають високого рівня фізичної підготовки, координації і командної зіграності. Сьогодні змагання зі спортивних ігор високого рівня проходять не в маленьких залах без глядачів для власного задоволення гравців, їх транслюють по всьому світу. Глядачі можуть і не почути свисток судді кожен раз, як він прозвучить, але вони побачать чудове спортивне шоу з індивідуальним і командним суперництвом в кожному розігруванні заради перемоги. Майстерний суддя сприяє цьому суперництву, залишаючись в

затінку. Поганий суддя, навпаки, заважає шоу, бажаючи виконувати провідну роль в матчі, що суперечить вимогам змагань. Судді необхідно віддавати належне гравцям і командам за ефектні, видовищні і захоплюючі дії, керуючись духом правил гри. Більш того, дуже важливо, щоб міжнародний арбітр зберігав гарні стосунки з гравцями, тренерами. У процесі матчу він повинен вміти розрізняти нормальні, властиві людині прояви емоцій, викликані напруженістю гри, і дійсно свідому неспортивну поведінку. Ніколи не слід карати спонтанний прояв емоцій з тим, щоб матчі проходили в сприятливій атмосфері; слід дозволити командам розумний і пристойний прояв емоцій, наприклад, вставання, щоб вітати чудову гру, схвальні вигуки або підбадьорювання. Проте свідомі негативні висловлювання або некоректні жести на адресу суперника чи на знак протесту проти рішення суддів суворо заборонені і обов'язково повинні каратися.

2.2. Підготовка суддів до змагань

У сучасному суспільстві спорт посідає особливе місце і робить життя цікавим і набагато змістовнішим. Він дає здоров'я, радість спілкування, сприяє фізичному духовному розвитку, вчить співпереживати, допомагає знімати стресові стани, зміцнює нервову систему, приносить як негативні, так і позитивні емоції. Численні змагання зі спортивних ігор мають суттєве значення в залученні до систематичних занять фізичної культурою і спортом дітей, підлітків і молоді. Цьому також сприяє правильна організація та професійна якість суддівства змагань.

Стрімкий розвиток сучасного спорту, і зокрема – спортивних ігор, вимагає високої відповідальності від спортивних суддів, насамперед у плані виховання гравців, тренерів, офіційних осіб і глядачів. Можна сказати, що спортивні судді – спочатку вихователі, а потім арбітри конкретного поєдинку. Вони зобов'язані прищеплювати гравцям почуття поваги до своїх товаришів по команді, суперників, організаторів, суддів та глядачів. Отже, судді – це вихователі, котрі своїми діями на полі покликані чітко, кваліфіковано і тому об'єктивно оцінювати вчинки та ігрові дії спортсменів.

Робота спортивних суддів – копітка і відповідальна. Суддівський авторитет не набувається у наказовому порядку, а завойовується об'єктивністю, сумлінністю і хорошою працездатністю самих суддів. Судді – перші помічники гравців на шляху досягнення висот у спорті – помічники вірні і справедливі. Ми переконані, що саме судді відіграють важливу роль у вихованні спортсменів.

Для того, щоб гарно судити, треба однаково фіксувати помилки гравців. Погано, коли суддя по-різному трактує окремі питання, наприклад, вилучення, але зовсім некваліфіковано вчиняє тоді, коли суддя протягом одного змагання або гри при одних і тих же помилках виносить різні рішення.

Гарний суддя не прагне і не примушує звертати на себе увагу. Його свистки натуральні, його впевненість передається гравцям та глядачам.

Основна вимога, яка висувається до суддів в будь-якому виді спорту, а також і у спортивних іграх – об'єктивність завжди й усюди. Суддя не повинен заздалегідь висловлювати думку про те, яка команда переможе, тим більш прогнозувати результат майбутніх змагань, тому що це формує у судді певну установку, яка є причиною упередженого становлення до певної команди. У свою чергу підвищенню авторитету гри сприяє принциповість судді, вміння твердо відстоювати свою думку й рішення, якщо вони прийняті у відповідності до правил змагань.

Теоретична підготовка суддів включає постійне поновлення знань правил змагань, коментарів і змін до них.

Практична підготовка припускає удосконалення вмінь застосування теоретичних знань на практиці.

Фізична підготовка дає змогу судді витримати тривалі навантаження турової системи проведення змагань.

Психологічна підготовка проводиться в процесі поєднання з іншими видами підготовки з урахуванням того, що судді необхідно витримати напругу тривалої боротьби команд-суперниць.

Вимогливість до судді підвищується в кінці змагань, коли останні хвилини вирішують кінець боротьби, до якої команда готувалася протягом багатьох років. Правильна систематична підготовка дає змогу судді в процесі гри бути постійно уважним і володіти швидкою реакцією, витримкою та зберігати спокій.

Уболівальників приваблює те, що спортивні ігри, зазвичай, несуть атакуючу ідею. Разом з тим спортивні ігри належать до видів спорту з так званою конфліктною діяльністю, через це майстерність арбітрів має бути на високому рівні, щоб показати не тільки гру, а й дати можливість глядачам побачити максимум цікавих моментів гри при мінімальному травматизмі. Покращуючи якість суддівства, судді підвищують не тільки свій авторитет, а й сприяють основній справі – зростанню майстерності гравців, підняттю у широкому сенсі інтересу до спорту та його популяризації.

Судді повинні докласти всіх зусиль, які від них залежать, щоб змагання були видовищними і відбувалися у істинно спортивному дусі, хоч б яку важливу роль не відігравали їх результати. При цьому головним завданням арбітрів залишається збереження здоров'я гравців під час матчу. Спортсмени, тренери, офіційні представники, звісно, чекають від суддів єдиного трактування правил гри. Проте судді міжнародної категорії з різних видів спортивних ігор говорять, що зробити це непросто. До будь-яких спортивних змагань арбітри серйозно готуються. Їх прямий обов'язок – добре знати правила змагань, чинний коментар до них і всі наступні зміни, що стосуються питань суддівства, а також положення про змагання. Знання теоретичних аспектів – головне. Але також важливо практично вміти застосовувати існуючі правила. Разом з тим лише постійне тренування дозволяє суддям різних категорій проводити змагання на високому професійному рівні. Серйозні помилки у досвідчених суддів трапляються за

відсутності постійної практичної роботи, тому теоретичні знання необхідно постійно «шліфувати» практично.

Слід пам'ятати: судді завжди повинні бути готові фізично витримувати будь-які навантаження, навіть найбільш напруженого матчу. Фізична готовність арбітра, його спортивний вид, поведінка виховують як гравців, так і глядачів. Про їх досвід, готовність і впевненість у собі говорить постава, хода, вміння спілкуватися із тренерами, офіційними особами, гравцями перед грою й під час неї. У будь-якому випадку вони повинні завжди чемно спілкуватися з гравцями, тренерами, офіційними особами, обслуговуючим персоналом, глядачами. Зовнішній вид арбітра не тільки психологічно впливає, а й виховує і є прикладом для гравців. У суддівської бригади форма мусить відповідати вимогам, звісно, бути чистою і випрасуваною, з акуратно прикріпленою емблемою. Та й повсякденний одяг арбітрів, зачіска, манера триматися у колективі повинні підкреслювати, що це відповідальні люди, готові грамотно й чітко вирішувати серйозні питання: відстоювати гідність спорту та його розвитку, підвищувати майстерність гравців і популяризувати види спорту, а отже, залучити до занять спортивними іграми ще більшу кількість дітей і молоді. Особливо тактовними арбітри повинні бути з тренерами – здебільшого людьми емоційними, котрі вкладають всі свої сили, знання й душу в команду. Не провокувати їх на конфлікт, навпаки, необхідно намагатися за їх допомогою силою авторитету налагодити дисципліну серед гравців на іноді жорстких, грубих поєдинках з єдиною метою запобігання травматизму в грі й підвищення видовищності спортивного поєдинку.

Нині часто у спортивних федераціях з ігрових видів спорту піднімається питання, що для досягнення успіху останнім часом гравці команд часто діють не просто жорстко чи занадто жорстко, а грубо, за принципом: задля досягнення мети засоби не вибирають. Тож у сучасному спорті, де найчастіше першорядне значення мають судді, їх роль як вихователів зростає, і вони зобов'язані спрямовувати гру в нормальне русло. Досвідчені судді, зазвичай, до гри попереджають тренерів, капітанів команд про неприпустимість грубої гри й нешанобливого ставлення до суперника. Для спортивних суддів головне – профілактика порушень. На нашу думку, важливим виховним моментом для успішного розв'язання проблеми підняття авторитету спорту можна вважати наявність добрих взаємостосунків між суддівською бригадою і керівництвом команд. Особистісні якості суддів, їх сміливість, об'єктивність, глибокі знання правил гри і методики суддівства, їх тактовність, вихованість стають вирішальним чинником у підвищенні видовищності змагань. Судді – це у першу чергу педагоги, вихователі. Спорту потрібні арбітри не ті, що сліпо дотримуються правил гри, а ті, що засвоїли їх основні положення, вміють думати на спортивному майданчику, творчо, оперативно, а головне «глибоко» аналізувати найскладніші ситуації, що створюються під час матчу.

Кваліфікований спортивний суддя завжди принциповий, чесний, організований, дисциплінований. Арбітр не має права бути формалістом,

простим фіксатором порушень, водночас надмірна імпровізація в суддівстві неприпустима. Він, передусім, повинен бути зацікавленим керівником гри та вихователем у діях гравців, чітко орієнтуючись в мотивації їхніх вчинків. Спортивний суддя своїм позитивним прикладом сприяє вихованню двох протилежних сторін та глядачів. Якщо арбітр не вміє судити змагання, він, як наслідок, дає багато попереджень, видаляє гравців з гри, але це мало виховує спортсменів, навпаки, знижує авторитет винесених рішень, при цьому губиться видовищність гри та зникає інтерес до неї. І як наслідок, втрачається ланцюг управління спортивним змаганням.

Отже, правильна організація змагань і професіоналізм суддівства – важливі чинники збільшення виховної ролі спорту на етапі взаємодії між суддівською бригадою, тренерами, спортсменами та вболівальниками. Відомо, судді на майданчику – передусім педагоги-вихователі, вони терплячі, спокійні, люблять свою справу і суспільство. Повагу викликає їхня поведінка: скромність, чуйність, ввічливість і вимогливість. Величезні повноваження, дані арбітрам на спортивній арені, треба вміло використовувати, не варіювати ними, застосовувати їх справедливо й коректно. Судді звертаються до спортсменів, тренерів, обслуговуючого персоналу лише у чемній формі. Спокій і витримка арбітрів виховують у гравців ці самі якості. На завершення хотілося б звернути увагу молодих арбітрів на такі особливі моменти ведення гри:

- завжди чітко й зрозуміло подавати сигнали;
- обов'язково карати гравців, які продовжують гру після свистка;
- не пробачати порушень правил після взяття воріт(кошика);
- не приймати рішень під тиском глядачів, тренерів чи гравців.

Таким чином, суддівство – це продовження виховного процесу, спрямованого передусім для підвищення майстерності гравців. Професійні дії спортивних арбітрів, їх відчуття та гнучкість під час ведення гри і копітка виховна робота сприяють більшій видовищності, красі, популяризації спортивних ігор і залученню молоді до занять спортом.

2.3. Поради суддям з підготовки до змагань

У цьому розділі книги ми вважаємо за необхідне в основному дати поради, які інколи випадають з поля зору суддів, але невиконання яких може вплинути на їхню роботу.

1. Кожний суддя під час підготовки до участі в суддівстві змагань повинен вивчити в повному обсязі «Офіційні правила гри» з усіма змінами, доповненнями і коментарями до їх застосування. Він повинен бездоганно знати їх. Вивчити слід і додатки (схеми, дані в «Офіційних правилах гри»). Рекомендуємо також користуючись подібними навчальними посібниками, постійно слідкувати за спортивною пресою, яка висвітлює певний вид спорту. Звичайно, суддя повинен знати «Положення» про змагання і «Регламент», у яких викладаються ті чи інші специфічні рекомендації суддям.

Слід відпрацювати необхідну правильну жестикуляцію (тренуватися можна і перед дзеркалом) і термінологію. Кожному судді треба вміти вести протокол матчу, що дозволить помітити помилки під час перевірки протоколу. Нагадуємо, що суддя повинен готувати себе до роботи з вимогою, щоб усі його рухи під час суддівства (фіксація помилок, жестикуляція, пересування тощо) були своєчасними, природними. Спілкування з командами, іншими суддями та обслуговуючим персоналом слід вести спокійним, рівним тоном, чіткою мовою. Суддя повинен постійно судити різні ігри (тренувальні, товариські тощо), щоб підвищувати свою суддівську кваліфікацію.

2. Важливим фактором у підготовці судді до суддівства змагань є його фізична і морально-психологічна підготовка. Сучасний ігровий вид спорту вимагає від судді витривалості, вольової зібраності та витримки. Він повинен бути підтягнутим, регулярно займатись фізичною культурою і навіть спортом, бажано і самому грати в дану гру.

3. Судді слід готувати себе і до ролі вихователя. Він повинен бути зразком дисципліни для всіх учасників змагань і, звичайно, суддя повинен бути підготовленим до недопущення порушень спортивного режиму, а не тільки бути вимогливим до себе.

Суддя повинен усвідомлювати, що його поведінка знаходиться під прискіпливим поглядом тренерів та гравців, що формує у них ставлення до нього (а головне – довіру до його суддівства). Суддям слід самим берегти свою честь і авторитет, тоді суддя з фактичною та моральною гідністю зможе виховувати в гравців дисциплінованість, скромність, почуття поваги до всіх учасників змагань і глядачів.

4. Суддя повинен підготувати суддівську форму, пам'ятати про комплекти карток, про свистки (бажано завжди мати 2-а, різних тонів звуку), бути охайним на спортивній арені і за її межами.

5. Для суддів, які включені до суддівства всеукраїнських змагань, встановлені вимоги: пройти всеукраїнський семінар і отримати ліцензію на право суддівства; під час призначень на суддівство без затримки дати підтвердження у Всеукраїнську федерацію про отримання виклику; заздалегідь оповістити організацію, що проводить змагання, про день свого приїзду і від'їзду, вид транспорту; прибути на місце змагань у термін, що забезпечує обов'язкову участь у першому засіданні суддівської колегії.

З'являчись на суддівство конкретного матчу суддя повинен так, щоб за 40-45хв. до його початку бути готовим у суддівській формі вийти на спортивну арену і своєчасно приступити до виконання обов'язків, бажано в визначених рамках «Міжнародного ігрового протоколу».

2.4. Поради судді-новачку змагань

Не бійтесь, беручись за свисток

Під час матчів зі спортивних змагань неодноразово трапляються моменти, коли між гравцями виникають суперечки. Гра зупиняється.

Гравці команд-суперників намагаються довести один одному правомірність своїх претензій на нібито завойоване очко, гол чи штрафний кидок, відмічаючи при цьому ту чи іншу допущену суперником помилку. Чому ж таке трапляється? Гравці, хоч і новачки, але намагаються грати за правилами, а правила вони розуміють по-різному.

Щоб уникнути подібних дискусій і зберегти у грі взаєморозуміння, доброзичливість та веселий запал, краще суддівство довірити судді. Кому довірити свисток? Звичайно, ж тому, хто знає гру і своїми діями не зіпсує її. А це не просто. Потрапивши в незвичайну ситуацію, суддя-новачок відчуває навантаження, яке йому завелике. Він починає нервувати і не може пристосуватись до незвичних обставин. Можна тільки порадити гравцям довірити судді, грою підтримуючи його, і тоді він швидше ознайомиться зі своїми обов'язками. Правильно чинять команди, оговорюючи в умовах зустрічі, що будь-яка не за правилами гра, апеляція до судді карається.

Важливу роль у суддівстві відіграють особисті якості судді: характер і життєвий досвід, вміння бути зібраним, розслаблюватися в ході гри та інше.

Уміння чітко проводити суддівство приходить з практикою. Від помилок не застраховані навіть дуже досвідчені судді вищої кваліфікації.

Вивчайте правила та гру

Безперечно, до проведення зустрічі суддя повинен бути підготовленим. Йому просто необхідні знання та розуміння гри. Суддя не повинен бути формалістом, але й імпровізувати він не має права. Судді-новачку корисно звертатись до читання правил регулярно. Краще вести суддівський щоденник, який виявиться корисним не тільки під час вивчення правил, але й потім, під час практичного суддівства, при передачі свого досвіду іншим суддям. Вивчення правил повинне бути таким, щоб у судді було чітке та усвідомлене розуміння кожного пункту їхніх вимог. Вивчення правил, їх розуміння не повинне припинятися ні на день. І якщо ви поставили перед собою мету – стати гарним суддею в одному з ігрових видів спорту, то повинні знати на «відмінно» правила.

Слід визнати, що правила гри будь-якого виду спорту не можуть охопити всі нюанси гри, в процесі яких народжується велика кількість непередбачених, нестандартних ситуацій. Ось чому для будь-якого арбітра винятково важливо розуміти, що стоїть за кожним пунктом правил, щоб вміло застосувати свої знання в будь-якій ситуації.

Кожний суддя-новачок повинен знати, як правильно, технічно виконуються основні спеціальні прийоми гри, мати уявлення про правильні тактичні дії гравців і команд.

Якщо помилились, можете залучати колишніх гравців, а також кваліфікованих суддів, які розуміють логіку гри і на суддівській практиці можуть проявити свої знання і тим самим сприяти популяризації тієї чи іншої спортивної гри.

Підвищуйте особисту фізичну підготовку

Постійний розвиток спортивних ігор висуває все зростаючі вимоги до суддів. Все важчою й важчою стає емоційність зустрічей, чому у великій мірі сприяє інтенсифікація всіх спортивних ігор. Рішення, які іноді приймаються суддями, повинні бути своєчасними та правильними, тут допомагає їхня фізична підготовка, загартованість. Пропуск порушень або неправильне їх визначення частіше всього припадає на період фізичної втоми, але суддя повинен бути готовим відсудити найнапруженішу гру самостійно (без заміни). Таким чином, фізична втома – один з важливих факторів, що впливають на гру опосередковано через психофізіологічні характеристики арбітра, важливішими з яких є увага, швидкість прийомів та переробки інформації зоровим аналізатором і емоційна витривалість. Постійні заняття з удосконалення фізичної підготовки та спеціальних навичок дозволяють арбітрам помітно покращувати ці важливі показники, що характеризують їхню працездатність протягом всіх зустрічей.

Будь-які форми спортивної діяльності (від ранкової зарядки до спеціальних тренувань) допомагають виконувати завдання підтримки та розвитку фізичних якостей організму.

Виясніть всі умови зустрічі

Приступаючи до суддівства, суддя повинен добре знати всі умови та допустимі обмеження зустрічі, матчу, які викладені в «Положенні». Не завадить вияснити підготовленість команд.

Слід перевірити, чи все підготовлено до гри. Непоодинокі випадки, коли суддя дає свисток на гру, а йому підказують, що волейбольна сітка низька або зсунуті гандбольні ворота, чи відсутня сітка на баскетбольному кільці, тому судді краще перевірити обладнання та інвентар, а потім запитувати команду та своїх помічників про готовність.

Фіксуйте помилки, які бачите

Почавши судити гру, дотримуйтеся правил, фіксуйте помилки, в яких впевнені. Якщо помилились, майте мужність виправити положення зразу ж, але ні в якому разі не грайте в «догонялки», бо ще більше зробите помилок. Судити гру потрібно рівно і справедливо – переможе – переможе сильніший.

Не треба боятись дати розіграти спірний м'яч, не зловживайте цим, тому що велика кількість спірних – свідчення слабкої уваги судді та невміння виявити чи помітити момент первинного порушення. З особливою відповідальністю підходьте до суддівства дитячих команд, тому що будь-яка помилка судді залишає в душі дитини глибоку травму, вилікувати яку іноді не вдається найдосвідченішим тренерам та педагогам.

Не забувайте про свисток

Тільки судді дозволяється користуватись свистком під час зустрічі. Він дає свисток до початку ігрової дії, а також під час фіксації помилок, виходу

м'яча з гри і під час закінчення матчу. Треба пам'ятати, що кращий суддя – суддя малопомітний, рішення якого природні. Не привертайте до себе уваги зайвими свистками та жестикуляцією, не «демонструйте» себе, адже у цьому випадку, окрім шкоди гри та й собі, ви більше нічого не принесете.

Застосовуйте спеціальні жести та терміни

Суддя, який не знає прийнятих у даній грі суддівської жестикуляції і термінів, просто не зможе судити, тому що пояснення дій та дії, що приймаються ним, будуть займати багато часу, зв'язаного із зупинкою гри. І це неприпустимо.

Суддівськими жестами та термінологією суддя-новачок повинен володіти вільно. Вони повинні бути зрозумілими всім. У той же час не слід робити їх дуже енергійно, супроводжувати неприродною мімікою або зайвими рухами рук, ніг та всього тіла. Пам'ятайте, часто через шум, азарт, гравці просто не чують вашого свистка і тут вам на допомогу прийде жест і промовлений термін. Не жалійте часу на відпрацювання чіткого правильного виконання суддівських жестів та правильної вимови термінів.

Будьте об'єктивні

Основна вимога для судді – це об'єктивність. Вона викликає повагу до здатності витримати правильну лінію керівництва грою і залежить від витримки, такту і принциповості судді.

Пам'ятайте, ви – вихователь. Судді необхідно пам'ятати, що він не формальний реєстратор помилок і рахунку, а вихователь, тому треба бути вихованим, коректним під час звернень до гравців та глядачів, не слід вступати з ними в перемовини. Витримка судді необхідна так, як і гравцю, а можливо, навіть і більше. Всі спірні моменти, які виникають у ході зустрічі, потрібно спокійно, по-діловому налагоджувати тільки з капітаном.

Радимо не обговорювати прийнятих рішень

Не треба боятись проявити наполегливість і рішучість у відстоюванні правильно прийнятого рішення. Недисциплінованість гравців (тренерів та представників) слід припинити з самого початку зустрічі.

Вчасно зробленими попередженнями можна іноді досягти кращих результатів, ніж судовими заходами, які приймаються пізніше.

На завершення порад хочемо ще раз підкреслити, що незмінною лишається вимога до судді – суворо дотримуватись правила, бути об'єктивним і справедливим.

Знання правил гри необхідні всім: і гравцям, і тренерам, і організаторам змагань, і вболівальникам, і, звичайно, суддям. Досвід доводить, що завдання, які стоять перед спортсменами у підвищенні класу гри, можуть бути покращені, але при цьому й арбітри не повинні відставати, щоб не сприяти зниженню рівня гри.

Поради судді-інформатору

Сьогодні глядач відвідує змагання з ігрових видів спорту. А якщо ці ігри проводять місцеві команди з гостями, то любителі ігор не залишають їх без уваги. Не так вже й часто глядачі чують некваліфіковані, часом не дуже приємні вигуки на свою адресу. Причина в тому, що до мікрофона часом просто немає кого залучити. На нашу думку, інформатором може бути тільки суддя, якого потрібно називати – «суддя-інформатор».

Можна сміливо стверджувати, що від майстерності судді-інформатора багато в чому залежить і кількість глядачів, поведінка та настрої вболівальників. Суддя-інформатор повинен вміти володіти аудиторією глядачів, адже він – це той, хто вчить їх орієнтуватись в хитросплетіннях гри та її правил; вміло, зрозуміло, лаконічно, в повному обсязі, з почуттям гумору знайомити глядачів з таємницями спортивної гри.

Але буває і так: мікрофон довіряють «добросовісному» інформатору, який постійно, без пауз сповіщає найрізноманітніші відомості.

Голос, що не вмовкає ні на секунду, відволікаючи від головних подій, не дає змоги вболівальникам (та й командам теж) зосередитись, а нав'язливість дратує.

Виходячи з вище сказаного, суддя-інформатор повинен бути зорієнтований на такий характер і обсяг роботи:

1. Він повинен глибоко знати суть спортивної гри, правила та сучасні тенденції її розвитку. Вміти дохідливо, чітко, лаконічно пояснювати ті чи інші ситуації, що виникають на спортивній арені. Він не повинен обмежуватись простою реєстрацією події. Багатьох гравців (перш за все – провідних), інформатору потрібно знати особисто, інакше поки він подивиться до своїх матеріалів, щоб за номером визначити гравця, ігровий момент зміниться й інформація просто запізниться. У потрібну мить суддя-інформатор повинен розказати про правила, пояснити, що означають ті чи інші суддівські рішення. Звичайно, суддя-інформатор не повинен забувати про виховну роль спортивних змагань і не допускати жодної можливості, щоб той чи інший яскравий епізод з біографії гравця, тренера чи судді став надбанням аудиторії.

Для глядачів, особливо юних, повідомлення стає прекрасним прикладом для наслідування.

2. Знайти оптимальний обсяг інформації.

Адже глядач і сам бажає поміркувати, а якщо інформатор говорить у мікрофон, не вмовкаючи, ефект буде зворотнім. Не радимо судді-інформатору сповіщати глядачам інформацію після свистка судді на гру та до свистка арбітра про закінчення гри. Треба вибрати головне, не докучати вболівальнику повторенням прописних істин і не заважати командам та суддям.

3. Бути ерудитом у галузі даної спортивної гри. Сучасне століття – століття техніки. Свої переваги несе техніка і суддям-інформаторам, але не допоможуть ніякі технічні новинки, якщо суддя-інформатор не володіє

достатньою ерудицією, запасом знань. І не тільки з даного ігрового виду спорту. Під час гри можуть трапитись досить довгі паузи.

Суддя-інформатор повинен бути готовим до цього. Екскурс в історію, знайомство з біографіями провідних гравців, важливе досягнення команд (особливо лідерів) та ін. – все це, незаперечно, буде дуже цікаво глядачеві, і він подякує людині біля мікрофону, що не довелось нудьгувати, чекаючи продовження матчу.

4. Інформатор повинен володіти приємним, гарно поставленим голосом, тому необхідно працювати суддям-інформаторам у цьому напрямі.

Отже, чіткість проведення змагань з ігрових видів спорту залежить також від роботи судді-інформатора (диктора). Загальна культура, культура мовлення та гарна дикція – необхідні для нього.

Під час виконання обов'язків диктора потрібно зберігати спокій і, звичайно, дотримуватись повної об'єктивності. Особисті симпатії диктора не повинні позначатися ні на інтонації голосу, ні на змісті пояснень текстів. Близька присутність глядачів і робота у них на очах вимагає від диктора підвищеної відповідальності та уміння не реагувати на їхнє емоційне сприйняття ходу спортивної боротьби, а часом – на прямі голосні викрики, навіть на свою адресу.

Робота диктора в день матчу починається з прибуття (без запізнень) на місце змагань. По прибутті потрібно представитись головному судді змагань (заступнику). Перевдягнутись у встановлену форму одягу (і краще, коли суддя-інформатор одягнений у суддівську форму – він же суддя). Отримати в секретаріаті копії технічних заявок команд, лист призначень суддів, розклад ігор. Не зайвими для судді будуть і такі документи: Положення про змагання; таблиця змагань (з попередніми результатами); стисла довідка про попередні виступи та досягнення команд, про окремих гравців, суддів, що проводять матч. Крім того, диктору необхідно мати особистий комплект «Офіційних правил» з усіма змінами, доповненнями та коментарями, а також робочий блокнот для попередньої підготовки необхідних до оголошення текстів.

Потрібно зразу ж ознайомитись з робочим місцем і вияснити з технічним персоналом спорткомплексу оптимальний варіант звучання радіосистеми. Провести попередню перевірку роботи мікрофона з метою виявлення оптимальної відстані розташування від нього під час передачі інформації. Робоче місце диктора слід розташовувати ближче до секретаря і оператора табло (лічильника очок) матчу так, щоб йому не заважали глядачі та учасники змагань. При цьому диктор повинен мати зі свого робочого місця повний огляд ігрового поля, майданчика і всієї спортивної арени.

Особливу увагу диктор повинен приділяти мікрофону. Перш за все, мікрофон повинен мати вмикач, тому що диктор повинен в період пауз обов'язково вимикати його, щоб виключити потрапляння в ефір зайвої інформації. Але якщо диктор відходить від мікрофона, він повинен просити радіовузол про його виключення на час своєї відсутності, а під час прибуття – не забути попросити радіовузол знов увімкнути мікрофон.

Диктор повинен категорично забороняти допуск інших осіб до передачі радіоінформації, тому що під час змагань дозволяється лише передача інформації, яка має прямий стосунок до того, що відбувається на змаганнях.

Після завершення перевірки готовності робочого місця диктор повинен уточнити з командами, що зустрічаються, суддями та офіційними особами неясну йому вимову назв команд, імен та прізвищ учасників матчу. Потім підготувати необхідні до оголошень під час матчу дикторські тексти.

Після узгодження з головним суддею змагань диктор повинен перейти до оголошення підготовленої інформації: про змагання, що відбуваються та майбутній матч, про команди та суддів матчу.

2.5. Суддівський практикум в ігрових ситуаціях

З удосконаленням спортивних ігор в правила постійно вносять зміни, більшість з яких досить суттєві. Успіх в організації та проведенні змагань зі спортивних ігор багато в чому залежить від знання правил, у першу чергу суддями, та їх останніх змін. Непоодинокі випадки, коли в грі суддям необхідно прийняти рішення не тільки в найпростіших стандартних ситуаціях. І звичайно, рішення судді не повинні суперечити правилам гри.

У ході змагань бувають непоодинокі випадки, коли, здавалося б, задіяні судді, гравці, тренери, керівники команд та спортивні працівники, пов'язані по роботі зі спортивними іграми, а глядачі неправильно оцінюють ігрові дії. Це може призвести до помилки як у ході гри, так і після. У той же час спортсменів, по суті, не цікавить, скільки арбітрів бере участь в суддівстві зустрічі. Вони хочуть одного: щоб судді не заважали гравцям, а створювали можливість продемонструвати командам все їхнє вміння в умовах рівного (з точки зору суддівства) єдиноборства.

Гра й суддівство – єдине ціле, незадовільне практичне суддівство величина, зворотно пропорційна сумі знань, умінь і навичок суддів.

Тренерам, гравцям, глядачеві не до вияснення причин поганого суддівства. Але той, хто претендує на звання спортивного судді, зобов'язаний знати причини. Головна з них – у відсутності суддівських знань чи невмінні застосовувати їх, а також у слабкій (а частіше, й зовсім відсутній) навичці в суддівстві ігор. Ось чому ми хочемо ознайомити читачів – любителів спортивних ігор (у першу чергу тих, хто візьметься за суддівський свисток) з правилами гри та з ситуаціями, які виникають в ігровій практиці та прийняті щодо них рішення суддів, спробувати роз'яснити цю ситуацію.

2.6. Поради головному судді змагань щодо складання звіту

Звіт головного судді є основним документом, з якого директорат змагань може отримати надійнішу інформацію про проведений тур та використати цю інформацію в роботі з регіональними федераціями, клубами, тренерами.

Рекомендації, поради спрямовані на те, щоб:

- надати головним суддям практичну допомогу в складанні звітів;

- зробити звіти більш інформативними за змістом та єдиними за формою;

- виключити із звітів несуддівську термінологію.

У пам'ятці викладені найбільш характерні зауваження, короткі коментарі і побажання з тих пунктів, за якими у звітах найчастіше зустрічаються помилки та різночитання.

У першому рядку – коротко пишеться повна назва туру.

Зауваження стосовно суддівства. Зауваження з роботи суддівської колегії на турі виголошує головний суддя. Таких фраз, як: «У тренерів та гравців зауважень по суті немає» – у звіті не повинно бути.

Головний суддя має право і зобов'язаний виголошувати зауваження з кваліфікації будь-кого з членів колегії, їх дисциплінованості, ставлення до роботи, а також щодо роботи колегії в цілому і участі місцевої колегії суддів у підготовці та проведенні технічної наради.

Необхідно відмітити позитивні та негативні моменти суддівства. Якщо у головного судді немає зауважень, так і потрібно писати: «Зауважень немає». Нелогічно виглядає звіт, в якому головний суддя пише «Зауважень із суддівства немає» і ставить секретарю оцінку «добре», а роботу бокових суддів чи на лінії оцінює «задовільно».

ЧАСТИНА II. ПРАВИЛА СПОРТИВНИХ ІГОР

РОЗДІЛ III. ТЕНІС

3.1. Еволюція правил гри з тенісу

Якщо не приймати до уваги ігри стародавніх греків і римлян, в яких м'яч відбивали рукою або дерев'яною палицею, то перші згадки про гру, схожу на теніс, можна знайти в XII – XIII століттях в Італії. Гра називалася «джидоко», а м'яч в ній відбивався надітими на руку рукавицею, дерев'яним щитком або шкіряним ременем.

Офіційно вважається, що теніс з'явився в XIV столітті на території сучасної Франції. Французька знать захоплювалася так званою «грою долонею» («же де пом»), яка зробила великий вплив на розвиток сучасного тенісу. Першими гравцями-аматорами стали священнослужителі, і не тільки молоді семінаристи, але й священники більше високих звань: архієпископи і кардинали. Гра проводилася в стінах монастирів, в основному на кам'яній підлозі. З часом для зручності гри, на руку, що б'є по м'ячу, стали надягати рукавичку, а потім, почали використовувати дерев'яні предмети, щоб відбивати м'яч, з часом вони трансформувалися у так звані ракетки. Ці дерев'яні предмети небагато були схожі на сучасну ракетку. Пройшло ще більше чотирьох століть, коли на ракетці стали застосовувати струни. Гра стала набирати ще більшу популярність і слідом за священнослужителями в цю гру стали грати заможні французи. Грою в м'яч була захоплена величезна кількість людей. А в 1480, король Франції Луї XI видав указ, за яким необхідно було строго дотримуватися процесу виготовлення тенісних м'ячів. Умови наказу були наступні: м'яч повинен бути набитий гарною шкірою й вовною та не містити пісок, крейди, вапна, обпилювання, мохи, золу або землю. Слідом за чоловіками в XV – XVI століттях грою в м'яч захопилися і жінки. В історії розвитку тенісу відомий той факт, що в 1427 в Парижі молода жінка по імені Марго грала настільки блискуче, що з її швидкістю подачі м'яча могли зрівнятися лише кращі із чоловіків-гравців.

Гра розвивалася настільки стрімко, що вже до кінця шістнадцятого століття в Парижі було обладнано більше 250 спеціальних кортів, а кількість гравців становило більше семи тисяч. Залежно від уміння вести гру, поступово відбувся розподіл граючих на три категорії: новачок, партнер і майстер. Найбільшими привілеями користувалися майстри. Їм давалося право на будівництво і володіння кортами для гри. Один з майстрів розробив у 1542 перші правила гри в теніс, але опубліковані вони були лише через 50 років. Гра отримала визнання і у англійців, які дали їй назву «справжній теніс» (англ. real tennis).

Офіційно прийнято вважати, що слово «теніс» виникло від старофранцузького слова «Tenèts!», яке промовляв гравець під час подачі м'яча. Згодом це слово запозичили англійці і пристосували його під свою мову, – так виникло слово «Tennis», яке і набуло розповсюдження.

Правила змінювалися протягом усього розвитку гри. Так, на початку

розвитку гри, багато років уведення м'яча в гру, тобто подача, не відносилася до гри, і виграти очко з подачі було неможливо. подача м'яча в гру здійснювалася слугами, – фр. *servani*, отже, введення м'яча в гру називалося обслуговуванням – *serviz*. Минали роки, століття і мінялися правила гри в м'яч. У наш час подача дуже важливий технічний елемент тенісу, і є засобом виграшу очка та тиском на суперника. Не дивлячись на зміни в тенісі, на всіх міжнародних іграх подача називається *service*.

В XVII – XIX століттях, у часи Французької революції та Наполеонівських війн людям було не до занять тенісом, як у Франції, так і в інших європейських країнах. В Англії, теніс занепав після того, як він втратив заступництва короля. Але остаточно теніс не був забутий, а лише на деякий час. І вже в 1859 починається новий етап у розвитку тенісу, коли вперше був проведений матч англійських університетських команд у Хейманкерті. Почалося відродження тенісу: стали створювати нові тенісні клуби. А в спортивних клубах для гри в крикет, крокет і гольф стали відкриватися тенісні секції. Вийти на світову арену тенісу заважало те, що в кожній країні правила гри були свої, що унеможливлювало проведенням міжнародних матчів. У середині дев'ятнадцятого століття відбулися величезні зміни в проведенні ігор, тому що в теніс почали грати на відкритих кортах, хоча до цього гра проходила виключно у приміщеннях.

Причиною того, що гра так довго проводилася в закритих приміщеннях, полягала в покритті площадок і матеріалі м'яча. Так, як м'ячі були матер'яними, туго стягнутими струнами, а зверху покриті фланеллю, то вони могли відскакувати тільки від твердої кам'яної підлоги, а грати на землі або траві було неможливо. І тільки з появу гумових м'ячів відбулися корінні зміни в тенісі. В Англії в 1874 завдяки майорові В. Вінгфілду виник так званий лаун-теніс (теніс на траві). У такий спосіб він узаконив теніс і його правила. Після того, як були запатентовані сітка, стовпчики, м'ячі, правила гри – теніс став видом спорту. Лаун-теніс, а сьогодні просто теніс, швидко розповсюдився по всій Європі та іншим континентам. У нього грають мільйони людей самого різного віку.

Перший офіційний задокументований тенісний турнір проходив у серпні 1876 на корті розташованому у володіннях графа Вільяма Апплетона у Масачусетсі і виграним Джеймсом Дуайтом. Наступним офіційним турніром став у 1877 турнір у Вімблдоні, турнір який у подальшому став дуже популярним спочатку у Великій Британії, а потім і у світі. Цей турнір проводиться до нині і він є найстарішим у світі. Фінал цього турніру проходив у присутності 200 глядачів. В ньому прийняло участь 24 гравця. Правила за якими грали на цьому турнірі в подальшому стали офіційними на багатьох турнірах Європи. Переможцем цього турніру став Спенсер Гор.

Наступним офіційним турніром на корті під відкритим небом почали проводити в Дінард, Франція у 1878. У тому ж році був проведений турнір у Монреалі в Cricket Club, також у цей рік пройшов аматорський чемпіонат Шотландії. В 1879 дебютував Чемпіонат Ірландії у Fitzwilliam Club у

Дубліні. В 1880 пройшов турнір на території Австралії у Мельбурні. Чемпіонат США уперше проходив у Ньюпорті в 1881, на ньому приймали участь виключно громадяни США.

На Україну теніс завезли англійські купці, які 1890 створили тенісні клуби в Одесі і Таганрозі; згодом теніс поширився і по інших містах України, а 1913 відбулися тенісні змагання в Києві. У 1920-их рр. відбулися спершу показові тенісні матчі в Одесі, з 1930 розпочалися змагання за першість України; їх продовжують і після 1945 в категоріях командної першості, особистої – чоловіків, жінок, змішаних пар; влаштовуються також зимові змагання, змагання молоді тощо.

У Галичині перші тенісні (ситківкові) клуби постали у 1890-их рр. під впливом зв'язків з Віднем. Теніс пропагував у «Соколі» і студентських спортивних клубах І. Боберський (видав підручник «Ситківка», 1911); перші змагання провело спортивне товариство «Україна» (Львів, 1911; П. Франко, О. Кульчицький). 1924 постав Львівський ситківковий Клуб (ЛКС, діяв до 1939), що мав власні тенісні корти й проводив змагання за першість Західної України.

У США і Канаді теніс пропагує Карпатський Лещетарський Клуб (з 1955 відбуваються щорічні змагання за першість Союзу Україно-Американського Спортивного товариства) і Українські спортові центральні Америки і Канади в групах молоді й сеньйорів.

В 1933 австралієць Джек Крофорд (англ. Jack Crawford) виграв міжнародні аматорські ігри Австралії, Франції (Роланд Гаррос), Великої Британії (Вімблдон) і досягає фіналу Міжнародного аматорського чемпіонату США у Форест Хілл, журналісти Джон Кієран і Аллісон Дензіг уперше застосували вираз «Великий шолом» (англ. Grand Slam) (по аналогії із бриджем і гольфом) згадуючи можливу перемогу австралійця у чотирьох турнірах у тому ж році. Перелічені чемпіонати почали набирати значимість у тенісному світі, у зв'язку із тим що збірні цих чотирьох країн єдині хто здобував перемоги у Кубку Девісу, який на той час мав набагато більшу значимість у аматорському тенісі, а ніж усі інші турніри

3.2. Офіційні правила гри з тенісу

1. КОРТ (Інвентарь та устаткування)

Кортом є прямокутник завдовжки 23,77 метрів і завширшки 8,23 метра для одиночного матчу, 10,97 метрів для парного матчу.

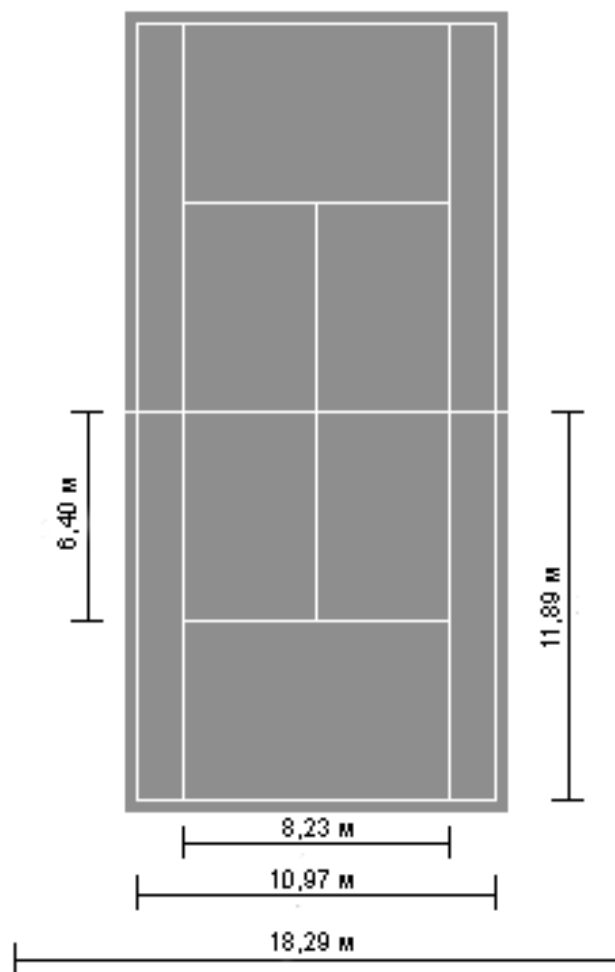
Корт повинен бути розділений посередині сіткою, укріпленою на дроті, або металевому тросі, закріпленому на двох стовпах на висоті 1,07 метра. Сітка повинна бути розташована таким чином, щоб повністю закривати простір між двох стовпів і мати гнізда такої величини, щоб м'яч не міг пролетіти крізь них. У центрі сітка повинна бути обмежена ремнем на висоті 0,914 метра. Металевий кабель і верх сітки повинні бути закриті смугою тканини. Ремінь і смуга тканини повинні бути повністю білого кольору.

- максимальний діаметр дроту або металевого троса повинен бути 0,8 см

- максимальна ширина ремня повинна бути 5 см
- ширина смуги тканини повинна бути між 5 см і 6,35 см завширшки з кожного боку.

Для парного матчу центри стовпів кріплення сітки повинні перебувати на відстані 0,914 м із зовнішньої сторони кожної бокової лінії парного корту.

Для одиночного матчу, якщо використовується одиночна сітка, центри стовпів кріплення сітки повинні перебувати на відстані 0,914 м із зовнішньої сторони кожної бокової лінії одиночного корту. Якщо використовується сітка для парної гри, тоді вона повинна бути підтримана на висоті 1,07 м двома одиночними стійками, центри яких мають бути розташовані на відстані 0,914 м із зовнішньої сторони кожної бічної лінії одиночного корту.



- Площа перетину стовпа кріплення сітки не повинна бути більшою за 15 кв. см або 15 см у діаметрі.

- Площа перетину одиночної стійки не повинна бути більшою за 7,5 кв. см або 7,5 см у діаметрі.

- Стовп кріплення сітки й одиночна стійка не повинні виступати над дротом або металевим тросом сітки більше ніж на 2,5 см.

Лінії в торцях корту називаються задніми лініями, а лінії з боків корту називаються боковими лініями.

Дві лінії повинні бути накреслені між одиночними Боковими лініями на відстані 6,40 м по обидві сторони від сітки паралельно їй. Ці лінії називаються лініями подачі. Область між лініями подачі з кожного боку від сітки повинна бути поділена на дві рівні частини, квадрати подачі, центральною лінією подачі. Центральна лінія подачі повинна бути накреслена паралельно одиночним бічним лініям і посередині між ними.

Кожна задня лінія повинна бути поділена навпіл центральною міткою завдовжки 10 см, яка повинна бути накреслена у середині корту паралельно одиночним бічним лініям.

- Центральна лінія подачі й центральна мітка повинні бути завширшки 5 см.

- Ширина інших ліній корту повинна бути від 2,5 см до 5 см. Ширина задніх ліній може бути до 10 см.

Усі виміри корту повинні вестися по зовнішніх краях ліній, всі лінії корту повинні бути одного кольору, контрастного з кольором покриття.

Будь-яка реклама на корті, сітці, ремені, смужці, стовпах кріплення сітки, одиночних стійках не дозволена, за винятком тієї, що зазначена в Додатку III.

Додатково до описаного вище корту, корти позначені як «червоні» і корти позначені як «жовтогарячі» в додатку ві, можуть бути використані для змагань у віці до 10 років.

2. ПОСТІЙНЕ ОБЛАДНАННЯ

Постійне обладнання корту містить у собі огороження за й збоку від корту, глядачів, трибуни й сидіння для глядачів, а також усе інше обладнання навколо корту й над ним, суддю на вищій, лінійних суддів, дітей, що подають м'ячі в позиціях, визначених для них правилами.

Коли одиночний матч грається на корті з парною сіткою й одиночними стійками, стовпи кріплення сітки й частина сітки між одиночною стійкою й стовпом є постійним обладнанням, і не вважаються ігровою частиною сітки або стовпами.

3. М'ЯЧ (Інвентар та устаткування)

М'ячі, придатні для гри згідно із Правилами тенісу, повинні відповідати специфікації, визначеної в Додатку I.

Починаючи з січня 2012 року для змагань у віці до 10 років м'ячі, згадані в додатку і, не можуть використовуватися. Натомість мають використовуватися м'ячі одного із рівнів, описаних в додатку ві — 3 рівень (червоний), 2 рівень (жовтогарячий) та 1 рівень (зелений).

Міжнародна Федерація Тенісу (ITF) ухвалює рішення щодо відповідності або невідповідності м'ячів вимогам специфікації. Таке рішення може бути прийняте за власною ініціативою, або на запит будь-якої зацікавленої сторони, включаючи будь-якого гравця або виробника обладнання, Національної Асоціації або її члена. Таке рішення може бути прийняте відповідно до застосовуваної Процедури Перевірки й Слухання Міжнародної Федерації Тенісу (ITF). (Додаток VI).

Організатор турніру повинен завчасно до початку турніру оголосити:

А. Кількість м'ячів у грі. (2,3,4 або 6).

Б. Порядок зміни м'ячів у грі, якщо така має місце.

Зміна м'ячів, якщо така передбачена, повинна здійснюватися:

i. Після затвердженої непарної кількості геймів, у такому випадку перша зміна м'ячів відбувається на 2 гейми раніше кожної наступної, для урахування зносу м'ячів на розминці. Тай-брейк-гейм рахується як один гейм для зміни м'ячів. Зміна м'ячів не повинна здійснюватися перед розіграшем тай-брейка. У цьому випадку зміна м'ячів повинна бути здійснена перед другим геймом наступного сету;

ii. На початку сету.

Якщо м'яч луснув під час розіграшу, очко повинне бути перегране.

Ситуація 1: Якщо м'яч виявився м'яким наприкінці розіграшу, чи треба очко перегравати. Розв'язок: Якщо м'яч м'який, але не луснув, очко не повинне переграватись.

Примітка: Будь-який м'яч, використовуваний на турнірі, що проводиться за даними Правилами Тенісу, повинен бути з офіційного списку м'ячів, затверджених Міжнародною Федерацією Тенісу.

4. РАКЕТКА

Ракетка, придатна для гри згідно з даними Правилами Тенісу повинна відповідати специфікації в Додатку II.

Рішення відповідності ракетки або її прототипу щодо вимог і придатності до гри приймається Міжнародною Федерацією Тенісу. Таке рішення може бути прийняте за власною ініціативою або на запит будь-якої зацікавленої сторони, включаючи будь-якого гравця або виробника устаткування, Національної Асоціації або її члена. Таке рішення може бути прийняте відповідно до застосовуваної Процедури Перевірки й Слухання Міжнародної Федерації Тенісу (ITF).

Ситуація 1: чи дозволяється застосування подвійної сітки струн на ударній поверхні ракетки?

Рішення: Ні. Правило говорить про сітку (а не сітки) пересічних струн. (Додаток II).

Ситуація 2: чи можна вважати струнну поверхню однорідною й пласкою, якщо струни розташовуються в більш ніж одній площині?
Рішення: Ні.

Ситуація 3: чи можуть пристрої, що гасять вібрацію, розташовуватися на струнах ракетки? Якщо так, то, у якому місці?
Рішення: Так, можуть, але тільки поза сіткою перехрещених струн.

Ситуація 4: Під час розіграшу очка гравець випадково порвав ракетку. Чи може гравець продовжувати грати цією ракеткою наступні розіграші?
Рішення: Так, якщо це не заборонене регламентом турніру.

Ситуація 5: чи дозволено гравцеві використовувати більше однієї ракетки в будь-який момент матчу?

Рішення: Ні.

Ситуація 6: чи може акумулятор, що поліпшує ігрові характеристики ракетки, бути вбудований у неї?

Рішення: Ні. Акумулятор є джерелом енергії, так само як і батарейки та інші схожі пристосування.

5. РАХУНОК У ГЕЙМІ

А. Стандартний гейм.

Стандартний гейм ведеться з рахунком, у якому очки того, хто подає, повідомляються першими:

Немає очка — «Нуль»

Перше очко — «П'ятнадцять»

Друге очко — «Тридцять»

Третє очко — «Сорок» Четверте очко — «Гейм».

За винятком випадку, коли обидва гравці (пари) виграли по три очка, тоді рахунок оголошується «Рівне». Після «Рівне» рахунок стає «Більше» для того, хто подає, якщо він (пара) виграв очко, й «Менше», якщо програв. Якщо той же гравець виграє й наступне очко, цей гравець виграє «Гейм», якщо ж наступне очко виграє суперник, рахунок знову стає «Рівне». Гравець (пара) повинен виграти два очка підряд після рахунку «Рівне», щоб виграти «Гейм».

Б. Тай-Брейк гейм.

Під час тай-брейка очки рахуються в такий спосіб: «Нуль», «Один», «Два», «Три» і так далі. Гравець, що першим здобув 7 очок з перевагою не менш двох очок над суперником, виграє «Гейм» і «Сет». За необхідності, тай-брейк триває доти, поки перевага у два очка не буде досягнута.

Гравець, чия черга подавати, подає перший розіграш у тай-брейку. Наступні два розіграші подає його суперник (у парному матчі, гравець іншої пари, у відповідність із черговістю подач у парі). Далі кожний гравець (пари) подає по черзі по два послідовні розіграші до кінця тай-брейку (у парному матчі черговість подач на тай-брейку повинна відповідати черговості подач у сеті).

Гравець або пара, які починали подавати на тай-брейку, повинні приймати в першому геймі наступного сету.

Додаткові альтернативні системи рахунку, затверджені ITF, визначені в Додатку IV.

6. РАХУНОК У СЕТІ

Існують різні методи рахунку в сеті. Два основні методи: «Повний сет» і «Тай-Брейк сет». Кожний із цих методів може бути використаний, при цьому рішення про метод, який буде застосований, повинне оголошуватися заздалегідь до початку змагань. Якщо застосовується система «Тай-Брейк сету», необхідне уточнення, який формат вирішального сету, чи грається тай-брейк у вирішальному сеті або він грається як «Повний сет».

А) «Повний сет»

Гравець (пари), що виграв першим 6 геймів, з перевагою над суперником в 2 гейми, виграє «Сет». Якщо потрібно, сет триває до досягнення необхідної переваги.

Б) «Тай-Брейк сет»

Гравець, що виграв першим 6 геймів з необхідною перевагою над суперником в 2 гейми, виграє «Сет». Якщо рахунок стає «по шести», грається тай-брейк.

Додатково затверджені системи рахунку описані в Додатку IV.

7. РАХУНОК У МАТЧІ

Матч може бути зіграний з 3 сетів (гравець або пара повинні виграти 2

сети, щоб перемогти в матчі), або з 5 сетів (гравець або пара повинні виграти 3 сети, щоб перемогти в матчі).

Додатково затверджені системи рахунку описані в Додатку IV.

8. ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ ПОДАЄ, ТА ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ ПРИЙМАЄ

Гравці (пари) повинні перебувати по різні сторони сітки. Гравець, що подає, – гравець, який вводить м'яч у гру для розіграшу першого очка в геймі. Гравець, що приймає, – гравець, готовий відбити м'яч, поданий, гравцем що подає.

Ситуація 1. Чи дозволяється гравцю, що приймає, перебувати поза межами корта? Рішення: Так. Гравець, що приймає, може займати будь-яку позицію, у середині або поза лініями корту, на своїй половині корту.

9. ВИБІР СТОРОНИЙ ПОДАЧІ

Право вибору сторони корту або черговості подачі в першому геймі визначається жеребом перед початком розминки. Гравець або пара, що виграли жереб, можуть обрати:

А. Подавати або приймати в першому геймі матчу, тоді суперник повинен вибрати сторону корту, на якій він буде перебувати в першому геймі; або

Б. Сторону корту, тоді суперник повинен вибрати подачу або прийом в першому геймі; або

В. Зобов'язати суперника вибирати першим.

Ситуація 1. Чи мають обидва гравці право змінити свій вибір, якщо розминка була зупинена, і гравці покинули корт?

Рішення: Так. Результат жереба залишається незмінним, але обидва гравці мають право зробити новий вибір.

10. ЗМІНА СТОРІН

Гравці повинні мінятися сторонами після закінчення першого, третього й кожного наступного непарного гейму кожного сету. Також гравці повинні мінятися сторонами після закінчення сету, якщо кількість геймів, зіграних у сеті, непарна. Якщо ж сума геймів, зіграних у сеті, парна, зміна сторін відбувається після першого гейму наступного сету.

Під час тай-брейку гравці повинні мінятися сторонами після кожних шести зіграних розіграшів.

Інші процедури, запроваджені ITF, можуть бути знайдені в Додатку IV.

11. М'ЯЧ У ГРІ

Якщо не зафіксована помилка при подачі («Фолт») і не оголошене перегравання («Лет»), м'яч перебуває в грі з моменту введення його в гру, гравцем що подає до закінчення розіграшу.

12. М'ЯЧ ТОРКАЄТЬСЯ ЛІНІЇ

Якщо м'яч торкається лінії, це вважається дотиком м'ячем частини корту, обмеженою цією лінією.

13. М'ЯЧ ТОРКАЄТЬСЯ ПОСТІЙНОГО ОБЛАДНАННЯ

Якщо м'яч, перебуваючи в грі, торкається постійного обладнання після правильного попадання в корт, гравець, який зробив цей удар, виграє очко. Якщо м'яч, перебуваючи в грі, торкається постійного обладнання перед тим як торкнутися землі, гравець, який зробив цей удар, програє очко.

14. ПОРЯДОК ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ

Після закінченні кожного гейму, гравець, що приймає, стає, гравцем, що подає, а той, хто подає, стає, гравцем, що приймає в наступному геймі.

У парному матчі гравцям пари, яка повинна подавати, слід визначити того, хто подає в першому геймі. Перед другим геймом те ж саме повинні вирішити їхні суперники. Партнер гравця, що подавав у першому геймі, повинен подавати в третьому, а партнер гравця, що подавав у другому геймі, повинен подавати в четвертому геймі. Ця послідовність повинна зберігатися до кінця сету.

15. ПОРЯДОК ПРИЙОМУ В ПАРІ

Пара, яка приймає в першому геймі сету, обирає, хто із гравців буде приймати в розігравші першого очка в геймі. Також їхні суперники повинні вирішити, кому приймати в розігравші першого очка другого гейму. Відповідно, їхні партнери ухвалюють рішення у розігравші другого очка. Ця послідовність повинна зберігатися до закінчення кожного гейму й сету.

Після того як гравець, який повинен був приймати, відбив м'яч, кожен з партнерів може завдати удар.

Ситуація 1. Чи може один з партнерів по парі залишитися грати один проти пари суперників?

Рішення. Ні.

16. ПОДАЧА

Безпосередньо перед початком руху подачі гравець має стояти обома ногами за задньою лінією (задня лінія повинна перебувати між гравцем і сіткою) і усередині уявного продовження центральної мітки й бокової лінії.

Той, хто подає, мусить підкинути м'яч рукою в будь-якому напрямку й ударити по м'ячу ракеткою до того, як той упаде на землю. Рух подачі вважається завершеним у момент удару або промаху по м'ячу. Гравець, в якого тільки одна робоча рука, може використовувати ракетку для того, щоб підкидати м'яч.

17. ПРОЦЕДУРА ПОДАЧІ (SERVING)

Процедура подачі в стандартному геймі наступна: гравець, що подає, по черзі займає положення за межами різних половин своєї сторони корту, починаючи із правої половини в кожному геймі.

У тай-брейку подача повинна проводитися по черзі через межі різних половин сторони корту, починаючи із правої половини корту.

М'яч після подачі повинен перелетіти через сітку й торкнутися частини

квадрата подачі, розташованого навпроти по діагоналі, перед тим, як той, що приймає, відіб'є його.

18. ФУТФОЛТ (FOOT FOULT)

Під час руху подачі гравець, що подає, не повинен:

А. Змінювати своє положення шляхом ходьби або бігу, хоча невеликі рухи ногами дозволені; або

Б. Торкатися задньої лінії або корту ногою; або

В. Торкатися ногою поверхні за межами уявного продовження бокової лінії; або

Г. Торкатися ногою уявного продовження центральної мітки.

Якщо, гравець, що подає, порушує це правило, оголошується «Фут фолт» (Foot Foul).

Ситуація 1. Чи дозволяється гравцю, що подає, в одиночному матчі розташовуватися в момент подачі між одиночною і парною боковими лініями?

Рішення: Ні.

Ситуація 2. Чи дозволено гравцеві відривати від землі одну або обидві ноги.

Рішення: Ні.

19. ПОМИЛКА ПРИ ПОДАЧІ

Подача вважається помилковою, якщо:

А. Гравець, що подає, порушує Правила 16, 17, 18; або

Б. Гравець, що подає, промахується, намагаючись ударити по м'ячу; або

В. М'яч після виконання подачі, до приземлення, торкається постійного обладнання, одиночної стійки або стовпа кріплення сітки; або

Г. М'яч, після виконання подачі торкається гравця, що подає, або його партнера, або їх одягу, або предметів, що перебувають у них в руках.

Ситуація 1. Чи вважається подача помилковою, якщо після підкидання м'яча гравець передумав завдавати удару і впіймав м'яч?

Рішення: Ні. Якщо, гравець, що подає, передумав завдавати удару після підкидання м'яча, він має право впіймати його рукою або ракеткою, або дати йому опуститися на землю.

Ситуація 2. В одиночному матчі, проведеному на корті з парною сіткою й одиночними стійками, м'яч після подачі вдарився в одиночну стійку й потрапив у правильний квадрат подачі. Чи правильна це подача?

Рішення: Ні. Це помилка.

20. ДРУГА ПОДАЧА

Якщо перша подача виявилася помилковою, гравець повинен знову виконати подачу, яка проводиться без затримки з тієї ж половини корту, що й перша, за винятком випадку, коли перша подача була виконана з неправильної сторони.

21. КОЛИ ПОДАВАТИ Й ПРИЙМАТИ

Гравець, що подає, не повинен подавати, поки, гравець, що приймає, не буде готовий. Гравець, що приймає, у свою чергу, повинен грати в розумному темпі, і повинен бути готовий приймати після закінчення доцільного часу, коли гравець, що подає, готовий подавати.

Якщо гравець, що приймає, зробив спробу відбити м'яч на прийомі, він вважається готовим до прийому. Якщо, гравець, що приймає, не був готовий до прийому м'яча, помилка, зроблена при виконанні цієї подачі, не зараховується.

22. ПЕРЕГРАВАННЯ ПРИ ПОДАЧІ

Подачу слід переграти якщо:

А. М'яч після подачі торкається сітки, металевого троса або ремня й потрапляє в правильне поле, або після торкання сітки, тросачи ремня потрапляє в гравця, що приймає, його партнера або в їхній одяг, або предмети, які перебувають у них в руках.

Б. М'яч поданий, коли гравець був не готовий.

У випадку перегравання подачі, виконана подача не зараховується, гравець мусить подавати заново, але помилкові попередні спроби зберігаються.

23. ПЕРЕГРАВАННЯ (ЛЕТ)

Щоразу, коли призначається перегравання, переграється повне очко, за винятком, коли призначене перегравання подачі після виконання другої подачі.

Ситуація 1. При розіграві очка на корт заковчується м'яч із сусіднього корту. Призначається перегравання очка. Гравець, що подає, перед тим не влучив першу подачу. Він повинен тепер виконувати першу подачу або другу?

Рішення: Першу подачу. Переграється повне очко.

24. ГРАВЕЦЬ ПРОГРАЄ ОЧКО

Очко вважається програним якщо:

А. Гравець, що подає, двічі поспіль помилився при виконанні подачі; або Б. Гравець не зміг відбити м'яч, що перебуває в грі, перед другим його відскоком від землі; або

В. Гравець, відбиваючи м'яч, що перебуває в грі, посилає його в землю або в об'єкти, що перебувають поза межами корту суперника; або

Г. Якщо м'яч, відбитий гравцем, до приземлення потрапляє в постійне обладнання; або

Д. Гравець, що приймає, відбиває м'яч, гравцеві, що подає, до моменту його приземлення; або

Е. Якщо гравець спеціально ловить м'яч на ракетку або спеціально двічі поспіль завдає удару по м'ячу, що перебуває в грі; або

Ж. Якщо гравець, ракетка, у руці гравця, або поза його руками, або одяг гравця, або предмети, що перебувають у руках гравця, торкаються сітки,

стовпів кріплення сітки/ одиночної стійки, проводу або металевого троса, смужки або ремня сітки, або корту суперника в будь-який момент, коли м'яч перебуває в грі; або

З. Гравець завдає удару по м'ячу, перше ніж той перетне сітку; або

І. М'яч, перебуваючи в грі, торкається гравця, його одягу або того, що він носить, крім ракетки; або

К. М'яч, перебуваючи в грі, торкається ракетки, яку гравець не тримає в руках; або

Л. Гравець спеціально й суттєво змінює форму ракетки під час розіграшу очка; або М. У парному матчі обидва гравці, відбиваючи м'яч, торкаються його.

Ситуація 1. Після виконання подачі ракетка гравця, що подає, вилітає з руки і потрапляє в сітку до приземлення м'яча. Чи вважається це помилкою при подачі або гравець програє очко?

Рішення: Гравець, що подає, програє очко, тому що ракетка торкнулася сітки коли м'яч був у грі.

Ситуація 2. Після виконання подачі ракетка, гравця що подає, вилітає з руки і потрапляє в сітку після приземлення м'яча за межами поля подачі. Це вважається помилкою при подачі або гравець програє очко?

Рішення: Це вважається помилкою при подачі, тому що ракетка потрапила в сітку після того, як м'яч вийшов із гри.

Ситуація 3. У парному матчі партнер, гравець що подає, торкається сітки перед тим, як поданий м'яч потрапив у поле подачі. Яке рішення буде вірним?

Рішення: Гравець, що подає, програє очко, тому що його партнер торкнувся сітки коли м'яч був у грі.

Ситуація 4. Чи програє гравець очко, якщо він перетинає уявлюване продовження сітки до або після удару по м'ячу?

Рішення: Гравець не програє очко в обох випадках, якщо тільки він не торкається корта суперника.

Ситуація 5. Чи дозволено гравцеві перестрибувати на сторону суперника під час розіграшу очка?

Рішення: Ні. У цьому випадку гравець програє очко.

Ситуація 6. Гравець кидає ракетку убік м'яча, що перебуває в грі. І ракетка, і м'яч падають на сторону суперника так, що той неспроможний відбити м'яч. Хто із гравців виграє очко?

Рішення: Гравець, який викинув з рук ракетку, програє очко.

Ситуація 7. Поданий м'яч, до приземлення, торкається гравця, що приймає або його партнера в парі. Хто із гравців виграє очко?

Рішення: Очко виграє гравець, що подає, за винятком випадку, коли подачу треба переграти.

Ситуація 8. Гравець, перебуваючи поза межами корту, відбиває м'яч або ловить його до приземлення, вважаючи, що він виграв очко, тому що м'яч виразно йшов в аут.

Рішення: Гравець програє очко, за винятком випадку, якщо він відбиває м'яч у корт суперника, тоді розіграш триває.

25. ПРАВИЛЬНО ВІДБИТИЙ М'ЯЧ

М'яч відбитий правильно якщо:

А. Відбитий м'яч, торкаючись сітки, стовпа кріплення або одиночної стійки, троса, смужки або ремня, перелітаючи зверху їх, попадає в межі корту, за винятком порушень Правил 2 і 24(г); або

Б. Після того як м'яч ударився на половині корту гравця, і, до удару у відповідь, вертається на сторону його суперника, гравець наздоганяє його на чужій стороні й завдає удару в межі корту, не порушуючи Правила 24; або

В. М'яч, пролітаючи поза межами сітки, незалежно вище її або нижче, навіть торкаючись стовпів кріплення сітки, попадає в корт, не порушуючи Правил 2 і 24(г); або

Г. М'яч пролітає під тросом сітки між одиночної стійкою й сусіднім стовпом який підтримує кріплення сітки, не зачіпаючи сітки, троса або стійки кріплення й попадає в корт суперника; або

Д. Ракетка гравця перелітає через сітку після виконання гравцем удару на своїй стороні, і м'яч попадає в корт суперника; або

Е. Гравець завдає удару по м'ячу, який влучив в інший м'яч, що лежав у межах корту.

Ситуація 1. Відбитий гравцем м'яч, зачіпаючи одиночну стійку, попадає в корт суперника. чи правильно розіграли м'яч?

Рішення: Так. Тільки при подачі якщо м'яч ударяється в одиночну стійку, він вважається неправильним.

Ситуація 2. М'яч у грі попадає в інший м'яч, що лежить у межах корту. Яке рішення вірне?

Рішення: Розіграш триває. Якщо є сумнів в тім, чи дійсно був відбитий м'яч, який був у грі, тоді призначається перегравання.

26. ПЕРЕШКОДА (HINDRANCE)

Гравець виграє очко, якщо навмисна дія суперника стала перешкодою для нього під час розіграшу очка.

У той же час, розіграш повинен бути переграний, якщо перешкода була викликана ненавмисною дією суперника, або чимсь незалежним від гравця (крім постійного обладнання).

Ситуація 1. Чи є перешкодою випадковий подвійний удар?

Рішення: Ні. Дивиться Правило 24 (д).

Ситуація 2. Гравець вважає, що він зупинився в розіграші, тому що подумав, що щось помішало його супернику. Чи є це перешкодою?

Рішення: Ні. Гравець програє очко.

Ситуація 3. М'яч у грі потрапив у птаха, що пролітав над кортом. Чи є це перешкодою чи ні?

Рішення: Так. Розіграш повинен бути переграний.

Ситуація 4. Під час розіграшу очка м'яч або інший предмет, що лежали на корті до початку розіграшу, перешкоджали гравцеві. Чи є це перешкодою?

Рішення: Ні.

Ситуація 5. У якому місці дозволено стояти партнерові гравця що подає або приймає в парному матчі?

Рішення: Партнер, гравця що подає або приймає може займати будь-яку позицію в межах корту або поза кортом. У той же час, якщо гравець створює перешкоду для суперника, правило перешкоди повинне набути чинності.

27. ВИПРАВЛЕННЯ ПОМИЛОК

Визначальним принципом виправлення помилок згідно із Правилами Тенісу повинен бути наступний: якщо виявлена помилка, усі попередні зіграні очки залишаються в силі. Виявлені помилки виправляються в такий спосіб:

А. У звичайному геймі або в тай-брейке, якщо гравець подає в неправильне поле подачі, це виправляється негайно, як тільки виявлена помилка. Гравець що подає повинен подавати в правильне поле подачі, виходячи з рахунку. Неправильно подана перша подача, якщо помилка виявлена перед другою, залишається в силі.

Б. У звичайному геймі або тай-брейке, якщо гравці помилково не помінялися сторонами корту, помилка виправляється негайно, гравець що подає повинен подавати із правильної сторони корту, залежно від рахунку.

В. Якщо гравець помилково подає не у свою чергу у звичайному геймі, гравець, чия черга подавати, повинен подавати, як тільки помилка виявлена. У той же час, якщо до виявлення помилки зігран повний гейм, інша черговість подачі зберігається. У цьому випадку зміна м'ячів повинна бути за схемою зміни м'ячів, але на один гейм пізніше раніше встановленої схеми.

Неправильно подана суперником перша подача, якщо помилка виявлена після неї, не зараховується.

Якщо допущена помилка в черговості подачі в парі, помилка, допущена партнером при виконанні першої подачі, зараховується.

Г. Якщо помилка в черговості подачі на тай-брейке виявлена після парного числа зіграних розіграшів, вона виправляється негайно. Якщо помилка виявлена після непарного числа зіграних розіграшів, нова черговість подачі зберігається. Неправильно подана суперником перша подача, якщо помилка виявлена після неї, не зараховується.

Якщо допущена помилка в черговості подачі в парі, помилка, допущена партнером при виконанні першої подачі, зараховується.

Д. Якщо у звичайному геймі або тай-брейке в парному матчі виявлена помилка в черговості прийому подачі, нова черговість повинна зберігатися до кінця гейму, у якому виявлена помилка. У наступному геймі цього сету, у якому пара повинна приймати, первісна черговість прийому повинна бути

відновлена.

Е. Якщо при оголошеному «повному сеті», при рахунку «по шести» гравці почали тай-брейк, помилка виправляється негайно, якщо на тай-брейке було зіграно тільки одне очко. Якщо помилка виявлена після другого розіграшу, сет триває як « тай-брейк сет».

Ж. Якщо, при оголошеному « Тай-брейк сеті», при рахунку «по шести» гравці почали звичайний гейм, помилка виправляється негайно, якщо зігране тільки одне очко. Якщо помилка виявлена після другого розіграшу, сет триває як «повний сет» до рахунку «по восьми» (або до інших рівних парних чисел), після чого повинен бути зіграний тай-брейк.

З. Якщо помилково замість «матч тай-брейка» гравці почали вирішальний сет, «повний сет» або « тай-брейк сет», помилка виправляється негайно, якщо зігране тільки одне очко. Якщо помилка виявлена, після початку розіграшу другого очка, гравці повинні продовжувати сет доти, поки один з них не виграє 3 гейма (а, отже, і сет), або, якщо рахунок стане «по два», повинен бути розігран «матч тай-брейк». У той же час, якщо помилка виявлена після початку 5-го гейму, сет повинен бути продовжений, як « тай-брейк сет».

І. Якщо м'ячі не були замінені в правильній черговості, помилка повинна бути виправлена перед геймом, у якому, наступного разу, буде подавати гравець (пара), який повинен був подавати новими м'ячами при правильній послідовності в зміні м'ячів. М'ячі повинні бути замінені після спочатку оголошеного числа геймів. М'ячі не можуть бути змінені в середині гейму.

28. ПОВНОВАЖЕННЯ СУДДІВ

Судді, їх повноваження й відповідальність у матчах, на які вони призначені визначені у Додатку V.

29. БЕЗПЕРЕРВНІСТЬ ГРИ

Як правило, гра повинна бути безперервної з моменту початку (коли подана перша подача першого розіграшу) до закінчення матчу.

А. Проміжок часу між розіграшами очка повинен бути не більш 20 секунд. При зміні гравцями сторін, проміжок часу повинен бути не більш 90 секунд. У той же час, після першого гейму кожного сету й при зміні сторін на тай-брейке гра повинна тривати й гравці міняються сторонами без відпочинку.

По закінченню кожного сету повинен бути сет-брейк, тривалістю не більш 120 секунд.

Відлік часу починається після виходу м'яча із гри попереднього розіграшу, до введення м'яча наступного розіграшу в гру.

Організатори професійних турнірів можуть запросити в Міжнародної Федерації Тенісу дозволу на збільшення проміжків, дозволених для зміни сторін (90 секунд) і для сет-брейка (120 секунд).

Б. Якщо через, що не залежить від гравця, одяг, взуття або необхідне

встаткування (крім ракетки) вийшли з ладу або потребують заміни, гравець може одержати доцільний додатковий час для усунення проблеми.

В. Не може бути наданий додатковий час для відновлення фізичних кондицій. У той же час гравець, що страждає від фізичного нездужання, яке може бути вилікуване, має право на одну медичну перерва тривалістю 3 хвилини для лікування цього нездужання. Також може бути дозволена обмежена кількість перерв на туалет або для зміни одягу, якщо це оголошене до початку турніру.

Г. Організатори турніру можуть дозволити відпочинок, що не перевищує 10 хвилин, якщо це оголошується заздалегідь до початку турніру. Ця перерва може бути взята по закінченню 3-го сету в 5-ти сетовому матчі або по закінченню 2-го сету в 3-х сетовому матчі.

Д. Розминка перед грою повинна бути не більш 5-ти хвилин, якщо організатори не оголосили іншого.

30. ПІДКАЗКИ ТРЕНЕРА (COACHING)

Підказкою тренера вважається спілкування, ради або інструкції будь-якого роду, звукові або невербальні, убік гравця.

У командних турнірах, коли капітан команди перебуває на корті, він може підказувати гравцеві під час сет-брейка або при зміні сторін після геймів, але тільки не при зміні сторін після першого гейму кожного сету або під час тай-брейка. У всіх інших випадках тренерські підказки заборонені.

Ситуація 1. Чи дозволено підказувати гравцеві, якщо підказки робляться стримано й обережно?

Рішення: Ні.

Ситуація 2. Чи дозволено гравцеві одержувати наставлення від тренера в той час, коли гра відкладена? Рішення: Так.

ДОДАТОК І

М'ЯЧ

А. М'яч повинен мати однорідну поверхню із покриттям із тканини білого або жовтого кольору. Якщо на м'ячі є шви, вони повинні бути рівними й не мати вузлів.

Б. М'яч повинен відповідати цим вимогам і мати вагу не менш 56,0г і не більш 59,4г.

В. Ця специфікація повинна бути для всіх типів м'ячів. Кожний м'яч повинен мати відскік більш 135 см і менш 147 см при підкиданні на висоту 254,00 см над плоскою поверхнею, відповідної до типу м'яча. При навантаженні в 8,165 кг м'яч Типу 1 (високошвидкісний) повинен мати деформацію стиску не менш 0,495 см і не більш 0,600 см, а деформацію повернення не менш 0,670 см і не більш 0,915 см. М'ячі Типу 2 (середньошвидкісний) і Типу 3 (повільний) повинні мати деформацію стиску не менш 0,560 см і не більш 0,740 см, а деформацію повернення не менш 0,800 см і не більш 1,080 см. Дві величини деформації повинні бути середнім

значенням трьох окремих вимірів по трьом осям м'яча. При цьому два окремо взяті виміри не можуть відрізнятись більш ніж на 0,075 см при кожному вимірі.

Г. Два додаткові типи м'ячів можуть бути використані для гри на висоті більш 1219м над рівнем моря.

-Перший тип ідентичний м'ячу Типу 2 (середньошвидкісний), певному вище, тільки відскік повинен бути між 122 см і 135 см і його внутрішній тиск повинний бути вище зовнішнього. Цей тип м'ячів загальновідомий, як м'яч під тиском.

-Другий тип м'ячів ідентичний м'ячу Типу 2 (середньошвидкісний), певному вище, а його внутрішній тиск повинний бути приблизно таке ж, як і зовнішнє. Ці м'ячі повинні пройти 60 денну або більш акліматизацію на висоті конкретного турніру. Цей тип м'ячів називається м'ячем без тиску.

-Третій тип м'ячів, якими рекомендується відіграти на будь-якій покритті на висоті більш 1219 м над рівнем моря, це м'ячі Типу 3 (повільні), описані вище.

Д. Усі тести для відскоку, розмірів і деформації повинні бути проведені так, як описано нижче.

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ТЕСТУВАННЯ

-Якщо немає інших специфікацій, усі тести повинні бути проведено при температурі 20 градусів по Цельсію й відносної вологості 60%. Усі м'ячі повинні бути витягнуті з упакування й адаптовані до цих умов протягом 24 годин до проведення тестів, і повинні перебувати в ці ж умовах під час проведення тестів.

-Якщо немає інших специфікацій, межі позначені для випробувань, проведених при атмосферному тиску приблизно 760 мм ртутного стовпа.

-Для місцевості, у якій умови суттєво відрізняються від звичайних для температури, атмосферного тиску й вологості, можуть бути встановлені інші стандарти.

Запити на визначення таких стандартів можуть бути зроблені кожний Національною федерацією в Міжнародну Федерацію Тенісу й ці стандарти будуть прийняті для таких місцевостей.

-Для проведення тесту на діаметр повинне використовуватися металева пластина, що переважно не іржавіє, однакової товщини по всій довжині, з вирізаними круглими отворами. Товщина пластини повинна бути 0,318 см. Для м'ячів Типу 1 (високошвидкісний) і Типу 2 (середньошвидкісний) діаметр отворів повинен бути 6,54 см і 6,86 см. Для м'ячів Типу 3 (повільні) діаметр отворів повинен бути 7 см і 7,30 см. Внутрішня поверхня кільцевого отвору повинна мати конусний профіль із радіусом закруглення 0,160 см. М'яч не повинен проходити через менший отвір під власною вагою й повинен проходити через більше.

-Для тестів на деформацію повинен застосовуватися апарат Перси Херберта

Стівенса, запатентований у Великобританії (Патент № 230250), разом із супутніми інструментами й пристосуваннями, включаючи модифікації, для одержання поворотної деформації. Можуть бути використані інші апарати, якщо вони мають характеристики, схожі з апаратом Стівенса, якщо вони схвалені Міжнародною Федерацією Тенісу.

- Процедура проведення тестів повинна бути організована в наступному порядку:

А. Попереднє обтиснення — перед проведенням тестів, м'яч повинен бути попередньо обтиснутий по трьом осям на 2,54 см по кожній осі діаметра послідовно. Ця процедура повинна бути проведена в цілому тричі (усього дев'ять обтиснень). Усі тести повинні бути проведені протягом двох годин попереднього обтиснення.

Б. Вага (маса) перевіряється, як описано вище.

В. Розмір перевіряється, як описано вище.

Г. Перевірка деформації – м'яч повинен розташовуватися на апараті Стівенса таким чином, щоб плата апарата не стосувалася покриваючого шва. У той час, як застосовується контактна вага, усі показчики встановлюються на нуль. Іспитова вага, еквівалентний ваги 8,2 кг прикладається до м'яча, після чого колесо повертається зі звичайною швидкістю, такий щоб між моментом, коли промінь залишає нульову оцінку й моментом зупинки показчика на рівні оцінки пройшло 5 секунд. Коли поворот припиняється, величина деформації подовження записується. Коліща знову починають обертати до досягнення 2,54 см на шкалі (дюймова деформація). Потім колесо обертають у зворотному напрямку, до збігу з оцінкою на шкалі променевого показчика. Після 10 секундної витримки показчик сполучають зі шкалою. Показання записується (поворотна деформація). Ця процедура повторюється на кожному м'ячі у двох напрямках діаметра під прямим кутом до первісної позиції й друг до друга.

Д. Перевірка відскоку (як вище) — м'яч кидається з висоти 254см на гладку тверду горизонтальну поверхню. Усі виміри проводяться від конкретної бази до нижньої частини м'яча.

КЛАСИФІКАЦІЯ ПОКРИТТЯ КОРТІВ

Методом перевірки швидкості покриття кортів, затвердженим Міжнародною Федерацією Тенісу, є метод ITF CS 01/02 (ITF рейтинг швидкісних характеристик покриття, РШХП), який описаний у публікації «Дослідження Міжнародної Федерації тенісу в області вистави стандартів покриттів тенісних кортів».

Покриття кортів, що має РШХП між 0 і 29, класифікується, як Категорія 1 (повільне). Прикладом повільних покриттів є більшість ґрунтових кортів, а також поверхня на основі не пружних мінералів.

Покриття кортів, що має РШХП між 30 і 34, класифікується, як Категорія 2 (середнє — повільне покриття).

Покриття кортів, що має РШХП між 35 і 39, класифікується, як

Категорія 3 (середнє покриття). Прикладами таких покриттів є більшість акрилових покриттів плюс деякі килимові покриття.

Покриття кортів, що має РШХП 40 і 44, класифікується, як Категорія 4(середньо — швидке покриття).

Покриття кортів, що має РШХП понад 45, класифікуються, як Категорія 5 (швидке покриття). Прикладами є більшість трав'яних кортів, штучна трава, і деякі килимові покриття.

ДОДАТОК II

РАКЕТКА

А. Ударна поверхня ракетки повинна бути плоскої й складатися із сітки, що перетинаються шляхом переплетення, струн, з'єднаних з ободом. Гнізда струнної сітки повинні бути однакової форми. Натяг струнної поверхні повинне бути однаковим по всій її площі, як у центрі, так і по краях. Ракетка повинна бути сконструйована таким чином, щоб мати однакові характеристики з однієї й іншої сторони.

На струнах ракетки не повинні перебувати ніякі пристосування, крім тих, що визначені для запобігання або обмеження зрушень і переміщень струн, і вібрації. Ці пристосування повинні відповідати по розміру й розташуванню вищевказаним цілям.

Б. Обід ракетки, включаючи ручку повинен бути не більш 73,7 см довжиною. Ширина обода не повинна перевищувати 31,7 см. Довжина ударної поверхні обода повинна бути не більш 39,4 см, а ширина не більш 29,2 см.

В. Обід ракетки, ручка й струни не повинні містити елементів і пристосувань, які створюють можливість істотної зміни характеристик ракетки під час гри, або можливість моментального істотного перерозподілу ваги по довжині ракетки, яке може змінити маховий момент інерції, або приводять до зміни будь-якої властивості ракетки під час розіграшу очка. Заборонено використовувати будь-який вбудований або змонтований на ободі джерело енергії, яке дозволить змінити або вплинути на ігрові характеристики ракетки.

Г. Заборонене, під час матчу, використовувати на ракетці обладнання, що дозволяють здійснювати зв'язок з іншим обладнанням, одержувати ради або інструкції будь-якого змісту, звукові або візуальні.

ДОДАТОК III

РЕКЛАМА

1. Реклама на сітці дозволяється в тій її частині, яка обмежена відстанню 0,914 м від центру стовпа кріплення сітки й виготовлена таким чином, щоб не закривати огляд гравцям.

2. Рекламні щити, інші матеріали, розміщені уздовж корту або в торці корту можуть бути дозволені, якщо вони не є візуальною перешкодою для

гравців або не впливають на умови гри.

3. Рекламні написи дозволені на поверхні корту поза його лініями, якщо вони не є візуальною перешкодою для гравців або не впливають на умови гри.

4. Усі перераховані вище в параграфах 1-3 рекламні продукти, розташовані на сітці, з боків і торцям корту, а також на його поверхні поза границями корту, не повинні містити білий, жовтий або інші світлі кольори, які можуть бути перешкодою для гравців, або впливати на умови гри.

5. Рекламні написи усередині границь корту недозволені.

ДОДАТОК IV

АЛЬТЕРНАТИВНІ ПРОЦЕДУРИ Й МЕТОДИ РАХУНКУ

РАХУНОК У ГЕЙМІ (Правило 5):

Система рахунку «No-Ad» (No advantage)

Ця альтернативна система рахунку може бути застосована.

«No-Ad» гейм ведеться з рахунком, який, гравець що подає повинен повідомляти першим:

Немає очка — «Нуль»

Перше очко — «П'ятнадцять»

Друге очко — «Тридцять»

Третє очко — «Сорок»

Четверте очко — «Гейм».

Якщо обидва гравця або пари виграють по три очка, рахунок стає «Рівне» і розігрується вирішальне очко. Гравець що приймає повинен вибрати, у якому полі подачі він буде приймати м'яч, лівий або правий квадрат. У парі гравці пари не можуть міняти свої квадрати прийому, тому вони повинні розв'язати, хто буде приймати. Гравець/пара, що виграла вирішальне очко, виграє гейм.

У матчі змішаних пар, якщо гравець що подає чоловік, він повинен подавати вирішальне очко в поле, у якому ухвалює чоловік пари суперника, а якщо гравець що подає жінка, то в поле, у якому ухвалює жінка. Гравцям не дозволено міняти поля прийому перед прийомом вирішального очка.

РАХУНОК У СЕТІ (правило 6 і 7).

1. «КОРОТКИЙ СЕТ» (Short Set).

Гравець (пари), який першим виграє 4 гейму, з перевагою в 2 гейму над суперником, виграє сет. При рахунку «по чотири» грається тай-брейк.

2. «Матч тай-брейк». (до 7 очок).

Коли рахунок у матчі по сетах стає «по одному» або «по два» у п'ятисетовому матчі, для визначення переможця може бути зіграно один тай-брейк. Цей тай-брейк замінює вирішальний сет.

Гравець (пари), що виграв першим 7 очка, з перевагою в 2 очка над суперником, виграє цей матч-тай-брейк і матч.

3. «Матч тай-брейк». (до 10 очок).

Коли рахунок у матчі по сетах стає «по одному» або «по два» у п'ятисетовому матчі, для визначення переможця може бути розігран один тай-брейк. Цей тай-брейк заміняє вирішальний сет.

Гравець (пари), що виграв першим 10 очка, з перевагою в 2 очка над суперником, виграє цей «матч тай-брейк» і матч.

Зауваження: При застосуванні «матч тай-брейка» для заміни вирішального сету:

- Встановлена заздалегідь черговість подачі зберігається;
- у парній комбінації черговість подачі й прийому у пари може бути змінена, як на початку сету;
- перед початком матч тай-брейка повинен бути 120 секундний сет-брейк;
- зміна м'ячів перед матч тай-брейком не проводиться, навіть якщо вона повинна бути зроблена за встановленою послідовністю.

ЗМІНА СТОРІН (Правило 10):

Ця альтернативна послідовність зміни сторін у тай-брейк геймі може бути застосована.

Протягом тай-брейк гейму, гравці повинні перемінити сторону після зіграного першого очка й потім, після кожних чотирьох зіграних очок.

ПЕРЕГРАВАННЯ ПРИ ПОДАЧІ (правило 22):

Альтернативний метод гри без перегравання при подачі за правилом 22 А.

Мається на увазі, що м'яч при подачі торкається сітки, троса, ременя, то гра триває.

(Цей альтернативний метод відомий як «No let rule»).

ДОДАТОК V

ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ СУДДІВ

Головний Суддя турніру (Супервайзер/Рефері) є останньою інстанцією в розгляді питань тенісних правил на корті, і його рішення є остаточним.

У тих матчах, на які призначається Суддя на Вищій, Суддя на Вищій є останньою інстанцією в питаннях факту, що відбуваються на корті.

Гравці мають право викликати на корт Головного Суддю, якщо вони не згодні із трактуванням правил тенісу Суддею на Вищій.

Якщо на матч призначаються Судді на Лініях, вони ухвалюють рішення (включаючи футфолт (Foot Fault)) по тим лініям, на які вони призначені й по сітці. Суддя на вищій має право змінити їхній рішення у тих випадках, коли він певен, що лінійний суддя зробив явну помилку. Суддя на вищій відповідає за рішення по тим лініям, або сітці, на які не призначені лінійні судді.

Лінійний суддя, який не може прийняти рішення, повинен негайно

просигналізувати про це судді на вищій, який повинен прийняти рішення. Якщо лінійний суддя не прийняв рішення, або лінійні судді відсутні й суддя на вищій не може прийняти рішення щодо приземлення м'яча, або іншому питанню факту, очко повинне бути перегране.

У командних турнірах, у яких Головний Суддя перебуває безпосередньо на корті, він також є останньою інстанцією в питаннях факту.

Гра може бути зупинена, або перенесена в будь-який момент, коли суддя на вищій порахує це необхідним або доцільним.

Головний Суддя також може зупинити гру у випадку настання темряви, погіршення погодних умов або кондиції поверхні корту. Перенос гри через темряву повинні відбуватися по закінченню сету або після парного числа геймів, зіграних у сеті. Після поновлення гри, рахунок і розташування гравців на корті повинні бути збережені.

Суддя на вищій й Головний Суддя повинні приймати рішення щодо тимчасових проміжків у грі, підказкам тренера, затвердженому й діючому Кодексу поведінки гравців на корті.

Ситуація 1. Після виправлення рішення судді на лінії, суддя на вищій призначив перегравання з першої подачі. Гравець що приймає заперечує, що, гравець що подає помилився, виконуючи першу подачу до перегравання й повинен подавати другу. Чи Може Рефері бути викликаний на корт для вирішення ситуації?

Рішення: Так. Суддя на Вищій робить первинне визначення питань тенісних правил (трактуючи їх щодо, того що відбувається на корті). Тоді як, якщо гравець не згодний з його рішенням щодо правил, для ухвалення остаточного рішення на корт викликається Головний Суддя.

Ситуація 2. Суддя на вищій вирішив, що м'яч потрапив в аут. Гравець же вважає, що м'яч потрапив у корт. чи Може Головний Суддя бути викликаний на корт для вирішення ситуації?

Рішення: Ні. Суддя на вищій ухвалює остаточне рішення по питанню факту (того, що безпосередньо відбувалося в спірному епізоді).

Ситуація 3. Чи може суддя на вищій виправити лінійного по закінченню розіграшу, якщо він вважає, що лінійний явно помилився в середині розіграшу?

Рішення: Ні. Суддя на вищій може змінити рішення Лінійного Судді тільки негайно, після зробленої явної помилки.

Ситуація 4. Лінійний Суддя крикнув «Аут», і гравець відразу ж заперечив, вважаючи, що м'яч потрапив у корт. чи Може Суддя на вищій виправити Лінійного Суддю?

Рішення: Ні. Суддя на Вищій не може змінювати рішення Лінійного Судді, після протесту або сумніву з боку гравця.

Ситуація 5. Лінійний Суддя вирішив, що м'яч потрапив в аут. Суддя на вищій не міг бачити чітко, але вважає, що м'яч був вірним. чи Може суддя на вищій виправити Лінійного Суддю?

Рішення: Ні. Суддя на вищій може виправити Лінійного Суддю тільки у

випадку явної помилки.

Ситуація 6. чи Може Суддя на Лінії виправити сам себе після оголошення рахунку Суддею на Вишці?

Рішення: Так. Як тільки Суддя на лінії усвідомив, що зробив помилку, він повинен виправитися негайно, якщо це не робиться під тиском гравця.

Ситуація 7. Як правильно дозволити ситуацію, якщо Суддя на Вишці або Суддя на Лінії сказавши «аут», поправляє себе, уважаючи, що м'яч вірний?

Рішення: Суддя на Вишці повинен вирішити, чи був вигук «аут» перешкодою для гравців. Якщо він міг бути перешкодою, розіграш переграється. Якщо ні, гравець, який зробив останній удар, виграє очко.

Ситуація 8. М'яч, після удару о корт суперника, вертається на іншу половину й Гравець правильно дістає його на чужій половині, намагаючись завдати удару. Його суперник заважає йому нанести цей удар. Який правильний рішення?

Рішення: Суддя на Вишці повинен розв'язати чи була ця перешкода навмисної або випадкової. У випадку навмисної перешкоди він повинен присудити очко гравцеві, якому заважали. Якщо ж перешкода була випадкової, очко повинне бути перегране.

ПРОЦЕДУРА ПЕРЕВІРКИ СЛІДУ

а) Перевірка сліду може бути здійснена тільки на ґрунтових кортах.

б) Перевірка сліду, по запиту гравця (пари), допускається тільки в тому випадку, коли суддя на вишці не може із упевненістю визначити приземлення м'яча зі свого місця, коли в розіграві очка це був останній удар, або коли гравець (пари) зупинив гру під час розіграшу очка.

в) Якщо Суддя на Вишці вирішив зробити перевірку сліду, він / вона повинен спуститися з вишки й зробити інспектування самостійно. Якщо він / вона не знає, де перебуває слід, він / вона може попросити Лінійного Суддю допомогти визначити місцезнаходження сліду, але після цього Суддя на Вишці повинен зробити інспектування сліду.

г) Якщо Лінійний Суддя й Суддя на Вишці не змогли визначити місцезнаходження сліду або слід, виявився таким який не можливо прочитати, тоді залишається те рішення яке було зроблене з початку (вигук або відміна рішення (overrule)).

д) Як тільки Суддя на Вишці визначив і ухвалив рішення щодо приземлення м'яча, це рішення є остаточним і не підлягає апеляції.

е) На ґрунтових покриттях Суддя на Вишці не повинен поспішати оголошувати рахунок поки він не буде абсолютно певен у точності вигуку.

ж) У парному матчі гравець повинен апелювати таким чином, щоб гра була зупинена або Суддя на Вишці зупинив гру. Після апеляції, Суддя на Вишці, у першу чергу, повинен визначити чи була процедура апеляції зроблена гравцем правильно. Якщо ця процедура була зроблена неправильно або пізно, тоді суддя на вишці може ухвалити рішення, що пара робить

навмисну перешкоду суперникам, у такому випадку команда, що апелює, програє очко.

з) Якщо гравець стирає слід до того, коли суддя на вищій прийняв остаточний рішення це сприймається як те, що він/вона погоджується з вигуком по даному приземленню.

и) Гравець не має право перетинати сітку для перевірки сліду на сторону суперника. В противному разі, гравець повинен бути покараний за Неспортивну Поведінку згідно з Кодексом Поведінки.

ПРОЦЕДУРА ЕЛЕКТРОННОЇ ПЕРЕВІРКИ СЛІДУ

На турнірах, де використовується Система Електронної Перевірки сліду, повинна бути застосована наступна процедура:

а) Електронна перевірка сліду, по запиту гравця, на вигук або скасування (overrule) повинна здійснюватися тільки на останній удар у розіграві або, коли гравець (пари) зупиняють гру вчасно розіграву (повернення м'яча дозволене, але гравець зобов'язаний негайно зупинитися).

б) Суддя на вищій може розв'язати використовувати систему електронної перевірки сліду, коли він сумнівається в правильності вигуку або скасування (overrule). Незважаючи на це, суддя на вищій може відмовити у використанні електронної перевірки сліду, якщо він \ вона вважається, що гравець робить необґрунтований запит або якщо це було зроблено не вчасно.

в) У парному матчі гравець повинен апелювати таким чином, щоб гра була зупинена або суддя на вищій зупинив гру. Після апеляції гравця, Суддя на Вищій, у першу чергу, повинен визначити чи була процедура апеляції зроблена правильно. Якщо процедура була зроблена неправильно або пізно, тоді суддя на вищій може ухвалити рішення, що пара робить навмисну перешкоду суперникам, у такому випадку команда, що апелює, програє очко.

г) Якщо Електронна Система Перевірки сліду не в змозі визначити приземлення м'яча, тоді первісний вигук або скасування (overrule) завжди залишаються.

д) Остаточний рішення судді на вищій повинне бути зроблене виходячи з Електронної Системи Перевірки сліду, і не повинне підлягати оскарженню. Якщо необхідно вибрати в Електронній Системі приземлення м'яча, рефері призначає офіційну особу, яка ухвалює рішення яке приземлення необхідно переглянути.

ДОДАТОК VI

ТЕНІСНІ ТУРНІРИ ДО 10 РОКІВ

КОРТ:

У додаток до повних розмірів корту ці розміри корту можуть бути використані для офіційних турнірів у віці до 10 років:

- корт, позначений як «червоний» для тенісних змагань у віці до 10 років, повинен бути прямокутним, довжиною від 36 футів (10,97 м) до 42 футів (12,80 м) та шириною від 16 футів (4,88 м) до 20 футів (6,10 м). Висота

сітки по центру повинна бути від 31,5 дюймів (0,800 м) до 33,0 дюймів (0,838 м).

- корт, позначений як «жовтогарячий», повинен бути прямокутним, довжиною від 59 футів (17,98 м) до 60 футів (18,29 м), та шириною від 21 футу (6,40 м) до 27 футів (8,23 м). Висота сітки по центру повинна бути від 31,5 дюймів (0,800 м) до 36,0 дюймів (0,914 м).

М'ЯЧІ:

З січня 2012 року лише наступні типи м'ячів можуть використовуватися для змагань у віці до 10 років і молодше:

- Рівень 3 (червоний), рекомендований для гри на «червоному» корті для гравців у віці до 8 років, з використанням ракетки довжиною до 23 дюймів (58,4 см).

- Рівень 2 (жовтогарячий) рекомендований для гри на «жовтогарячому» корті для гравців віком від 8 до 10 років, з використанням ракетки довжиною від 23 дюймів (58,4 см) до 25 дюймів (63,5 см).

- Рівень 1 (зелений) рекомендований для гри на корті повних розмірів для продвинутих гравців віком від 9 до 10 років, з використанням ракетки довжиною від 25 дюймів (63,5 см) до 26 дюймів (66,0 см).

Примітка: з січня 2012 року інші м'ячі, згадані в додатку і не можуть використовуватися в тенісних змаганнях у віці до 10 років і молодше.

ВЛАСТИВОСТІ М'ЯЧІВ РІВНЯ 3, РІВНЯ 2, РІВНЯ 1

	Рівень 3 (червоний) Foam	Рівень 3 (червоний) Стандарт	Рівень 2 (жовтогарячий) Стандарт	Рівень 1 (зелений) Стандарт
Маса	25.0-43.0 гр (0.882-1.517 унцій)	36.0-46.9 гр (1.270-1.654 унцій)	36.0-46.9 гр (1.270-1.654 унцій)	47.0-51.5 гр (1.658-1.817 унцій)
Розмір	8.00-9.00 см (3.15-3.54 дюймів)	7.00-8.00 см (2.76-3.15 дюймів)	6.00-6.86 см (2.36-2.70 дюймів)	6.30-6.86 см (2.48-2.70 дюймів)
Висота відскоку	85-105 см (33-41 дюймів)	85-100 см (33-39 дюймів)	102-115 см (40-45 дюймів)	118-132 см (46-52 дюймів)
Деформація під час відскоку	—	—	1.40-1.65 см (0.551-0.650 дюймів)	0.80-1.05 см (0.315-0.413 дюймів)

Всі тести на висоту відскоку, масу, розмір та деформацію мають бути зроблені згідно положення, описаного в дійсному виданні ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces

МЕТОДИ РАХУНКУ:

На тенісних змаганнях для дітей віком до 10 років з використанням м'ячів рівня 3 (червоний), рівня 2 (жовтогарячий) або рівня 1 (зелений) методи нарахування очок, вказані в ПРАВИЛАХ З ТЕНІСУ (включаючи Додаток IV), можуть бути використані, в додаток до вкороченого методу

рахунку (матчі з одного матч-тайбрейка, з 3 тай-брейків/матч тай-брейк або один сет).

Ведення протоколу матчу

Суддя на вищій повинен вести офіційний Протокол матчу, який заповнюється у такий спосіб:

1. Перед матчем (Pre-Match)

До початку матчу, слід записати: назва турніру (Tourment), коло (Round), номер корту (Court), дату, вид змагання (Event): особисте або командне, формат проведення матчу (Format), зміна м'ячів (Ball change), прізвища гравців, яке місто або країну вони представляють.

2. Жереб (Flip)

Після проведення жеребкування (кидання монети) відзначити переможця жеребкування (Won) і хто, що обрав (Elct).

3. Час (Time Started)

Записати час початку гри, початок і закінчення кожного сету. Відмітити час і причину всіх зупинок під час матчу.

4. Сторони подають (Server Side)

Відмітити першими літерами прізвища кожного гравця в порядку черговості подач у сеті в колонці «сторона, що подає», відповідно розташуванню гравців по сторонам кортів.

5. Зміна м'ячів (Ball Change)

З правого боку Протоколу заздалегідь відзначити гейми, після яких проводиться зміна м'ячів.

6. Окуляри (Points)

Очки повинні відмічатися косою рисою в прямокутниках Протоколу.

Виконання подачі відзначається у такий спосіб:

«A» - ейс;

«D» - подвійна помилка;

«·» (Точка) - помилка на першій подачі. Крапка ставитися по центру нижньої сторони прямокутника в графі того, хто подає.

7. Гейм (Games)

У колонці «гейм» необхідно відмітити кількість геймів виграних переможцем останнього гейму.

8. Порухення Кодексу і часу

Коли гравець отримує попередження за порушення Кодексу або часу (Code Violations), літери «C» (порушення Кодексу) і «T» (порушення часу) повинні бути поставлені в квадратах цього гравця в Протоколі.

Якщо гравець отримує штрафне очко або штрафний гейм в прямокутниках того гравця, хто отримав ці очки позначаються символом «x» або «xxxx» відповідно.

Порушення Кодексу і часу, також повинні бути відмічені у відповідних секціях Протоколу.

9. Опис

Всі факти порушень повинні бути точно описані відповідно до того, що сталося на корті. Вирази гравців, які були образливі або нецензурні, повинні бути дослівно описані.

A	Ace	«ейс»
AOb	Audible obscenity	непристойна лайка (Кодекс поведінки гравця)
BA	Ball abuse	пробивання зі злістю м'яча (в неігровий ситуації), що загрожує попаданням в оточуючих людей (Кодекс поведінки гравця)
CC	Coaching, coaches	підказка тренера (Кодекс поведінки гравця)
D	Double fault	подвійна помилка на подачі
PhA	Physical abuse	фізична образа (Кодекс поведінки гравця)
RA	Racket abuse	навмисне кидання або ламання ракетки (Кодекс поведінки гравця)
Rt	Retired	відмова щодо продовження матчу (ставиться після рахунку недоігранного сету, наприклад 4: 1Rt)
UnC	Unsportsmanlike conduct	неспортивна поведінка (Кодекс поведінки гравця)
VA	Verbal abuse	словесна образа
VOb	Visible obscenity	непристойна поведінка
vs.	Versus	проти (хто грає проти гравця або пари в матчі)

3.3. Протокол змагань з тенісу

[illegible]

Team / Player(s)						Team / Player(s)					
Step	Set	Games	Points	Player	2019	Step	Set	Games	Points	Player	2019
W	-	-				W	-	-			
P	-	-				P	-	-			
P	-	-				P	-	-			
P	-	-				P	-	-			

[illegible][illegible]

Team/Player(s)						
Step	Set	Games	Points	Player	Code	Description
W	-	-	-			
P	-	-	-			
O	-	-	-			

Team/Player(s)						
Step	Set	Games	Points	Player	Code	Description
W	-	-				
P	-	-				
D	-	-				

Del	Unreasonable delays	BA	Ball abuse	CC	Coaching, coaches
AOB	Audible obscenity	RA	Racket abuse	UnC	Unsportsmanlike conduct
VOB	Visible obscenity	VA	Verbal abuse		
		PhA	Physical abuse		



EVENT			
Tournament	Round	Court No.	Date
Event	No. of sets 3	Format ☐ Tie-break all sets ☐ Final set advantage	No. of officials line
Supervisor	Rest ☐ allowed ☐ none	Ball change (number) / ()	net
Referee	Chair Umpire		

MATCH		FLIP	
Player(s)	Country	Won	Elect

vs.			
Player(s)	Country	Won	Elect

RESULT			
Time called	Time started	Time finished	Duration
Winner(s)			SCORE
			TOTAL

CHAIR UMPIRE		10		
Signature		Certification		

© IFE 1998 Trading as the International Tennis Federation

[illegible]

SCORE		SET No. 1
Team / Player(s)		Time finished
Team / Player(s)		

[illegible]

SCORE		SET No.	1	2
Team / Player(s)				Time finished
Team / Player(s)				

SET No. 3

Net/break	Server Side	Game M E	Format ☐ Tie-break ☐ Advantage set	Doubles receivers	Time started	Games	Ball change
		1					
		2					
		3					
		4					
		5					
		6					
		7					
		8					
		9					
		10					
		11					
		12					
		13					18 vol
		14					
		15					
		16					

SCORE		SET No.	1	2	3	Time Inched
Team / Player(s)						
Team / Player(s)						

РОЗДІЛ IV. НАСТІЛЬНИЙ ТЕНІС

4.1. Еволюція правил гри у настільний теніс

Єдиної думки про розвиток гри в настільний теніс немає. Відомості про походження настільного тенісу дуже суперечливі. І на сьогоднішній день залишається загадкою хто ж є справжнім засновником цієї гри. Одні вважають, що гра з ракеткою та м'ячем народилася в Англії та Франції, інші наполягають на тому, що виникненню цієї захопливої гри ми завдячуємо Японії або Китаю. Проте японські та китайські історіографи спорту подібне твердження спростовують.

У XVI столітті в Англії виникла цікава гра без встановлених правил. Грали м'ячем із пір'їнами. Згодом з'явився гумовий м'яч. Потім із відкритих майданчиків гра перейшла в приміщення. Грали на підлозі. Пізніше на двох столах, розташованих на деякій відстані один від одного. Далі столи поставили поруч. Між ними натягли сітку. Простий інвентар і невеликі розміри майданчика давали змогу грати будь-де. Розмір майданчика і висота сітки не були строго визначені. Гра велася до 10, 20, 50 або 100 очок за одну партію. Не існувало ніяких обмежень у способах подачі м'яча.

Перші правила гри було створено в Англії: одна партія велася до 30, а не до 21 чи 11 очок, як тепер. Своєрідною була і форма учасників – вечірній одяг: жінки в довгих сукнях, чоловіки у смокінгах. Активізував подальший розвиток настільного тенісу винахід французького інженера Джеймса Рібса (1894). Він увів у гру целулоїдний м'яч. Поступово змінювалась і форма ракетки. З'явилися фанерні, вага яких зменшилась майже втричі. Вкорочена ручка викликала необхідність по-новому тримати ракетку. Почали застосовувати й нові методи обклеювання ігрової поверхні: пергамент, шкіра, велюр. Автором цих модифікацій був англієць Е. Руд.

На рубежі XX століття визначилася і назва гри – «Пінг-понг». В Англії пінг-понг як вид спорту визнали ще на початку 1900 року (були проведені перші офіційні змагання). У 1901 році було проведено турнір в Індії (це перші офіційні міжнародні змагання).

З Англії ця гра прийшла до Австро-Угорщини, потім – до Німеччини, Чехії та Словаччини. У Берліні відкрили кафе «Пінг-понг». Згодом такі клуби з'явились у Відні, Празі та інших містах Європи.

У XIX столітті настільний теніс з'явився в Росії. У 1860 році в Петербурзі відкрили клуб «Крикет і Лаун-теніс», але, як і раніше, там переважно грали у волан, лапту, тамбурин.

Прискорене розповсюдження настільного тенісу зумовило створення міжнародної організації та встановлення єдиних правил гри. Це зробив доктор Георг Леман (Німеччина). 6 січня 1926 року було засновано міжнародну федерацію настільного тенісу – ІТТФ. Почесним її головою став Айвар Монтег'ю – відомий англійський літератор, громадський діяч, який у майбутньому став лауреатом міжнародної премії «За зміцнення миру на планеті».

Перший конгрес ІТТФ і перший чемпіонат світу відбувся в Лондоні в грудні 1927 року. В змаганнях брали участь спортсмени Англії, Австрії, Чехословаччини, Німеччини, Угорщини, Данії, Швеції, Уельсу та Індії. Боротьба проходила в чотирьох розрядах: одиночних – чоловіки і жінки, парних – чоловіки і змішаних. У 1928 році в змаганнях уже взяли участь жіночі пари.

З того часу першість світу відбувалася раз на два роки і паралельно – першість Європи. Почали проводити також континентальні чемпіонати Азії та Африки.

Черговий підйом цього виду спорту спостерігається в 1930-1931 роках. З'являється нова група сильних спортсменів. У колишньому Радянському Союзі перші офіційні командні міські та міжміські змагання проводилися в 20-х роках ХХ століття. На той час настільний теніс ще не набув популярності.

Завдяки бурхливому розвитку промисловості та появі нових матеріалів якісно змінюється спортивний інвентар. Це, в свою чергу, вплинуло на техніку й тактику гри. Змінюються її правила.

Значною мірою сприяла розвитку настільного тенісу і поява пористої гуми, яку стали використовувати як накладки на ігрові поверхні ракетки. До цього гра йшла біля столу плоскими ударами. З появою губки (1930) гра вдосконалюється. Завдяки підвищеному зчепленню ракетки з м'ячем з'явилася можливість надавати йому значно більших обертів. Змінювалася і траєкторія польоту м'яча. Відкрилася можливість грати активніше й тоді, коли м'яч опускається нижче рівня столу.

Гравці захисного стилю змушені відходити далеко від столу і швидко повертатися. В іграх переважають стрімкі переміщення, серійні удари. Тому в 1936 році ІТТФ ухвалив рішення змінити назву гри. З того часу пінг-понг отримав назву настільний теніс.

Відтепер на зміну першій епосі розвитку настільного тенісу, який відзначався простими технічними елементами (довготривалі перекиди м'яча), прийшла наступна епоха настільної гри, багатопланової в засобах атаки й захисту. Але сильними на той час все-таки були гравці захисного стилю. Для того щоб виграти очко, потрібно було багато часу. Траплялися випадки, коли гра тривала 8 годин – Хагенауер (Франція) і Холдбергерг (Румунія) 1934 рік – і була зупинена судьями як найтриваліша за всю історію настільного тенісу.

Міжнародна федерація повинна була прийняти відповідні рішення, і з 1936 року час зустрічі був обмежений 1 годиною, а надалі (декілька дискваліфікацій за пасивне ведення гри) час зустрічі було зменшено до 20 хвилин.

Зміни відбулися і в правилах гри: було знижено висоту сітки з 17 до 15,25 сантиметрів, а також встановлено стандарт на висоту ігрової поверхні столу – 70 см від рівня підлоги. Введено також заборону підкручувати м'яч пальцями.

Усі ці зміни давали значні переваги нападу, і як наслідок, з'явилися гравці нового – атакуючого стилю (удари зліва, справа, контргра в середній зоні тощо).

Після закінчення II Світової війни значно активізується тенісний рух і в колишньому Радянському Союзі. У 1946 році в Москві відбувся перший повоєнний міжміський матч Москва – Ужгород. Настільний теніс став улюбленою грою в Росії, Україні, Литві, Латвії, Естонії, Молдові.

В Єдиній Всесоюзній спортивній класифікації 1949 року вже було передбачено виконання спортивних розрядів і звання майстра спорту з настільного тенісу.

У 1950 році в Москві відбувся перший Всесоюзний турнір найсильніших тенісистів.

Незабаром за новими міжнародними правилами проводиться другий турнір у Ризі.

Велику роль у розвитку тенісу відіграли міжнародні матчі з командами НДР і Польщі (1951).

Нова епоха настільного тенісу почалася з 1952 року. Вона пов'язана з виходом на міжнародну арену японських тенісистів (першість світу в Бомбеї), які не тільки застосовували нове покриття ракетки, а й незвичний для всіх своєрідний хват. І система гри виявилась теж незвичною. По суті, японці виконували один основний елемент техніки – накат справа, але доведений до віртуозної точності. Завдяки цьому, майже не застосовуючи інших ударів, вони впевнено перемогли. В 1961 році на чемпіонаті світу японські тенісисти застосовують новий удар – топ-спін (диявольський м'яч з Токіо).

Блискучі перемоги японських спортсменів викликали відповідну реакцію наших тенісистів, які перебудували і вдосконалили свою систему гри і незабаром порушили встановлений баланс.

Черговий етап у розвитку настільного тенісу – це період, пов'язаний зі здобуттям Україною незалежності. Настільний теніс знову стає популярним і «привілейованим» видом системи спортивних ігор

4.2. Офіційні правила гри з настільного тенісу

1. ВИДИ ЗМАГАНЬ

1.1. Змагання з настільного тенісу діляться на:

1.1.1. особисті, за якими результати зараховують кожному учаснику окремо;

1.1.2. командні, за якими результати окремих учасників команди зараховують команді в цілому;

1.1.3. особисто-командні, тобто такі особисті змагання, за якими результати зараховують одночасно кожному учаснику окремо та команді в цілому;

1.1.4. командно-особисті, тобто такі командні змагання, за якими результати зараховують одночасно команді в цілому та кожному учаснику окремо.

1.2. Кожен вид особистих змагань може складатися з:

1.2.1. зустрічей один на один:

- 1.2.1.1. чоловічих;
- 1.2.1.2. жіночих;
- 1.2.2. парних зустрічей:
- 1.2.2.1. чоловічих;
- 1.2.2.2. жіночих;
- 1.2.2.3. змішаних.
- 1.3. Види змагань визначаються Положенням про змагання (див.п.6.1).

2.1. ВІК УЧАСНИКІВ

- 2.1.1. Вік учасників визначають за роком народження.
- 2.1.2. Змагання проводять за наступними віковими групами:
- 2.1.2.1. молодша юнацька (хлопчики та дівчатка) – 9-11 років;
- 2.1.2.2. середня юнацька – 12-14 років;
- 2.1.2.3. старша юнацька – 15-17 років;
- 2.1.2.4. юніори – 18-20 років;
- 2.1.2.5. дорослі – 21 рік і старші;
- 2.1.2.6. ветерани: чоловіки, жінки – старші за 40 років.

2.2. ДОПУСК ДО ЗМАГАНЬ

- 2.2.1. До участі у змаганнях допускають спортсменів, які отримали дозвіл лікаря.
- 2.2.2. Дозвіл лікаря відмічають у представленому спортивною організацією іменному списку (заявочний лист) за визначеною формою (обов'язковий підпис лікаря та печатка навпроти кожного прізвища учасника).
- 2.2.3. Ігри для спортсменів юнацьких груп і груп ветеранів можна проводити протягом чотирьох днів, для юніорів і дорослих – п'яти днів, після чого потрібен день відпочинку.

2.3. ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ УЧАСНИКА

- 2.3.1. Учасник має право:
- 2.3.1.1. вибрати один м'яч з декількох запропонованих ведучим суддею для проведення зустрічі; тип/марку м'яча визначають за Положенням про змагання;
- 2.3.1.2. проводити безпосередньо перед початком зустрічі розминку на ігровому столі не більше 2 хвилин;
- 2.3.1.3. звернутися до ведучого судді перед початком розіграшу наступного очка за роз'ясненням або з проханням;
- 2.3.1.4. звернутися до головного судді, якщо не задоволений роз'ясненням ведучого судді, в особистих змаганнях – безпосередньо, в командних – через свого представника або капітана команди;
- 2.3.1.5. на короткочасну перерву з дозволу ведучого судді, щоб привести в порядок свою форму;
- 2.3.1.6. на короткочасну перерву, щоб витерти рушником після кожних 6 очок; під час зміни сторін у вирішальній партії;

- 2.3.1.7. взяти перерву до 1 хвилини після будь-якої закінченої партії зустрічі;
- 2.3.1.8. взяти перерву до 5 хвилин для відпочинку між зустрічами;
- 2.3.1.9. взяти один тайм-аут до 1 хвилини в будь-який момент протягом індивідуальної (парної) зустрічі в командних або особистих змаганнях;
- 2.3.1.10. отримувати поради в перервах між партіями або під час інших дозволених зупинок в грі;
- 2.3.1.11. залишати ігровий майданчик, доки м'яч в грі, а також для повернення м'яча на ігровий майданчик;
- 2.3.1.12. замінити свою ракетку під час зустрічі, але тільки у тому випадку, коли вона випадково пошкоджена так сильно, що нею не можна користуватися; після ремонту ушкодженої ракетки можлива зворотня заміна ракетки;
- 2.3.1.13. зробити декілька тренувальних ударів після заміни пошкоджених протягом зустрічі м'яча або ракетки.
- 2.3.2. Учасник змагань зобов'язаний:
 - 2.3.2.1. знати і виконувати Правила, Положення про змагання, розклад зустрічей;
 - 2.3.2.2. виступати в охайному, чистому та гарно підігнаному спортивному одязі відповідно до вимог п.2.4;
 - 2.3.2.3. провести всі передбачені розкладом зустрічі;
 - 2.3.2.4. грати 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 або на ціле змагання;
 - 2.3.2.5. протягом всієї зустрічі залишатися всередині або поблизу ігрового майданчика; під час перерви між партіями і під час тайм-ауту залишатися в межах 3 метрів від ігрового майданчика під наглядом судді;
 - 2.3.2.6. отримати дозвіл головного судді при потребі залишити ігровий майданчик.
Незалежно від причини, з приводу якої гравець отримав дозвіл залишити ігровий майданчик, його відсутність можлива не більше 10 хвилин, після чого відсутньому гравцю зараховують поразку; при цьому в незакінченій партії командних змагань супернику додають кількість очок, які необхідні для виграшу даної партії, наступні не зіграні партії цієї зустрічі зараховують з рахунком 11:0 на користь суперника; в особистих змаганнях – поразка через неявку;
 - 2.3.2.7. перед початком зустрічі і якщо протягом зустрічі змінив свою ракетку, показати ракетку своєму супернику та ведучому судді і дозволити оглянути її;
 - 2.3.2.8. подякувати рукостисканням після закінчення зустрічі супернику і суддям, які контролювали зустріч;
 - 2.3.2.9. бути у складі команди під час шиккування перед початком командної зустрічі та після її закінчення для взаємного привітання.
- 2.3.3. На випадок запізнення учасника до початку зустрічі на 5 хвилин йому належить зарахувати поразку за неявку.

2.3.4. Учасник, що не з'явився на зустріч або відмовився від продовження змагань без поважної причини, може бути дискваліфікований головним суддею.

2.3.5. Учаснику заборонено:

2.3.5.1. сперечатися з суддями та суперниками;

2.3.5.2. навмисно затягувати гру:

2.3.5.2.1. тривале обтирання рушником;

2.3.5.2.2. навмисне пошкодження м'яча;

2.3.5.2.3. стукання м'яча перед подачею по столу, підлозі, ракетці;

2.3.5.2.4. витирання рук об стіл або загорожу;

2.3.5.2.5. інші способи;

2.3.5.3. впливати (у будь-який спосіб) на прийняття суддею рішення за результатом розіграшу;

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

2.3.5.5. діяти нешанобливо (висловленнями або жестами, вигуками або коментарями до гри, киданням ракетки і т.ін.) по відношенню до суперника, глядачів або офіційних осіб змагань;

2.3.5.6. заважати (будь-якими діями) проведенню інших зустрічей;

2.3.5.7. отримувати поради між закінченням періоду розминки і початком зустрічі.

2.4. ОДЯГ УЧАСНИКА

2.4.1. Одяг гравця звичайно складається з сорочки з короткими рукавами і шортів або спідниці, шкарпеток та взуття гравця; тренувальний костюм або частину його можна носити під час гри тільки з дозволу головного судді.

2.4.1.1. Основний колір сорочки, шортів або спідниці, крім кольору коміра і рукавів, повинен чітко відрізнятися від кольору ігрового м'яча.

2.4.1.2. Будь-яке маркірування або окантовка спереду або збоку одягу гравця, а також будь-які предмети, що носить гравець, не повинні кидатися в очі настільки або бути яскраво блискучими, щоб не засліплювати суперника.

2.4.1.3. На республіканських змаганнях на спині сорочки гравця потрібно розміщувати напис з прізвищем спортсмена.

2.4.1.3.1. Припустимо писати прізвище українською або російською мовою.

2.4.1.3.2. Напис прізвища наносять на смугу тканини будь-якого кольору.

2.4.1.3.3. Смуга тканини прямокутної форми повинна бути охайно підшита і не утворювати торочки.

2.4.1.3.4. Букви прізвища наносять на тканину контрастним (по відношенню до фону) кольором так, щоб прізвище могли легко читати інші учасники, судді та глядачі.

2.4.1.3.5. Смуга тканини з нанесеним прізвищем учасника повинна бути закріплена на сорочці гравця по всьому периметру (без складок і перекосів) горизонтально; місце закріплення – приблизно на рівні верха лопаток.

2.4.1.3.6. Гравці однієї команди повинні мати написи на тканині однієї якості і кольору; букви за кольором та типом шрифту повинні бути однакові.

2.5. ПРЕДСТАВНИК, ТРЕНЕР І КАПІТАН КОМАНДИ

2.5.1. Кожна організація, що бере участь у змаганнях, повинна мати свого представника (тренера), який є керівником команди, відповідає за дисципліну учасників та забезпечує їхню явку на змагання.

2.5.2. Представник (тренер) не може бути одночасно суддею даних змагань.

2.5.3. Крім представника (тренера) команда повинна мати капітана, який належить до учасників.

2.5.4. Під час відсутності представника (тренера) капітан команди виконує його обов'язки, користується його правами та відповідає за порядок і дисципліну у команді.

2.5.5. Представник (тренер) має право:

2.5.5.1. брати участь у жеребкуванні;

2.5.5.2. бути присутнім на нарадах головної суддівської колегії, якщо вони проводяться спільно з представниками;

2.5.5.3. отримувати в секретаріаті документацію з результатами змагань;

2.5.5.4. давати поради учасникам в перервах між партіями або під час інших дозволених зупинок в грі;

2.5.5.5. подавати протести у командних змаганнях:

2.5.5.5.1. головному судді на рішення ведучого судді або судді-асистента з питань тлумачення Правил змагань;

2.5.5.5.2. до Оргкомітету змагань на рішення головного судді з питань проведення змагань, що не передбачені діючими Правилами, Положенням про змагання.

2.5.6. Представник (тренер) зобов'язаний знати Правила, Положення про змагання та порядок їх проведення.

2.5.7. Представнику (тренеру) забороняється втручатися у розпорядження суддів та інших офіційних осіб, які проводять змагання.

3.1. СТІЛ

3.1.1. Поверхня столу, що називається «ігровою поверхнею», довжиною 2,74 метра і шириною 1,525 метра, повинна бути прямокутною і знаходитися у горизонтальній площині на висоті 0,76 метра від підлоги.

3.1.2. До ігрової поверхні не відносяться вертикальні сторони кришки стола.

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

3.1.4. Ігрова поверхня повинна бути матовою, однакового темного кольору з білою лінією шириною 2 см вздовж кожного ребра.

3.1.4.1. Лінії вздовж ребер довжиною 2,74 м називають «боковими лініями».

3.1.4.2. Лінії вздовж ребер довжиною 1,525 м називають «кінцевими лініями».

3.1.5. Ігрова поверхня повинна бути розділена на дві рівні «половини» вертикальною сіткою, що розташована паралельно «кінцевим лініям», і повинна бути суцільною на всій площині кожної «половини».

3.1.6. Для парних змагань кожна «половина» повинна бути розділена на дві рівні «напівплощини» білою «центральною лінією» шириною 3 мм, що проходить паралельно «боковим лініям»; «центральна лінія» вважається частиною кожної правої «напівплощини».

3.2. КОМПЛЕКТ СІТКИ

3.2.1. Комплект сітки складається з самої сітки, підвісного шнура і опорних стійок; ті частини опорних стійок, що знаходяться на ігровій поверхні стола, є частиною комплекту сітки, а не стола.

3.2.2. Сітку підвішують на шнур, що прив'язаний кожним кінцем до вертикальної частини стійок на висоті 15,25 см; довжина частин стійок, що виступають, повинна бути 15,25 см в бік від бокових ліній.

3.2.3. Верх сітки по всій її довжині повинен знаходитись на висоті 15,25 см над ігровою поверхнею.

3.2.4. Низ сітки по всій її довжині повинен прилягати настільки наскільки це можливо ближче до ігрової поверхні стола, а кінці сітки – до опорних стійок.

3.2.5. Сітка повинна бути з квадратними клітинами (довжина сторони квадрата 1,3-1,5 см); її верхній край по всій довжині повинен бути білого кольору шириною 1,5 см.

3.3. М'ЯЧ

3.3.1. М'яч повинен бути сферичним, діаметром 40 міліметрів.

3.3.2. Вага м'яча повинна бути 2,7 грама.

3.3.3. М'яч повинен бути виготовлений з целулоїду або подібної до нього пластмаси білого або оранжевого кольору, матовий.

3.4. РАКЕТКА

3.4.1. Ракетка може бути будь-якого розміру, форми і ваги; її лопать повинна бути плоскою і жорсткою.

3.4.2. Як мінімум 85% лопаті за товщиною повинні бути з натурального дерева; клейовий шар всередині лопаті може бути армований волокнистим матеріалом, наприклад, вуглецевою фіброю, склотканиною або пресованим папером; товщина цього шару не повинна бути більша за 7,5% загальної товщини лопаті і не перевищувати 0,35 мм.

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

3.4.3.1. Звичайна пухирчата гума – це одношарова суцільна гума, натуральна або синтетична, з пухирцями, рівномірно розподіленими по поверхні

щільністю не менше 10 і не більше 30 штук на 1 кв.см.

3.4.3.2. Гума типу «сендвіч» – це один шар пористої гуми, покритий зовні одним шаром звичайної пухирчатої гуми товщиною до 2 мм.

3.4.4. Частина лопаті, найближчої до руків'я і охоплена пальцями, може залишатися непокритою чи покритою будь-яким матеріалом; її потрібно вважати частиною руків'я.

3.4.5. Лопать, будь-який шар всередині лопаті і будь-який шар покриваючої чи клеючої речовини повинні бути суцільними та мати однакову товщину.

3.4.6. Колір поверхні покриваючого матеріалу чи, у випадку його відсутності, самої лопаті ракетки повинен бути матовим яскраво-червоним з однієї сторони і чорним з іншої.

3.4.7. Допускаються невеликі відхилення від вимог суцільності поверхні або однорідності кольору в результаті випадкового ушкодження, зносу або потемніння за умови, що вони суттєво не змінюють характеристик поверхні.

3.5. ВИЗНАЧЕННЯ

3.5.1. «Розіграш» – період часу, протягом якого м'яч знаходиться в грі.

3.5.2. «Перегравання» – повторення розіграшу, результат якого не зарахований.

3.5.3. «Очко» – зарахований результат закінченого розіграшу.

3.5.4. «Рука з ракеткою» – рука, яка тримає ракетку.

3.5.5. «Вільна рука» – рука, в якій гравець не тримає ракетку.

3.5.6. Гравець «б'є» по м'ячу, якщо він торкається м'яча ракеткою, яка знаходиться в руці, чи рукою, в якій він тримає ракетку, нижче зап'ястка.

3.5.7. Гравець «заважає» м'ячу, якщо він чи що-небудь з того, що він носить, торкається м'яча, коли м'яч знаходиться над чи летить до ігрової поверхні і не перетинає кінцеву лінію, не торкнувшись його половини столу після останнього удару суперника.

3.5.8. «Подаючий» – гравець, який повинен першим ударити по м'ячу в розіграші.

3.5.9. «Приймаючий» – гравець, який повинен другим ударити по м'ячу в розіграші.

3.5.10. «Ведучий суддя» – особа, призначена контролювати зустріч.

3.5.11. «Суддя-асистент» – особа, призначена допомагати ведучому судді під час прийняття визначених рішень.

3.5.12. Поняття «гравець носить» включає одяг гравця і прикраси, що він носив на початку розіграшу очка.

3.5.13. М'яч вважається тим, що пройшов «над чи навколо сітки», якщо він пролетів над, нижче або зовні виступаючої частини комплексу сітки поза столом, або якщо при поверненні по м'ячу ударили після того, як він відскочив назад над сіткою і знаходився на стороні суперника.

3.5.14. «Кінцеву лінію» належить розглядати як таку, що продовжується невизначено довго в обох напрямках.

3.6. ПРАВИЛЬНА ПОДАЧА

3.6.1. На початку подачі м'яч повинен вільно лежати на відкритій долоні нерухомої вільної руки.

3.6.2. Подаючий повинен підкинути м'яч приблизно вертикально вгору, не даючи йому обертатися, щоб м'яч піднявся не менше, ніж на 16 см, після того, як відірветься від долоні вільної руки, а потім опуститься, не торкнувшись чого-небудь до удару по ньому.

3.6.3. Коли м'яч падає, гравець, який подає, повинен ударити його так, щоби м'яч торкнувся спочатку його половини стола, а потім, пролетівши над чи навколо комплекту сітки, торкнувся половини стола гравця, який приймає; в парних зустрічах м'яч повинен послідовно торкнутись правої половини стола того, хто подає і того, хто приймає; як тільки м'яч підкидається, вільна рука гравця, який подає, повинна бути прибрана з простору між тілом гравця, який подає, і сіткою.

3.6.4. Спочатку подачі і до удару його м'яч повинен знаходитись над рівнем ігрової поверхні і за кінцевою лінією стола гравця, який подає; жодна частина тіла чи одягу того, хто подає чи його партнера по парі, не повинні закривати м'яч від того, хто приймає.

3.6.5. Гравець зобов'язаний подавати так, щоб ведучий суддя чи асистент судді могли бачити, що він подає відповідно до правил правильної подачі.

3.6.5.1. У випадку, якщо суддя вагається у правильності подачі, він може в першому випадку зустрічі об'явити перегравання та попередити гравця, який подає.

3.6.5.2. Будь-яка наступна подача цього гравця або його партнера по парі, що викликає сумнів у своїй правоті, приводить до присудження очка гравцю, який приймає.

3.6.5.3. За наявного порушення вимог правильної подачі попередження не виноситься, гравцю, який приймає, присуджується очко.

3.6.6. Як виняток ведучий суддя може послабити вимоги до подачі, якщо він відмітить, що їх виконанню перешкоджає фізична вада гравця, який подає.

3.7. ПРАВИЛЬНЕ ПОВЕРНЕННЯ

3.7.1. По поданому чи поверненому м'ячу треба вдарити так, щоби він пролетів над, нижче чи навколо комплекту сітки і торкнувся половини стола суперника одразу чи після торкання сітки.

3.8. ПОРЯДОК ГРИ

3.8.1. Під час зустрічей один на один гравець, який подає, повинен першим виконати правильну подачу, гравець, який приймає, – правильне повернення, після чого той, який подає, і той, який приймає, по черзі виконують правильне повернення.

3.8.2. Під час парних зустрічей гравець, який подає, повинен першим виконати правильну подачу, гравець, який приймає, – правильне повернення, після чого партнер гравця, який подає, повинен зробити правильне

повернення, потім правильне повернення потрібно виконати партнеру гравця, який приймає; надалі кожний гравець по черзі повинен виконати правильне повернення.

3.9. У ГРІ

3.9.1. М'яч вважається у грі з моменту навмисного підкидання його з долоні вільної руки під час подачі до тих пір, поки він після удару в ігрову поверхню стола не торкнеться чого-небудь, крім комплекту сітки, ракетки, яка знаходиться в руці, чи руки з ракеткою нижче зап'ястка, або до того як розіграш закінчиться переграванням чи очком.

3.10. ПЕРЕГРАВАННЯ

3.10.1. Розіграш переграється, якщо:

3.10.1.1. під час подачі м'яч, пролітаючи над чи навколо комплекту сітки, торкнеться її (за умови, що у всіх інших відношеннях подача виконана правильно), а потім той, хто приймає або його партнер завадить м'ячу;

3.10.1.2. подача виконана, коли, на думку суддів, гравець, який приймає, чи пара не готові до прийому м'яча за умови, що гравець, який приймає, чи його партнер не намагалися відбити м'яча;

3.10.1.3. на думку ведучого судді, помилка під час виконання правильної подачі, правильного повернення або якої-небудь іншої вимоги правил гри відбулася всупереч волі гравця;

3.10.1.4. гра перервана ведучим суддею чи суддею-асистентом.

3.10.2. Гра може бути перервана:

3.10.2.1. щоби ввести правила прискорення гри;

3.10.2.2. якщо умови гри змінилися настільки, що, на думку ведучого судді чи судді-асистента, це могло вплинути на результат розіграшу;

3.10.2.3. для попередження гравця під час сумніву в правильності його подачі;

3.10.2.4. щоби попередити чи покарати гравця;

3.10.2.5. для виправлення помилки в чергуванні подачі, прийому чи зміни сторін.

3.11. ОЧКО

3.11.1. Гравець виграє очко, якщо:

3.11.1.1. його супернику не вдалося правильно виконати подачу;

3.11.1.2. його супернику не вдалося правильно виконати повернення;

3.11.1.3. м'яч після удару його суперника перелетить за кінцеву лінію, не торкнувшись ігрової поверхні;

3.11.1.4. його суперник завадив м'ячу;

3.11.1.5. його суперник б'є по м'ячу двічі підряд;

3.11.1.6. м'яч торкнувся половини стола його суперника двічі підряд;

3.11.1.7. його суперник б'є по м'ячу стороною ракетки, поверхня якої не відповідає вимогам п.3.4.;

- 3.11.1.8. його суперник чим-небудь зрушить ігрову поверхню, поки м'яч в грі;
- 3.11.1.9. його суперник вільною рукою торкнеться ігрової поверхні, поки м'яч в грі;
- 3.11.1.10. його суперник чи те, що він носить, торкнеться чим-небудь комплекту сітки, поки м'яч в грі;
- 3.11.1.11. у парній зустрічі хто-небудь з суперників б'є по м'ячу не по черзі, яка установлена першим, хто подає і першим, хто приймає;
- 3.11.1.12. під час дії правила прискорення гри його суперник (пара) подає, а він (його пара) виконає 13 правильних повернень;
- 3.11.1.13. його суперник під час зустрічі замінить ракетку без повідомлення.

3.12. ПАРТІЯ

3.12.1. 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 (пари).

3.13. ЗУСТРІЧ

- 3.13.1. Зустріч потрібно проводити на більшість з трьох, п'яти або семи партій (з трьох партій виграє той, хто виграє дві; з п'яти – три; з семи – чотири партії).
- 3.13.2. Гра повинна бути безперервною протягом всієї зустрічі, але будь-який гравець має право на перерву до 1 хвилини між партіями зустрічі.

3.14. ВИБІР ПОДАЧІ, ПРИЙОМУ, СТОРІН

- 3.14.1. Право зробити вибір першому визначається жеребкуванням.
- 3.14.2. Гравець (пара), який виборов це право, може:
- 3.14.2.1. вибрати подачу або прийом першим, тоді той, який програв жеребкування, повинен вибрати сторону;
- 3.14.2.2. вибрати сторону, тоді той, який програв жеребкування, повинен вибрати подачу чи прийом першим.
- 3.14.3. В парних зустрічах у кожній партії пара, яка має право подавати першою, повинна вирішити, кому з гравців пари подавати першому:
- 3.14.3.1. в першій партії зустрічі після цього пара суперників повинна вирішити, кому з гравців пари приймати першим;
- 3.14.3.2. в наступних партіях цієї зустрічі перший, який приймає, буде визначений вибором того, який подає, відповідно до п.3.15.5.

3.15. ПОРЯДОК ПОДАЧІ, ПРИЙОМУ ТА ЗМІНИ СТОРІН

3.15.1. Після 2 зарахованих очок гравець (пара), який приймає, повинен стати тим, який подає, і т.ін. до кінця партії чи до тих пір, поки кожний гравець (пара) не набере по 10 очок або поки не буде введено правило прискорення гри.

3.15.2. В парних зустрічах:

3.15.2.1. першим, який подає, повинен бути один з гравців пари, який має право подавати першим, а першим, який приймає, – будь-хто з гравців пари суперників;

3.15.2.2. другим, який подає, повинен бути гравець, який був першим, який приймає, а другим, який приймає, – партнер першого, який подає;

3.15.2.3. третім, який подає, повинен стати партнер першого, який подає, а третім, який приймає, – партнер першого, який приймає;

3.15.2.4. четвертим, який подає, повинен стати партнер першого, який приймає, а четвертим, який приймає, – перший, який подає;

3.15.2.5. п'ятим, який подає, повинен бути гравець, який подавав першим, а потім гравці повинні подавати в тій же послідовності до кінця партії.

3.15.3. Якщо обидва гравці (пари) набрали по 10 очок або, якщо введено правило прискорення гри, черговість подачі та прийому повинна залишитись тією ж, але кожний гравець до кінця партії повинен подавати до розіграшу тільки одного очка, по черзі.

3.15.4. Гравець (пара), який першим подавав у партії, повинен першим приймати в партії, наступній безпосередньо за цією.

3.15.5. В парній зустрічі кожної партії після першої, коли перший, який подає, вже визначений, першим, який приймає, повинен стати гравець, який подавав на нього в попередній партії.

3.15.6. В останній можливій партії парної зустрічі, якщо одна з пар набере 5 очок, пара, яка приймає, повинна змінити порядок прийому (розміщення).

3.15.7. Гравець (пара), який почав партію по один бік стола, наступну партію зустрічі повинен почати по другий бік.

3.15.8. В останній можливій партії зустрічі, якщо один з гравців (пар) набере 5 очок, гравці (пари) повинні помінятися сторонами.

3.16. ПОРУШЕННЯ ПОРЯДКУ ПОДАЧІ, ПРИЙОМУ ТА ЗМІНИ СТОРІН

3.16.1. Якщо гравці не обмінялися сторонами, коли їм належало це зробити, гра повинна бути перервана суддею, як тільки помилку виявлено, а потім продовжена при розміщенні гравців, яке повинно було б бути відповідно до послідовності, визначеної до початку зустрічі.

3.16.2. Якщо гравець подає чи приймає не по черзі, гра повинна бути зупинена, якщо виявлено помилку, а потім поновлена з подачі та прийому тих гравців, яким належало подавати і приймати відповідно до визначеної на початок зустрічі черговості з рахунку, визначеного до виявлення помилки.

3.16.2.1. В парних зустрічах партія повинна бути продовжена за черговістю подач, визначеною парою, яка отримала право першою подавати в партії, в якій була виявлена помилка.

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

3.17. ПРАВИЛО ПРИСКОРЕННЯ ГРИ

3.17.1. Правило прискорення гри вводиться, коли партія не закінчується протягом 10 хвилин чистого ігрового часу або в будь-який час за проханням обох гравців (пар), якщо обидва гравці (пари) не набрали як мінімум по 9 очок; перерви, які пов'язані з вильотом м'яча за межі ігрового майданчика, з необхідністю витертися рушником, зі зміною сторін в завершальній партії, із заміною обладнання, в рахунок чистого ігрового часу не входять.

3.17.2. Якщо м'яч знаходиться в грі, коли ліміт часу вичерпаний, гру потрібно зупинити і продовжити подачею гравця, який подавав в перерваному розіграші.

3.17.3. Якщо м'яч не був у грі, коли ліміт часу вичерпаний, гру продовжують подачею гравця, який приймав м'яча в попередньому розіграші.

3.17.4. Згодом кожен гравець (пара) повинен подавати почергово для розіграшу тільки одного очка; якщо розіграш не закінчиться до того, як гравець (пара), який приймає, виконає 13 правильних повернень, гравець, який подає, програє очко.

3.17.5. На цю зустріч призначають суддю-обліковця, який повинен в кожному розіграші негайно об'явити номер удару, виконаного гравцем (парою), який приймає, як тільки м'яча було відбито, так, щоб об'явлений номер удару було чітко чути.

3.17.5.1. Після тринадцятого правильного повернення ведучий суддя повинен об'явити «Стоп».

3.17.6. Одного разу введене правило прискорення гри діє до закінчення зустрічі.

4. ІГРОВІ УМОВИ

4.1. Допустимо при висоті не менше 4 метрів проводити ігри з ігровим простором.

4.1.1. Довжиною 12 м і шириною 6 м – для республіканських змагань;

4.1.2. Довжиною 10,75 м і шириною 5 м – для обласних змагань;

4.1.3. Довжиною 8 м і шириною 4,5 м – для міських та районних змагань.

4.2. Кожний ігровий майданчик повинен бути загороджений однотонними бар'єрами темного кольору висотою 75 см.

4.2.1. Бар'єр являє собою, як правило, каркас прямокутної форми з легких металевих трубок, обтягнутих тканиною чи м'яким пластиком; каркас не повинен мати гострих кутів; тканина чи пластик повинні щільно прилягати до підлоги. Бар'єри повинні бути стійкими, але легко падати, якщо штовхнути, для попередження травм гравців. Рекомендована довжина бар'єру – 1,5-2,3 м.

4.3. Освітлення ігрової поверхні повинно бути рівномірним і складати не менше 600 люкс; освітлення будь-якої іншої частини ігрового майданчика повинно бути не менше 400 люкс.

4.3.1. Якщо використовується декілька ігрових столів, рівень освітлення повинен бути однаковим на кожному з них.

4.4. Джерело світла повинно бути розташоване не нижче 4 метрів від рівня підлоги.

4.5. Задній план в основному повинен бути темним і не повинен мати яскравих джерел світла, у тому числі денного світла, що проходить крізь незашторені вікна.

4.6. Підлога не повинна бути ні світлопофарбованою, ні яскравоблискучою; поверхня її не повинна бути цегляною, бетонною або кам'яною, не повинна бути слизькою.

4.7. Температура в ігровому залі не повинна бути нижча ніж +16°C.

5.1. СКЛАД СУДДІВСЬКОЇ КОЛЕГІЇ

5.1.1. До складу суддівської колегії входять:

5.1.1.1. головний суддя;

5.1.1.2. заступники головного судді;

5.1.1.3. головний секретар;

5.1.1.4. заступники головного секретаря;

5.1.1.5. судді – секретарі;

5.1.1.6. судді;

5.1.1.7. лікар;

5.1.1.8. комендант.

5.1.2. Змагання колективів фізичної культури може проводити суддівська колегія, яка складається з головного судді, головного секретаря та суддів.

5.1.3. Кожен суддя зобов'язаний мати іменний суддівський квиток, відповідний його суддівській категорії.

5.1.4. На міжнародних і республіканських змаганнях для суддів обов'язкова форма одягу: костюм, сорочка, краватка; колір костюма не повинен бути білим, яскравим; за температури в залі більше ніж 22°C за рішенням головного судді суддям можна знаходитись без піджака.

5.2. СКЛАД ГОЛОВНОЇ СУДДІВСЬКОЇ КОЛЕГІЇ

5.2.1. До складу головної суддівської колегії входять:

5.2.1.1. головний суддя;

5.2.1.2. заступники головного судді;

5.2.1.3. головний секретар.

5.2.2. Головну суддівську колегію призначає президіум колегії суддів і затверджує організація, яка проводить змагання з подання.

5.2.3. До складу головної суддівської колегії для республіканських змагань потрібно призначати:

- 5.2.3.1. не менше ніж 2-х суддів міжнародної або національної категорії;
- 5.2.3.2. суддів першої категорії 50%.

5.3. ГОЛОВНИЙ СУДДЯ

5.3.1. Для кожного змагання в цілому повинен бути призначений головний суддя, ім'я та місцезнаходження якого повинні бути відомі учасникам змагань.

5.3.2. Головний суддя відповідає за:

- 5.3.2.1. керівництво жеребкуванням;
- 5.3.2.2. складання розкладу зустрічей за часом і столами;
- 5.3.2.3. призначення офіційних осіб змагань;
- 5.3.2.4. рішення всіх питань, які торкаються Правил, включаючи правомірність ігрового одягу та ігрового обладнання;
- 5.3.2.5. рішення питання про те, чи можуть гравці бути одягнуті під час зустрічі у тренувальний костюм;
- 5.3.2.6. рішення про можливу зупинку гри у випадку гострої потреби;
- 5.3.2.7. рішення питання чи можуть гравці покинути ігровий майданчик під час зустрічі;
- 5.3.2.8. рішення питання про продовження відведеного часу розминки;
- 5.3.2.9. прийняття дисциплінарних заходів по відношенню неприпустимої поведінки учасників.

5.3.3. Якщо за узгодженням з Оргкомітетом змагань деякі зобов'язання головного судді доручають іншим особам, конкретні зобов'язання та місцезнаходження кожного з них повинні бути відомі учасникам змагань.

5.3.4. Головному судді чи його заступнику, призначеному для виконання зобов'язань головного судді на час його відсутності, під час проведення змагань потрібно знаходитись в залі.

5.3.5. Якщо головний суддя впевниться, що доцільно замінити суддю або допоміжну особу зустрічі, він може це зробити в будь-який час, але не може змінити рішення, яке прийняте заміненою офіційною особою з питання, що входило до його компетенції.

5.3.6. Головний суддя може за власним розсудом дискваліфікувати гравця за вперту нечесну або образливу поведінку незалежно від того, отримав він подання від ведучого судді чи ні. Така дискваліфікація може розповсюдитися на зустріч, окремий вид програми або на змагання в цілому.

5.3.7. Головний суддя може дозволити зупинку гри, мінімально можливу за тривалістю, але ні за яких обставин більшу за 10 хвилин, якщо гравець в результаті випадковості тимчасово не здатен грати за умови, що зупинка гри не виявиться надмірно несприятливою для суперника (пари).

5.3.8. Головний суддя може дозволити гравцям за винятком залишити ігровий майданчик протягом зустрічі.

5.3.9. Головний суддя зобов'язаний:

- 5.3.9.1. здійснювати контроль за підготовкою місця змагань, обладнання приміщень для роботи суддівської колегії та місця для обслуговування

учасників;

5.3.9.2. доповісти в разі неготовності місця змагань або несприятливих умов їх проведення представнику організації, що проводить змагання;

5.3.9.3. розподіляти обов'язки між суддями;

5.3.9.4. керувати роботою суддівської колегії;

5.3.9.5. встановити порядок організованого виходу учасників для зустрічі і виголошення зустрічей суддями;

5.3.9.6. забезпечити учасників, глядачів і представників преси інформацією про хід змагань та їх результати;

5.3.9.7. затвердити результати підсумків змагань, надати звітність в організацію, яка проводить змагання, та дати оцінку роботі суддів.

5.3.10. Розпорядження головного судді обов'язкові для всього складу суддівської колегії, представників (тренерів) і учасників.

5.3.11. Гравці знаходяться під юрисдикцією головного судді від часу прибуття на місце проведення змагань та до моменту, коли вони його покинуть.

5.3.12. Визначення пунктів Припису для міжнародних змагань, які не мають відношення до даних конкретних змагань, є правом головного судді цих змагань.

5.4. ЗАСТУПНИКИ ГОЛОВНОГО СУДДІ

5.4.1. Заступники головного судді відповідають за проведення змагань на доручених їм ділянках (з суддівства, з роботи в залі, з церемонії нагородження, з інформації, з розкладу, з диспечерської роботи та ін.).

5.5. ГОЛОВНИЙ СЕКРЕТАР

5.5.1. Головний секретар зобов'язаний:

5.5.1.1. перевірити правильність заявок;

5.5.1.2. забезпечити проведення жеребкування;

5.5.1.3. скласти та довести до відома учасників та представників (тренерів) розклад зустрічей, затверджений головним суддею;

5.5.1.4. вести протоколи засідань головної суддівської колегії;

5.5.1.5. оформлювати розпорядження та рішення головної суддівської колегії;

5.5.1.6. приймати протести та доповідати про них головному судді;

5.5.1.7. оформлювати протоколи та всю технічну документацію змагань за затвердженою формою;

5.5.1.8. забезпечувати своєчасне внесення результатів зустрічей в інформаційні матеріали про хід змагань;

5.5.1.9. забезпечити внесення результатів зустрічей в особисті картки і класифікаційні квитки учасників (за їх проханням);

5.5.1.10. підготувати звіт головної суддівської колегії про змагання за

затвердженою формою;

5.5.1.11. керувати роботою підлеглих йому суддів – секретарів.

5.6. ЗАСТУПНИКИ ГОЛОВНОГО СЕКРЕТАРЯ

5.6.1. Заступники головного секретаря відповідають за своєчасне оформлення поточної документації на доручених йому ділянках.

5.7. СУДДЯ – СЕКРЕТАР

5.7.1. Суддя-секретар працює під керівництвом головного секретаря.

5.7.2. Суддя-секретар веде оформлення протоколів особистих і командних змагань безпосередньо в ігровому залі під час змагань на дорученій йому ділянці, а також оформлює іншу необхідну документацію.

5.7.3. В командних змаганнях не пізніше, ніж за 30 хвилин до початку кожної зустрічі суддя-секретар разом з капітанами (представниками) команд жеребкуванням визначає право вибору розміщення гравців, наприклад, на А, В, С або Х, Y, Z.

5.7.3.1. Якщо не прибув в зазначений термін капітан (представник) однієї команди, право вибору розміщення надають капітану (представнику), який прибув вчасно, а для другої команди суддя-секретар визначає розміщення за її заявкою.

5.7.3.2. Якщо в зазначений термін (п.5.7.3) не прибули обидва капітани (представники), суддя-секретар самостійно визначає розміщення за їх заявками.

5.8. ВЕДУЧИЙ СУДДЯ

5.8.1. «Ведучий суддя» – особа, призначена контролювати зустріч.

5.8.2. Ведучого суддю призначають на всі види змагань для проведення кожної окремої зустрічі.

5.8.3. Вік ведучих суддів на республіканських змаганнях повинен бути:

5.8.3.1. не менше ніж 16 років – у змаганнях молодшої та середньої юнацьких груп;

5.8.3.2. не менше ніж 18 років – у змаганнях старших вікових груп.

5.8.4. Рішення ведучого судді з розіграшу очка є остаточним.

5.8.5. Ведучий суддя зобов'язаний сидіти чи стояти в 2-3 метрах від стола по лінії сітки і тільки він уповноважений:

5.8.5.1. визначати прийнятність обладнання і ігрових умов та доповідати про відхилення головному судді;

5.8.5.2. вибирати м'яч навання, якщо гравці не можуть досягнути згоди при виборі м'яча;

5.8.5.3. перевіряти ракетки перед зустріччю та стежити за їхньою заміною під час гри;

5.8.5.4. визначати з гравцями до виходу до столу – хто і з якого боку буде подавати;

5.8.5.5. виводити гравців і суддів для зустрічі;

- 5.8.5.6. стежити за станом одягу гравців до початку і під час зустрічі;
- 5.8.5.7. не допускати гравця до зустрічі без дозволу головного судді, якщо одяг гравця не відповідає Правилам;
- 5.8.5.8. пропонувати гравцю привести одяг в порядок, якщо він втратив охайний вигляд в ході змагань;
- 5.8.5.9. вести рахунок партій зустрічі, відмічати їх результати в протоколі;
- 5.8.5.10. контролювати порядок зміни сторін, а в парних зустрічах також правильність зміни розташування гравців, проводячи опитування учасників за кожної зміни сторін;
- 5.8.5.11. замінювати ушкоджений під час зустрічі м'яч, після чого гравці мають право зробити 1-2 тренувальних розіграшів; витрачений на це час в рахунок часу гри не входить;
- 5.8.5.12. визначати на свій розсуд, чи вплинуло ушкодження м'яча на розіграш;
- 5.8.5.13. стежити за перешкодами в грі, переграючи розіграш на свій розсуд;
- 5.8.5.14. зупиняти гру, якщо побачить не передбачені обставини, які можуть вплинути на розіграш;
- 5.8.5.15. контролювати порядок подач, прийомів, зміни сторін та усувати будь-які помилки;
- 5.8.5.16. визначати, чи закінчений розіграш очком чи переграванням за виключенням тих випадків, коли і суддя-асистент має рівні з ним права;
- 5.8.5.17. оголошувати рахунок одразу після виходу м'яча з гри на закінчення розіграшу або коли це стане можливим, враховуючи оплески або інший гамір, через вину яких оголошений рахунок може бути не почутий;
- 5.8.5.18. під час об'явлення рахунку протягом партії спочатку оголосити число очок, набране гравцем (парою), якому належить подавати в наступному розіграші, а потім кількість очок, набрана суперником;
- 5.8.5.19. на початку партії чи перед кожною зміною того, який подає, оголошувати одразу прізвище наступного гравця, який подає;
- 5.8.5.20. на закінчення партії назвати переможця (пару) та кількість очок, набрану переможцем і переможеним.
- 5.8.6. Якщо розіграш переграється, ведучому судді рекомендується повторити попередній рахунок до початку наступного розіграшу, показуючи тим самим, що очко не було зараховане.
- 5.8.7. В доповнення до оголошення рахунку ведучий суддя може використати жест рукою, який підтверджує його рішення:
 - 5.8.7.1. коли очко зараховане, ведучий суддя може підняти руку, ближчу до гравця (пари), що виграв очко, до рівня плеча;
 - 5.8.7.2. на початку партії чи під час зміни подачі ведучий суддя може вказати рукою в напрямку гравця (пари), якому належить подавати;
 - 5.8.7.3. якщо з якої-небудь причини розіграш переграється, він може підняти руку над головою, щоб показати, що розіграш призупинено.
- 5.8.8. Заміна ракетки під час зустрічі без оголошення вважається дисциплінарним порушенням, яке приведе до штрафного очка, а гравець,

який повторив таке порушення, повинен бути дискваліфікований головним суддею.

5.8.9. Рахунок потрібно демонструвати на механічних або електронних показниках, які повинні бути чітко видні гравцям та глядачам.

5.8.10. Ведучий суддя повинен вводити правило прискорення гри після закінчення визначеного часу.

5.8.11. Після отримання вимоги про тайм-аут ведучий суддя повинен показати білу картку, потім він повинен покласти цю картку на половину стола гравця (пари), який вимагав тайм-аут.

Біла картка повинна бути прибрана і гра продовжена за 1 хвилину або тількино гравець, який вимагав тайм-аут, готовий до продовження гри, якщо це відбувається впродовж 1 хвилини.

5.8.12. Якщо зустріч неможливо розпочати чи продовжити через те, що гравці не можуть дійти згоди у виборі м'яча, вибір повинен бути зроблений ведучим суддею, а гравець, який відмовився прийняти це рішення, може бути дискваліфікований головним суддею.

5.8.13. Якщо є намагання давати пораду інакше, ніж в зазначений час або іншим способом впливати на хід гри, ведучий суддя повинен попередити радника, що будь-яка наступна спроба призведе до випровадження радника за межі ігрової зони.

5.8.14. Ведучий суддя повинен показати жовту картку, якщо він робить офіційне попередження раднику – порушнику правил, а червону, якщо він випроваджує радника за межі ігрової зони.

5.8.15. Ведучий суддя може при першому сумніві у правильності подачі перервати гру і попередити гравця, який подає, без присудження очка.

5.8.16. У будь-якому наступному у цій зустрічі ваганні у правильності подачі того ж гравця з тої чи іншої причини гравець програє очко; в парній зустрічі, якщо один з гравців пари попереджений за сумнівність його подачі, ніяких подальших попереджень цій парі в цій зустрічі не дається, і при будь-якій наступній сумнівній подачі будь-якого гравця цієї пари очко присуджується суперникам.

5.8.17. Якщо ведучий суддя вважає, що поведінка гравця на ігровому майданчику не вкладається в прийнятні норми, він повинен попередити гравця про необхідність терміново припинити вести себе подібним чином і попередити, що при повторенні подібного гравець накличе на себе штрафні санкції.

5.8.18. Ведучий суддя повинен показати жовту картку, коли він робить гравцю офіційне попередження, а головний суддя повинен показати червону картку, якщо дискваліфікує його.

5.8.19. Якщо попереджений гравець продовжує вести себе некоректно або зухвало, ведучий суддя може, якщо причина достатньо серйозна, зупинити гру і доповісти терміново головному судді для прийняття по відношенню до порушника відповідних рішень; за менш серйозні вчинки ведучий суддя може спочатку застосувати наступні штрафні санкції:

5.8.19.1. якщо попереджений гравець здійснює друге порушення в тій самій особистій чи командній зустрічі, суддя присуджує його супернику 1 очко, а при наступному порушенні – 2 очки, кожного разу піднімаючи при цьому жовту та червону картки разом.

5.8.20. Попередження або покарання, отримані будь-яким гравцем пари, розповсюджується на всю пару, але не на порушника, в наступній одиночній зустрічі тієї ж командної зустрічі; на початку парної зустрічі пара повинна вважатися підданою раніше попередженню або покаранню через одного з гравців, який отримав попередження чи покарання в тому ж командному матчі.

5.8.21. В індивідуальній (парній) зустрічі, якщо гравець після закінчення партії поведе себе некоректно і якщо він в цій зустрічі вже отримав попередження (жовту картку), тоді ведучий суддя повинен показати йому жовту та червону картки; наступна партія цієї зустрічі повинна початись за рахунку 1:0 на користь суперника.

Це правило діє протягом всієї командної зустрічі.

5.8.22. Тип поведінки гравця, за який можуть бути накладені стягнення, включає в себе навмисне заподіяння шкоди обладнанню, таке як руйнування м'яча або удари ракеткою по столу, зайві вигуки або непристойні висловлювання, зволікання часу (перерви між партіями більші за 1 хвилину), навмисне вибивання м'яча за межі ігрового майданчика і нехтування правилами, які забороняють радитися під час гри.

5.8.23. Не дозволяти зупинок гри через знесилення гравця незалежно від того, був такий стан до початку зустрічі чи він став наслідком звичайного напруження гри; нездатність грати через судоми чи перевтому, викликана поточним станом гравця чи характером ходу гри, не є основою для непередбаченої зупинки гри; зупинка гри може бути дозволена тільки, якщо нездатність грати є результатом нещасного випадку, наприклад, як травма, викликана падінням.

5.8.24. У тому випадку, якщо в кого-небудь в ігровій зоні почалася кровотеча, гра повинна бути терміново зупинена і може бути поновлена тільки після надання даній особі необхідної медичної допомоги і видалення з ігрової зони всіх слідів крові.

5.8.25. Гравці знаходяться під юрисдикцією ведучого судді з часу прибуття на ігровий майданчик і до часу, коли її покинуть.

5.8.26. Якщо не призначений суддя-асистент, ведучий суддя повинен виконувати і його обов'язки.

5.9. СУДДЯ-АСИСТЕНТ

5.9.1. На розсуд головного судді може бути призначений суддя-асистент; суддя-асистент може діяти як обліковець ударів під час вводу в дію правила прискорення гри.

5.9.2. Суддя-асистент повинен сидіти навпроти ведучого судді по лінії сітки і тільки він повноважний:

5.9.2.1. контролювати час розминки до початку зустрічі, гри протягом партії і дозволених перерв, якщо за домовленістю цих функцій не прийняв на себе ведучий суддя;

5.9.2.2. вмикати годинника негайно, як тільки м'яч вперше вводиться в гру в кожній партії; зупиняти годинника під час перерв у грі; перерви в грі можуть бути пов'язані з вильотом м'яча за межі ігрового майданчика, необхідністю обтертися рушником, зміною сторін або заміною ушкодженого обладнання;

5.9.2.3. вирішувати, чи торкнувся м'яч ігрової поверхні, найближчої до нього.

5.9.3. Як ведучий суддя, так і суддя-асистент можуть вирішувати:

5.9.3.1. що подача виконана неправильно;

5.9.3.2. що м'яч під час подачі, виконаної за всіма правилами, торкнувся комплекту сітки, пролітаючи над нею;

5.9.3.3. що умови змінилися настільки, що це могло вплинути на результат розіграшу;

5.9.3.4. що гравець перешкодив м'ячу.

5.9.4. Рішення, яке прийняв ведучий суддя чи суддя-асистент, не може бути скасовано іншими офіційними особами.

5.10. ЛІКАР ЗМАГАНЬ

5.10.1. Лікар змагань зобов'язаний:

5.10.1.1. перевірити наявність в заявках учасників візи лікаря про допуск до змагань;

5.10.1.2. контролювати відповідність стану місць проведення змагань, розміщення гравців та суддів затвердженим на поточний період санітарно-гігієнічним вимогам;

5.10.1.3. надавати медичну допомогу під час травм та хвороб і робити висновок про змогу учасника (з медичної точки зору) продовжувати змагання.

5.11. КОМЕНДАНТ ЗМАГАНЬ

5.11.1. Комендант змагань підпорядковується головному судді і відповідає за:

5.11.1.1. своєчасну підготовку та художнє оформлення місць змагань;

5.11.1.2. підготовку приміщень для обслуговування учасників і роботи суддівської колегії;

5.11.1.3. прийом учасників та глядачів;

5.11.1.4. порядок під час змагань.

5.11.2. Комендант змагань забезпечує:

5.11.2.1. ігрові майданчики відповідним обладнанням та інвентарем;

5.11.2.2. радіофікацію місць змагань;

5.11.2.3. ігровий зал світловим табло (де це можливо) та інформаційними щитами;

5.11.2.4. технічну підготовку церемонії нагородження переможців і призерів змагань.

6.1. ПОЛОЖЕННЯ ПРО ЗМАГАННЯ

- 6.1.1. Мета та завдання змагань.
- 6.1.2. Організація, яка проводить змагання.
- 6.1.3. Вид змагань.
- 6.1.4. Терміни проведення.
- 6.1.5. Місце проведення.
- 6.1.6. Програма змагань.
- 6.1.7. Кого допускають до змагань і які установлені обмеження для участі.
- 6.1.8. Система проведення змагань.
- 6.1.9. Кількість партій в одиночних зустрічах змагань.
- 6.1.10. Суддівська колегія, якій доручено проведення змагань.
- 6.1.11. Термін подачі заявок:
 - 6.1.11.1. попередніх;
 - 6.1.11.2. кінцевих.
- 6.1.12. Місце та дата проведення жеребкування.
- 6.1.13. Матеріальні умови участі у змаганнях.
- 6.1.14. Види нагороджень.
- 6.1.15. Тип/марка ігрових столів, м'ячів, іншого обладнання.
- 6.1.16. Перелік звітної документації.
- 6.1.17. Положення про командні змагання повинно додатково передбачати:
 - 6.1.17.1. команди яких спортивних організацій допущені до участі;
 - 6.1.17.2. проведення змагань за однією групою команд або з декількох і за якими ознаками команди відносять до тієї чи іншої групи;
 - 6.1.17.3. чи припустима участь декількох команд від однієї спортивної організації.

6.2. ПІДГОТОВКА ДО ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

- 6.2.1. Головна суддівська колегія повинна отримати необхідні матеріали та документи в організації, яка проводить змагання:
 - 6.2.1.1. Положення про змагання;
 - 6.2.1.2. кошторис витрат;
 - 6.2.1.3. медалі, призи, грамоти, дипломи;
 - 6.2.1.3.1. кількість медалей, призів, грамот, дипломів визначають на підставі Положення про змагання;
 - 6.2.1.4. м'ячі:
 - 6.2.1.4.1. кількість м'ячів визначають з розрахунку один м'яч на одну зустріч з п'яти партій;
 - 6.2.1.5. бланки звітності головної суддівської колегії (2 екземпляри);
 - 6.2.1.6. діючий на поточний період «Рейтинг»;
 - 6.2.1.7. гарантійний лист на оренду залу.
- 6.2.2. Підготувати та затвердити:
 - 6.2.2.1. склад Організаційного комітету;
 - 6.2.2.2. шеф-організацію.

- 6.2.3. Забезпечити учасників, представників, тренерів і суддів:
 - 6.2.3.1. зустрічами на вокзалах, в аеропорту, на пристанях;
 - 6.2.3.2. упорядкованим житлом;
 - 6.2.3.3. транспортом між місцями проживання, харчування і спортзалом.
- 6.2.4. Організувати необхідну інформацію глядачам:
 - 6.2.4.1. підготовкою та випуском афіш, плакатів та іншої реклами;
 - 6.2.4.2. показом змагань по телебаченню;
 - 6.2.4.3. запрошенням представників преси, кіно- і фотокореспондентів.
- 6.2.5. Розробити порядок відкриття та закриття змагань.
- 6.2.6. Підготувати під час проведення міжнародних змагань:
 - 6.2.6.1. виконання державних гімнів країн-учасниць;
 - 6.2.6.2. державні прапори країн-учасниць;
 - 6.2.6.3. щогли для підняття прапорів змагань та прапорів на честь переможців та призерів змагань;
 - 6.2.6.4. виступ членів Оргкомітету;
 - 6.2.6.5. план культурної програми для спортсменів, тренерів і суддів на вільний від ігор час.
- 6.2.7. Організувати випуск:
 - 6.2.7.1. програми змагань;
 - 6.2.7.2. запрошень;
 - 6.2.7.3. перепусток;
 - 6.2.7.4. значків;
 - 6.2.7.5. пам'ятних медалей;
 - 6.2.7.6. вимпелів;
 - 6.2.7.7. іншої атрибутики;
 - 6.2.7.8. оперативної інформації про початок, хід і завершення змагань (для учасників, тренерів, суддів та глядачів).
- 6.2.8. Підготовка місць змагань, обладнання, інвентарю:
 - 6.2.8.1. перевірити відповідність ігрового обладнання, інвентарю, ігрових майданчиків, підлог і підмостків, де буде встановлене це обладнання;
 - 6.2.8.2. перевірити присутність суддів;
 - 6.2.8.3. перевірити комплектність обладнання та інвентарю:
 - 6.2.8.3.1. ігрових столів;
 - 6.2.8.3.1.1. необхідну кількість ігрових столів визначають з розрахунку:
 - 6.2.8.3.1.1.1. календарної кількості днів, відведених на проведення змагань;
 - 6.2.8.3.1.1.2. загальної кількості зустрічей у змаганнях;
 - 6.2.8.3.1.1.3. кількості ігрових годин за один ігровий день;
 - 6.2.8.3.1.1.4. тривалості однієї зустрічі, яку з розрахунку приймають:
 - 6.2.8.3.1.1.4.1. 15 хвилин для зустрічі з трьох партій;
 - 6.2.8.3.1.1.4.2. 25 хвилин для зустрічі з п'яти партій;
 - 6.2.8.3.1.1.4.3. 35 хвилин для зустрічі з семи партій;
 - 6.2.8.3.2. комплектів сіток;
 - 6.2.8.3.3. столів для суддів;
 - 6.2.8.3.4. стільців для суддів;

- 6.2.8.3.5. підставок для рушників;
- 6.2.8.3.6. секундомірів;
- 6.2.8.3.7. захисних штор на вікна (за необхідністю);
- 6.2.8.3.8. люксметра для виміру освітлення.
- 6.2.9. Підготувати приміщення:
 - 6.2.9.1. роздягалень, кімнат відпочинку, душових:
 - 6.2.9.1.1. для спортсменів;
 - 6.2.9.1.2. для спортсменок;
 - 6.2.9.2. Роздягалень і кімнат відпочинку:
 - 6.2.9.2.1. для тренерів;
 - 6.2.9.2.2. для суддів;
 - 6.2.9.3. для роботи головного судді;
 - 6.2.9.4. для роботи головного секретаря;
 - 6.2.9.5. для роботи секретаріату;
 - 6.2.9.6. для спільних засідань головної суддівської колегії з представниками (тренерами) команд, зборів спортсменів, семінарів суддів, тренерських конференцій або нарад і т.ін.;
 - 6.2.9.7. прес-центру;
 - 6.2.9.8. кабінету лікаря та медсестри.
- 6.2.10. Встановити в ігровому залі:
 - 6.2.10.1. стіл головної суддівської колегії, на якому розмістити табличку «Головна суддівська колегія»;
 - 6.2.10.2. стіл лікаря (медсестри) з табличкою «Лікар».
- 6.2.11. Організувати оперативну інформацію учасників змагань та глядачів, для чого:
 - 6.2.11.1. радіофікувати ігровий зал та допоміжні приміщення спорткомплексу;
 - 6.2.11.2. розмістити в фойє чи в ігровому залі інформаційні щити з таблицями ходу змагань, розкладом, «Рейтингом»;
 - 6.2.11.3. установити у відповідному місці щити для фотовітрин і газет, які б висвітлювали змагання.
- 6.2.12. Забезпечити чергування аварійних служб:
 - 6.2.12.1. з електрозабезпечення;
 - 6.2.12.2. з опалення та водозабезпечення;
 - 6.2.12.3. з вентиляції та кондиціонування повітря;
 - 6.2.12.4. зі зв'язку;
 - 6.2.12.5. з протипожежної безпеки;
 - 6.2.12.6. з вантажно-розвантажувальних робіт і т.ін.
- 6.2.13. Підготовка суддівської колегії.
 - 6.2.13.1. Склад суддівської колегії визначають, виходячи з рангу змагань, кількості столів і запланованої тривалості змагань:
 - 6.2.13.1.1. один заступник головного судді в залі на шість столів;
 - 6.2.13.1.2. один заступник головного секретаря на шість столів;

- 6.2.13.1.3. один суддя-секретар на три столи;
- 6.2.13.1.4. три судді на один стіл.
- 6.2.14. Під час проведення змагань в дві зміни (вранці та ввечері) або тривалістю зміни більше ніж п'ять годин кількість суддів, зазначена в п.6.2.13.1, повинна бути подвоєна.
- 6.2.15. Для забезпечення роботи суддівської колегії потрібно напередодні змагань:
 - 6.2.15.1. провести семінар суддів;
 - 6.2.15.2. провести практичні заняття суддів щодо роботи з обліковцями, яких буде задіяно;
 - 6.2.15.3. спланувати роботу суддівських бригад;
 - 6.2.15.4. підготувати матеріали, обладнання та приладдя для роботи секретаріату.

6.3. ДОКУМЕНТАЦІЯ

- 6.3.1. Заявки:
 - 6.3.1.1. на участь у змаганнях;
 - 6.3.1.2. складу для командної зустрічі.
- 6.3.2. Протоколи зустрічей:
 - 6.3.2.1. поодинці;
 - 6.3.2.2. парних;
 - 6.3.2.3. збірні особистих змагань.
- 6.3.3. Протоколи командних зустрічей.
- 6.3.4. Таблиці змагань:
 - 6.3.4.1. по способу з вибуванням;
 - 6.3.4.2. по коловому способу.
- 6.3.5. Розклад зустрічей.
- 6.3.6. Підсумки особистих змагань.
- 6.3.7. Підсумки командних змагань.
- 6.3.8. Звіт головної суддівської колегії (див. додаток).

6.4. ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

- 6.4.1. По способу з вибуванням:
 - 6.4.1.1. За цим способом проводять змагання у всіх видах, тобто учасниками змагань вважаються: команди, учасники одиночних зустрічей (чоловічих, жіночих) і пари (будь-які).
 - 6.4.1.2. Кожен учасник вибуває зі змагання після поразки.
 - 6.4.1.3. Переможцем змагання стає учасник, який не програв жодної зустрічі.
- 6.4.2. Для жеребкування в республіканських змаганнях потрібно використати класифікаційну систему – «Рейтинг» ФНТУ.
- 6.4.3. Жеребкування з вибуванням.
 - 6.4.3.1. Гравці повинні бути розподілені наскільки це можливо рівномірно між половинами, четвертинами, восьмими, шістнадцятими частинами сітки.

6.4.4. Розсіювання по класифікації.

6.4.4.1. Гравці з найвищими по класифікації номерами, які заявлені для участі у даному виді змагань, повинні бути розсіянні так, щоб вони не могли зустрітися до заключних турів змагання.

6.4.4.2. 1-й за класифікацією заявлений учасник повинен бути розміщений на верх верхньої половини сітки, а 2-й за класифікацією – вниз нижньої половини сітки; всі інші учасники повинні бути розподілені жеребкуванням на визначені місця сітки:

6.4.4.2.1. 3-й та 4-й за класифікацією учасники повинні бути розподілені жеребкуванням між низом верхньої половини сітки і верхом нижньої її половини;

6.4.4.2.2. з 5-го по 8-й за класифікацією учасники повинні бути розподілені жеребкуванням між нижніми місцями непарних номерів четвертин сітки і верхніми місцями парних номерів її четвертин;

6.4.4.2.3. з 9-го по 16-й за класифікацією учасники повинні бути розподілені жеребкуванням між нижніми місцями непарних номерів восьми частин сітки і верхніми місцями парних номерів її восьми частин;

6.4.4.2.4. з 17-го по 32-й за класифікацією учасники повинні бути розподілені жеребкуванням між нижніми місцями непарних номерів шістнадцятих частин сітки і верхніми місцями парних номерів її шістнадцятих частин.

6.4.5. У кваліфікованих змаганнях учасники однієї тієї ж організації (місто, клуб і т.ін.) чисельністю до кількості кваліфікаційних груп повинні бути розпорошені жеребкуванням до різних груп.

6.4.6. Сітка, одного разу заповнена, не підлягає зміні, за виключенням, коли необхідно:

6.4.6.1. виправити помилку і явні непорозуміння, які пов'язані з поданням і прийомом заявок;

6.4.6.2. виправити серйозну невідповідність, як передбачено в п.6.4.11;

6.4.6.3. включити додатково гравців або пари, як передбачено в п.6.4.12.

6.4.7. Ніякі зміни, за виключенням необхідних викреслень, не можуть бути зроблені в сітці після того, як в даному виді змагань почалися зустрічі; з метою виконання цього припису кваліфікаційні змагання можуть бути розглянуті як окремий вид змагань.

6.4.8. Жоден гравець не може бути викреслений з сітки без його згоди за винятком випадків його дискваліфікації головним суддею.

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

6.4.10. Жоден з учасників не може бути переміщений з одного місця сітки на друге, за винятком випадків, коли необхідно усунути великий дисбаланс учасників змагань в окремих частинах сітки; повторне жеребкування повинно бути проведене відповідно з початковою процедурою.

6.4.11. У виняткових випадках, коли дисбаланс є наслідком відсутності декількох сіяних учасників з цієї частини сітки, а повне повторне

жеребкування недоцільне, решта учасників, які належать до розпорошення, можуть бути переномеровані в порядку класифікації і повторного жеребкування розподілені по можливості на сіяні місця, залишаючи решту місць сітки незмінними.

6.4.12. Гравець (пара), який не включений до сітки, може бути добавлений туди пізніше на розсуд Оргкомітету і за згодою з головним суддею відповідно до нижченаведеного порядку:

6.4.12.1. якщо число додаткових учасників більше, ніж число вакансій в сіяних місцях, ці учасники згідно з кваліфікацією повинні бути розподілені жеребкуванням на початку серед вільних сіяних місць, поява яких обумовлена відсутністю або дискваліфікацією будь-яких гравців, а потім серед вільних місць.

6.4.13. Спосіб з вибуттям того, хто програв, може бути застосований також:

6.4.13.1. з розіграшом всіх місць;

6.4.13.2. з вибуттям після двох поразок і розіграшем всіх місць (див. додаток);

6.4.14. Коловий спосіб.

6.4.14.1. У змаганнях по коловому способу кожен член групи повинен грати з кожним другим членом даної групи; під час підрахунку результатів за перемогу присуджують 2 очки, за поразку в зіграній зустрічі – 1 очко і жодного очка, коли учасник не з'явився або не дограв зустріч.

6.4.14.1.1. Розподілення місць повинно бути визначено підрахунком набраних очок; якщо два або більше членів групи набрали однакове число очок, їх відносні позиції повинні бути визначені відношенням між числом перемог і поразок, спочатку в командних зустрічах, а потім в індивідуальних зустрічах, потім в партіях і, в кінці кінців, очків в партіях до тих пір, поки не буде виявлено порядок розподілу місць; при цьому в розрахунок приймаються зустрічі між тими учасниками даного змагання, які мають однакову кількість очок.

6.4.14.1.2. Якщо на будь-якому закінченому етапі обчислення місцезнаходження члена групи може бути однозначно визначено по відношенню до інших, результати зустрічей, в яких даний член групи брав участь, повинні бути виключені з будь-яких подальших обрахунків.

6.4.14.1.3. Якщо член групи виключений з числа претендентів, місця решти членів групи повинні бути визначені переглядом відношень перемог і поразок відповідно до методики п.6.4.14.1.1.

6.4.14.1.4. Не в змозі виявити місця учасників за допомогою процедури 6.4.14.1.1.- 6.4.14.1.3. підсумкове розподілення місць визначає головний суддя щодо вибраного ним методу.

6.4.15. Визначення черговості зустрічей проводять згідно з таблицями для змагань по коловому способу (див. додаток).

6.4.15.1. Під час жеребкування для змагань по коловому способу беруть до уваги наступне:

6.4.15.1.1. сильніші учасники (за рейтингом, класифікацією) не повинні зустрічатися між собою до заключних кіл ігор;

- 6.4.15.1.2. учасники, які представляють одну асоціацію (місто, спортивну організацію і т.ін.), повинні зустрічатися між собою по можливості в перших колах;
- 6.4.15.1.3. якщо виконанню умови п.6.4.15.1.1 перешкоджає умова п.6.4.15.1.2, то пріоритет віддають останньому.
- 6.4.16. Змішаний спосіб.
- 6.4.16.1. По цьому способу проводять змагання, в яких грають або команди, або учасники (чоловічих або жіночих) змагань.
- 6.4.16.2. Змагання проводять в два або декілька етапів, наприклад, поєднуючи:
- 6.4.16.2.1. коловий спосіб на попередньому етапі з фінальним також по коловому способу;
- 6.4.16.2.2. спосіб з вибуванням після двох поразок на попередньому етапі з фінальним етапом по коловому способу.
- 6.4.17. Вибір способу проведення змагань визначають Положенням про змагання.
- 6.4.18. Якщо будь-які питання про спосіб проведення змагань не визначені Положенням про змагання, їх рішення покладають на головного суддю.
- 6.4.19. В особистих змаганнях не можна вимагати від гравця грати без його згоди більше 5 зустрічей на більшість з 5 партій за 4-годинний період або більше 3 зустрічей на більшість з 7 партій за 5 годин або більше 7 зустрічей – з 7 партій на день за виключенням гострої потреби, коли відмова грати може бути відхилена головною суддівською колегією змагань.
- 6.4.20. Командні змагання.
- 6.4.20.1. Системи командних змагань:
- 6.4.20.1.1. система чемпіонату світу:
- 6.4.20.1.1.1. команда складається з 3 гравців;
- 6.4.20.1.1.2. порядок гри: А-Х, В-У, С-З, А-У, В-Х;
- 6.4.20.1.2. система Кубка Свейтлінга:
- 6.4.20.1.2.1. команда складається з 3 гравців;
- 6.4.20.1.2.2. порядок гри: А-Х, В-У, С-З, В-Х, А-З, С-У, В-З, С-Х, А-У;
- 6.4.20.1.3. система Кубка Корбільона:
- 6.4.20.1.3.1. команда складається з 2, 3 або 4 гравців;
- 6.4.20.1.3.2. порядок гри: А-Х, В-У, пара А-У, В-Х;
- 6.4.20.1.4. бразильсько-французька система:
- 6.4.20.1.4.1. команда складається з 3, 4 або 5 гравців;
- 6.4.20.1.4.2. порядок гри: А-У, В-Х, С-З, пара А-Х, С-У, В-З.
- 6.4.20.2. Проведення командної зустрічі:
- 6.4.20.2.1. Перед початком командної зустрічі право вибору А, В, С або Х, У, Z вирішується жеребкуванням, після чого капітани повинні назвати свої команди головному судді або його представнику, записавши прізвище кожного гравця на відповідну букву.
- 6.4.20.2.2. Склад пар для парної зустрічі називати до закінчення попередніх одиночних зустрічей не потрібно.

6.4.20.2.3. Всі зустрічі граються на більшість з 3 або 5 партій.

6.4.20.2.4. Командна зустріч закінчується, коли одна з команд виграє більшість з можливих зустрічей.

6.4.20.2.5. В командних змаганнях команду не потрібно зобов'язувати грати більше трьох зустрічей на день без згоди капітана; у винятковому випадку відмова команди може бути відхилена головною суддівською колегією.

6.4.20.2.6. Командна зустріч проводиться, як правило, на одному столі і тільки з дозволу капітанів команд або за рішенням головної суддівської колегії може проводитися на декількох столах.

6.4.21. Неявка.

6.4.21.1. Спортивна організація, команда якої пройшла жеребкування, але не виступила без відповідного виправдання, може бути піддана дисциплінарному стягненню з боку вищої спортивної організації (згідно з поданням головного судді).

6.4.21.2. Спортивна організація, команда якої почала грати у змаганнях, але не завершила свого розкладу зустрічей, повинна бути готова поплатитися своїм правом на гостинність (розміщення, транспорт і т.ін.) для своїх представників на змаганнях; протест проти такого штрафу може бути зроблений на адресу Оргкомітету, рішення якого повинно бути остаточним.

7. АПЕЛЯЦІЇ (ПРОТЕСТИ)

7.1. Гравець має право звертатися до судді, який контролює зустріч, до початку розіграшу наступного очка за роз'ясненням або з проханням.

7.2. Гравець має право звертатися до головного судді, якщо не задоволений роз'ясненням ведучого судді, в особистих змаганнях безпосередньо, в командних – через свого представника або капітана команди.

7.3. Ніяка згода між гравцями в особистій зустрічі або між капітанами команд в командних змаганнях не може змінити рішення офіційної особи з конкретного факту гри, головного судді з питань проведення змагань.

7.4. Ніякі протести не можуть бути подані на рішення офіційної особи зустрічі з конкретного факту гри, а з питань, які стосуються інтерпретації Правил – проти рішення головного судді.

7.5. Протест може бути поданий головному судді на рішення офіційної особи щодо питання інтерпретації Правил; рішення ж головного судді при цьому є остаточним.

7.6. Протест може бути поданий до Оргкомітету змагань на рішення головного судді з питань проведення змагань, не передбачених Правилами або Положенням про дані змагання; рішення Оргкомітету повинно бути остаточним.

7.7. Питання про інтерпретацію Правил, які виникли після рішення головного судді, або питання про проведення змагань, які виникли після рішення Оргкомітету, може бути представлено гравцем або капітаном команди, уповноваженим подавати протест, у відповідну федерацію настільного тенісу для розгляду суддівською колегією.

7.8. В особистих зустрічах змагань протест може бути поданий тільки гравцем, який брав участь у зустрічі, в якій виникло питання; в командних змаганнях протест може бути поданий тільки капітаном команди, який брав участь у зустрічі, в якій виникло питання.

8.1. СФЕРА ДІЙ ПРИПИСІВ

8.1.1. Типи змагань.

8.1.1.1. «Міжнародні змагання» – змагання, в яких беруть участь спортсмени більш ніж однієї асоціації.

8.1.1.2. «Міжнародна зустріч» – зустріч команд, які представляють різні асоціації.

8.1.1.3. «Відкритий турнір» – змагання, відкрите для участі гравців всіх асоціацій.

8.1.1.4. «Турнір з обмеженням» – змагання, обмежене участю в ньому визначених гравців, але не віковим цензом.

8.1.1.5. «Турнір за запрошенням» – змагання, обмежене участю в ньому визначених гравців, запрошених індивідуально.

8.1.2. Придатність.

8.1.2.1. Приписи для міжнародних змагань придатні:

8.1.2.1.1. до чемпіонатів світу і Олімпійських ігор, якщо Радою ІТТФ завчасно не вказано асоціаціям-учасникам на деякі інші обмеження;

8.1.2.1.2. до континентальних змагань, за виключенням інших умов, завчасно зазначених відповідною континентальною федерацією всім асоціаціям-учасникам;

8.1.2.1.3. до відкритих міжнародних чемпіонатів, за виключенням обмежень, про які за повноваженням ІТТФ між учасниками укладено угоду.

8.1.2.2. Якщо відкритий турнір не відповідає Міжнародним приписам, характер і міра відхилень повинні бути зафіксовані в заявочному бланку; заповнення і представлення заявочного бланку вважається за підпис учасника змагань угоди про умови змагань, включаючи подібні відхилення.

8.1.2.3. Ці Приписи рекомендовані для всіх інших міжнародних змагань за умови дотримання ними Статуту і дисциплінарних Приписів ІТТФ.

8.1.2.4. Регіональні змагання, крім континентальних чемпіонатів, можуть проводитись за Правилами, викладеними періодично відповідними регіональними органами.

8.1.2.5. Міжнародні турніри з обмеженням і турніри за запрошенням, а також визнані міжнародні змагання, які проводяться організаціями, які не приєдналися, проходять за Правилами, викладеними Організаційним комітетом або за взаємною згодою.

8.1.2.6. Змагання, обмежені участю гравців однієї асоціації, можуть проходити за Правилами цієї асоціації.

8.1.2.7. Правила та Приписи для міжнародних змагань доцільно застосовувати, поки зміни не будуть завчасно узгоджені та доведені до відома в опублікованих Правилах змагань.

8.1.2.8. Докладні пояснення та інтерпретація положень, включаючи специфікацію обладнання, повинні бути опубліковані у формі «Технічних листків» або у формі керівництва для суддів.

8.2. ІГРОВЕ ОБЛАДНАННЯ ТА ОДЯГ УЧАСНИКІВ

8.2.1. Ігрове обладнання.

8.2.1.1. У бланку заявки чи в Положенні для відкритого турніру потрібно зазначати тип і колір стола, тип комплекту сітки, а також марку і колір м'яча, який використовується в даних змаганнях. Вибір обладнання повинен бути вибором того, на території кого проводяться змагання; він повинен ґрунтуватися на таких якостях і типах, які на поточний період схвалені ІТТФ.

8.2.1.2. Матеріал, що покриває сторону лопаті ракетки, яка використовується для ударів м'яча, повинен бути тієї ж якості та типу (марки), які на поточний період схвалені ІТТФ, і прикріплюватися повинен до лопаті ракетки так, щоб торгова марка і знак ІТТФ були чітко видимі біля ребра поверхні, розрахованої для удару м'яча.

8.2.1.3. Клейове покриття, що містить заборонений рідкий розчинник, не може бути використане для прикріплення накладки до лопаті.

8.2.1.4. Схвалення і санкціонування ігрового обладнання повинно проводитись відповідно до директив, узгоджених з Радою ІТТФ.

8.2.2. Одяг.

8.2.2.1. На одягу можуть бути:

8.2.2.1.1. знак чи напис, крім реклами, спереду чи збоку загальною площею до 64 кв.см;

8.2.2.1.2. цифри чи букви на спині ігрової сорочки, за якими ідентифікують гравця, його асоціацію чи клуб;

8.2.2.1.3. знак ІТТФ, малюнок якого затверджений ІТТФ.

8.2.3. Гравці однієї команди, які беруть участь у командній зустрічі, та гравці однієї асоціації, які створюють пару, повинні бути одягнені однаково за винятком шкарпеток, взуття, номера та розміру, кольору та дизайну реклами.

8.2.4. Гравці чи пари-суперники різних команд повинні виступати в одязі, відмінному за кольором для того, щоб їх можна було легко розрізнити.

8.2.5. Якщо гравці-суперники носять однаковий одяг і не можуть узгодити питання, кому з них замінити його, рішення повинно бути вирішене жеребкуванням.

8.3. ІГРОВІ УМОВИ

8.3.1. Ігровий простір, де встановлено стіл, повинен бути не менше 14 м довжиною, 7 м шириною і 5 м висотою.

8.3.2. Ігровий майданчик повинен бути огорожений бар'єрами висотою 75 см; всі бар'єри повинні бути однакового темного кольору; бар'єри відділяють ігровий майданчик від глядачів і від інших ігрових майданчиків.

8.3.3. На чемпіонатах світу і Олімпійських іграх інтенсивність освітлення, що вимірюється на висоті ігрової поверхні, повинна бути рівномірною та

складати не менше 1000 люкс, а інтенсивність освітлення будь-якої іншої частини ігрового майданчика повинна бути не менше 500 люкс; на інших змаганнях освітлення повинно бути не менше 600 люкс над ігровою поверхнею та не менше 400 люкс у всіх інших частинах ігрового майданчика.

8.3.4. Джерело світла повинно знаходитись на висоті не менше 5 м від підлоги.

8.3.5. Керамічне покриття підлоги не припустимо.

8.4. РЕКЛАМА

8.4.1. Всередині ігрового майданчика рекламу потрібно розміщувати тільки на обладнанні або на предметах, що присутні на ігровому майданчику; ніяких додаткових предметів для розміщення реклами не повинно бути.

8.4.2. Не можна використовувати всередині ігрового майданчика флуоресцентні чи люмінесцентні фарби.

8.4.3. Реклама на підлозі може бути виконана чорним кольором.

8.4.4. Написи і символи на внутрішній частині огорожі не повинні мати більше ніж два кольори (при цьому не допускається використання білого чи оранжевого кольору) і повинні бути не більше 40 см у висоту; рекомендується виконання їх у тому ж кольорі, що і сама огорожа, трохи світлішими чи темнішими.

8.4.5. Реклама на столах дозволена тільки на бокових і кінцевих сторонах кришки стола і площа кожної з них не повинна перевищувати 200 кв.см; постійна реклама обмежується торговою маркою чи ім'ям виробника і може розміщуватись на кожній половині стола.

8.4.6. Допускається по одній тимчасовій рекламі на торцях бокових і кінцевих сторін кожної половини стола, чітко відокремленої від будь-якої постійної реклами і кожна з них не повинна бути довша 60 см.

8.4.7. Реклама на суддівських столиках чи на інших меблях всередині ігрового майданчика повинна не перевищувати площу 750 кв.см на кожній поверхні.

8.4.8. Допускається до чотирьох рекламних об'єктів на ігровому майданчику, по одній – позаду стола і по одній – збоку від нього; площа кожної не повинна перевищувати 2,5 кв.м; вони не повинні розміщуватись на відстані менше 1 м від бокових бар'єрів і більше 2 м від кінцевих огорожень.

8.4.8.1. Рекламні об'єкти на підлозі і торцях кришки стола повинні бути трохи світліші чи темніші від основного кольору.

8.4.9. Реклама на одязі гравців обмежується:

8.4.9.1. торговою маркою виробника, символом чи ім'ям, що займає площу не більше 24 кв.см;

8.4.9.2. шістьма чітко розділеними рекламними нашивками, які розміщені на спільній сумісній площі розміром 600 кв. см, спереду, збоку чи на плечі ігрової сорочки; при цьому спереду дозволяється не більше чотирьох рекламних нашивок;

8.4.9.3. двома нашивками, розміщеними на загальній площі розміром 400

кв.см, на спині ігрової сорочки;

8.4.9.4. двома рекламними нашивками, написами загальною площею 80 кв.см., на шортах чи спідниці;

8.4.9.5. рекламними об'явами на номерах гравців, які можуть займати загальну площу не більше 100 кв.см.

8.4.10. Реклама на одязі суддів не повинна займати загальну площу більше 40 кв.см.

8.4.11. На одязі гравців не повинні рекламуватися табачні вироби, алкогольні напої та наркотичні засоби.

8.5. ПОРАДА ГРАВЦЯМ

8.5.1. У командних змаганнях гравець може отримувати поради від будь-якої особи. В командній зустрічі усунутий радник не має права повернутись, за виключенням випадку, коли він повинен грати і не може бути замінений іншим радником до кінця командної зустрічі.

8.5.2. В особистих змаганнях гравець чи пара можуть отримувати поради тільки від однієї особи, про яку ведучого суддю завчасно повідомляють, виключаючи випадки, коли до складу пари входять гравці з різних асоціацій і кожен з них може вибрати собі окремого консультанта, але у випадку покарання одного з них воно розповсюджується на обох.

8.5.3. У тому випадку, якщо поради подаються сторонньою особою, ведучий суддя зобов'язаний показати червону картку і усунути його за межі ігрової зони.

8.6. ДОПІНГ

8.6.1. Забороняється будь-який допінг до або протягом гри на будь-яких змаганнях; допінгом визнається введення в організм будь-яким шляхом будь-якої речовини, що є у списку заборонених речовин, з метою покращання результатів виступу під час змагань; допінг-контроль може проводитись на будь-яких змаганнях ITTF чи тренуваннях у відповідності з Правилами МОК.

8.7. ДОПОВІДЬ ПРО ПОРУШЕННЯ

8.7.1. Організатори змагань повинні доповідати про будь-який випадок порушення Приписів в Асоціацію гравця або у вищестоящу Асоціацію.

8.8. ОГолоШЕННЯ РАХУНКУ

8.8.1. Рахунок та, при введенні правил прискорення гри, номер удару потрібно оголошувати англійською чи будь-якою іншою мовою, прийнятною для обох гравців (пар) і судді.

8.9. ДИСКВАЛІФІКАЦІЯ

8.9.1. Якщо гравця дискваліфіковано на дві гри в командних чи в особистих змаганнях, він автоматично дискваліфікується на ці командні або особисті змагання.

8.10. ТАЙМ-АУТ

8.10.1. В командних та особистих змаганнях гравець чи пара мають право на один тайм-аут до 1 хвилини протягом індивідуальної зустрічі.

8.10.2. Тайм-аут може вимагати гравець чи пара, записаний радник в особистих змаганнях чи капітан команди в командних змаганнях.

8.10.3. Вимоги про тайм-аут приймаються тільки тоді, коли м'яч знаходиться не в грі.

8.10.4. Якщо гравець (пара) і радник або капітан команди не можуть прийти до згоди відносно необхідності взяти тайм-аут, в індивідуальній зустрічі остаточне рішення залишається за гравцем (парою), в командній зустрічі – за капітаном.

8.10.5. При одночасному поданні вимоги про тайм-аут обома гравцями (парами) або від їх імені гра відновиться за готовністю обох гравців (пар) або по закінченні 1 хвилини в залежності від того, що наступить швидше. В цьому випадку жоден з цих гравців (пар) не буде мати право на ще один тайм-аут протягом даної індивідуальної (парної) зустрічі.

4.3. Протокол змагань з настільного тенісу

ФЕДЕРАЦІЯ НАСТІЛЬНОГО ТЕНІСУ УКРАЇНИ

Протокол командної зустрічі

Ліга _____ чол./жін.

Команда **A.B.C.** _____ Команда

X.Y.Z. _____

Стіл ____ Дата _____ Година _____

		Команда A.B.C.		Команда X.Y.Z.	1	2	3	4	5	A	X
	A		Y								
	B		X								
	C		Z								

ПЕРЕМОГЛА КОМАНДА _____ З РАХУНКОМ _____

КАПТАН **A.B.C.** _____ КАПТАН **X.Y.Z.** _____

СТАРШИЙ СУДДЯ _____

ЗАУВАЖЕННЯ _____

ФЕДЕРАЦІЯ НАСТІЛЬНОГО ТЕНІСУ УКРАЇНИ
(протокол одиночних ігор)

№ № зус- т- річі	УЧАСНИКИ		РЕЗУЛЬТАТ					Раху- нок	Переміг	Суддя
	Прізвище	Прізвище	1	2	3	4	5			
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										

Головний суддя

Головний секретар

Протокол зустрічі

СТІЛ № _____							СТІЛ № _____						
Учасники				Результат			Учасники				Результат		
Прізвище	Прізвище	1	2	3	4	5	Прізвище	Прізвище	1	2	3	4	5
Рахунок	Переміг	Суддя					Рахунок	Переміг	Суддя				

СТІЛ № _____							СТІЛ № _____						
Учасники				Результат			Учасники				Результат		
Прізвище	Прізвище	1	2	3	4	5	Прізвище	Прізвище	1	2	3	4	5
Рахунок	Переміг	Суддя					Рахунок	Переміг	Суддя				

РОЗДІЛ V. БАДМІНТОН

5. 1. Еволюція правил гри у бадмінтон

Сучасний спортивний бадмінтон бере свій початок від індійської гри «пуне». У неї грали в Древній Греції, Китаї, Індії та Японії. У 14 століття японці грали дерев'яними ракетками у волан, зроблений з опереного плода вишні. Брили вишеньку, вставляли в неї п'ять-шість гусячих пір'їн і засушували на сонці. У середньовічній Англії до кінця 16 століття в подібну гру грали селяни. До 17 століття «свона» стала розвагою привілейованих шарів у Європі.

Правила гри були гранично прості: два гравці відбивали волан двома бітами один одному, не даючи йому впасти. Початком сучасного бадмінтону прийнято вважати 1872 р. Цього року герцог Бофорт привіз з Індії ракетки і м'яч з пір'ям у свій маєток Бадмінтон у Глостерширі (звідси назва). Вперше гру з воланом продемонструвала група офіцерів англійських колоніальних військ. Тоді ж були складені перші правила гри в бадмінтон, це зробили теж англійці. Рік тому на основі бадмінтону виникла нова гра - теніс. У 1887 році в Англії був створений перший клуб любителів бадмінтону, а в 1893 році заснована перша в світі Асоціація бадмінтону.

Дуже скоро бадмінтон завоював популярність. Почалося виробництво воланів. Перший патент на їх виготовлення був виданий в Англії в 1898 році якоїсь міс Енн Джексон. До 1900 року бадмінтон став більш спортивним.

Проте любителі цього виду спорту змагалися у звичайному, щоденному одязі. Одного разу під час гри один з її учасників зняв фрак, і з тих пір спортсмени стали використовувати тенісний костюм. У 1905 році англійська Федерація бадмінтону затвердила правила гри. У Вімблдоні стало щорічно розіграватися відкрита першість Англії з бадмінтону. Гра получила поширення не тільки в Англії, але й у її численних колоніях. Більшість країн, що утворили 5 липня 1934р. Міжнародну федерацію бадмінтону (ІБФ), входило в колишню Британську імперію. ІБФ проводить змагання, основними з яких є розіграші Кубка Томаса (по імені колишнього президента ІБФ) серед національних чоловічих команд і Кубка Убер (по імені відомої діячки ІБФ) серед національних жіночих команд.

Чоловічі команди проводять 9 ігор: перші номери грають з першими і, другі - із другими; перші - із другими, треті - із третіми й т.д. По дві пари від кожної команди грають кожна з кожною. Програма зустрічей жіночих команд відрізняється тільки тим, що перші номери не грають із другими. Таким чином, в розіграші Кубка Убер команди проводять між собою 7 ігор. Кубок Томас розігрується з 1948 один раз на три роки.

Попередні ігри проводяться в чотирьох зонах: американської, австрало-азійської, азійської та європейської. Переможці зон зустрічаються між собою в турнірі, що визначає претендента на звання переможця. Він і зустрічається з попереднім володарем цього почесного трофею. Змагання на Кубок Убер проводяться з 1956 також раз на три роки. У 1967 заснована Європейська федерація бадмінтону.

З 1968 раз на два роки розігрується особистий, а з 1972 - і командний чемпіонат Європи, причому в командних зустрічах національні збірні проводять 5 ігор: одиночну чоловічу, одиночну жіночу, парну чоловічу, парну жіночу та парну змішану.

У 1969 вперше за аналогічною формулою був розіграний молодіжний чемпіонат Європи. Міжнародна федерація проводить також ряд офіційних особистих турнірів. До останнього часу головним з них була відкрита першість Великобританії, що вважалася неофіційною першістю світу (вперше така першість була проведена в 1899).

Перший офіційний чемпіонат світ а відбувся в 1977 в Мальме (Швеція). В останні роки найсильнішими гравцями світу є спортсмени Данії, Індонезії, Великобританії, Малайзії, Швеції, Японії, Китаю.

У 1992 на Олімпіаді в Барселоні бадмінтон був включений в програму Олімпійських ігор. Розігруються 4 комплекти медалей в одиночному і парному розрядах серед чоловіків і жінок.

З 1996 додатково введений змішаний розряд. На Олімпійських іграх у Сіднеї (2000) у чотирьох розрядах з п'яти перемогли китайські спортсмени, які традиційно є фаворитами в цьому виді спорту.

Чемпіонат Європи 2002 пройшов у Швеції (м. Мальме). У чотирьох номінаціях з п'яти лідирували датчани. У чоловічому одиночному розряді перемогу над своїм співвітчизником Кеннетом здобув Петер Расмус вересня.

Ще один датчанин, Єні Еріцен виявився кращим у чоловічій (з артіном Лундгаардом-Хансенем) і змішаній парі (з Метті Шьолдагер).

У змаганнях серед жінок за перше місце боролися спортсменки з Нідерландів: індонезійка Міа Аудіна-Тіптаван і китаянка Цзі Я. Поєдинок закінчився перемогою останньої. Кращими в жіночому парному розряді стали датчанки Джейн Брамсен і Анн-Лу Йоргенсен.

5.2. Офіційні правила гри з бадмінтону

ВИЗНАЧЕННЯ

Гравець – будь-яка особа, що грає в бадмінтон.

Матч – Основне змагання в бадмінтоні між суперниками один проти одного по одному або по два гравці з кожної сторони

Корт – майданчик, на якому проводиться гра в бадмінтон.

Одиночний матч – матч, в якому на кожній стороні корту знаходиться один гравець.

Парний матч – матч, в якому на кожній стороні корту знаходиться по два гравця.

Подаюча сторона – сторона, яка виконує подачу.

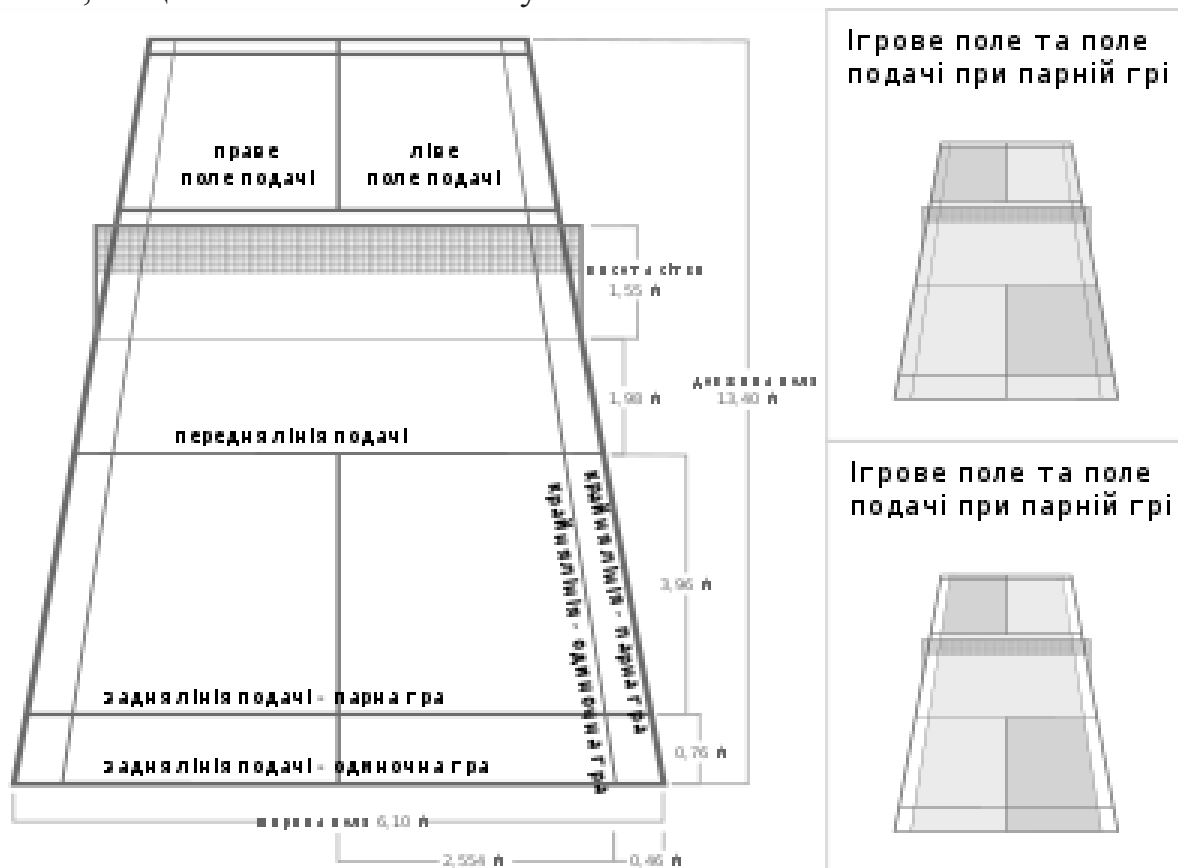
Приймаюча сторона – сторона, яка приймає подачу.

Розіграш – послідовність одного або більше ударів, починаються з подачі і продовжується до тих пір, поки волан не вийде з гри.

Удар – рух ракетки з метою вдарити по волану.

1. КОРТ ТА ЙОГО УСТАТКУВАННЯ

1.1. Корт повинен бути прямокутний і поділений на поля лініями шириною 40 мм, як це показано на малюнку 1.



Мал. 1. Корт та його устаткування

1.2. Лінії розмітки повинні бути помітними, бажано білого чи жовтого кольору.

1.3. Всі лінії є частиною тих площ поля, які вони обмежують.

1.4. Стійки для закріплення сітки повинні мати висоту 1,55 м від поверхні корту. Вони повинні бути достатньо міцні, щоб залишатись у вертикальному положенні і утримувати сітку так, як це передбачено у п.1.10. Опори стійок не можуть знаходитись на ігровому полі.

1.5. Стійки повинні знаходитись на бокових лініях для парної гри, як це показано на малюнку 1, незалежно від того, який матч проводиться.

1.6. Сітка виготовляється з тонкого корду темного кольору, однакової товщини, з ячейками від 15×15 мм до 20×20 мм.

1.7. Ширина сітки по вертикалі – 760 мм, довжина по горизонталі – не менше 6.1 м.

1.8. Верхній край сітки обшивається стрічкою білого кольору 75-мм, складеною пополам, всередині якої проводиться мотузка.

1.9. Мотузка повинна бути достатньої довжини і міцності, щоб забезпечити утримання сітки на рівні стійок.

1.10. Верхній край сітки в центрі корту повинен бути на висоті 1,524 м від поверхні корту і на висоті 1,55 м над бічними лініями для парної гри.

1.11. Не допускається зазор між бічною частиною сітки й стійкою. За потреби сітку необхідно протягнути до стійки по усій ширині.

1.12. Суддівська вишка встановлюється біля корту посередині як продовження сітки так, щоб суддя перебував на відстані 0,5 – 1 м від стійки. Висота сидіння на вишці від підлоги – не менше 1,55 м і не більше 1,70 м.

2. ВОЛАН

2.1. Волан виготовляється з натуральних або синтетичних матеріалів. Незалежно від матеріалу, польотні характеристики волана повинні бути близькі до характеристик натурального пір'яного волана з корковою головою, обтягнутою тонкою шкірою.

2.2. Пір'яний волан

2.2.1. Повинен складатися з 16 пір'їн, закріплених в головці.

2.2.2. Пір'я повинно бути однакової довжини від 62 мм до 70 мм, яке вимірюється від кінчика пера до верху головки.

2.2.3. Кінці пір'я повинні утворювати коло діаметром 58-68 мм.

2.2.4. Пір'я міцно скріплюються ниткою або іншим відповідним матеріалом.

2.2.5. Головка повинна бути 25-28 мм у діаметрі та переходити донизу в напівсферичну форму.

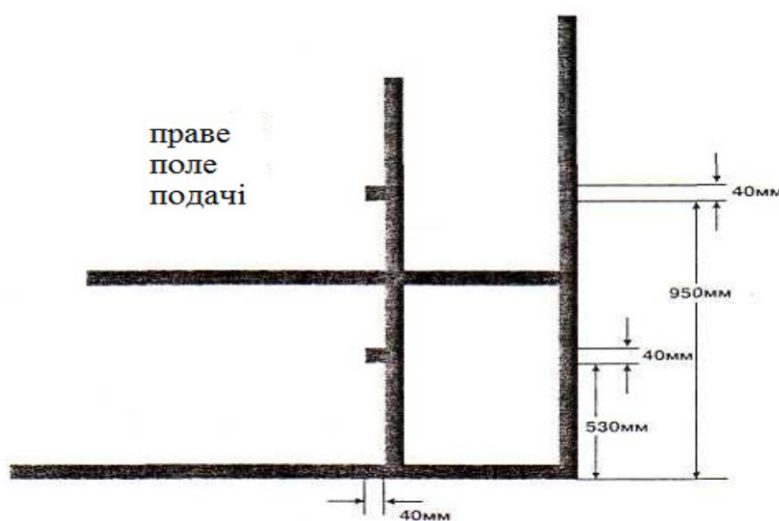
2.2.6. Вага волана 4.74-5.50 грам.

2.3. Волан з синтетичними матеріалами

2.3.1. Натуральні пір'я замінюються синтетичними матеріалами, що імітують пір'я.

2.3.2. Головка, розміри і вага волана повинні відповідати вимогам, зазначеним у п.п. 2.2.2, 2.2.3, 2.2.5 та 2.2.6. Правил. Враховуючи відмінності щільності й характеристик синтетичних матеріалів від натуральних, допускаються відхилення від зазначених величин до 10%.

3. ТЕСТУВАННЯ ВОЛАНА НА ШВИДКІСТЬ



3.1. При тестуванні волана гравець виконує прямий удар знизу вперед з задньої лінії корту паралельно бічній лінії.

3.2. Придатний для гри волан повинен падати не ближче 530 мм і не далі 990 мм від протилежної задньої лінії корту (див. мал. 2).

Мал. 2. Контрольні мітки для тестування воланів

4. РАКЕТКА

4.1. Розміри ракетки не перевищують 680 мм у довжину і 230 мм в ширину. Ракетка складається з основних частин, описаних у п.п. 4.1.1. - 4.1.5. правил і показаних на рис. 3.

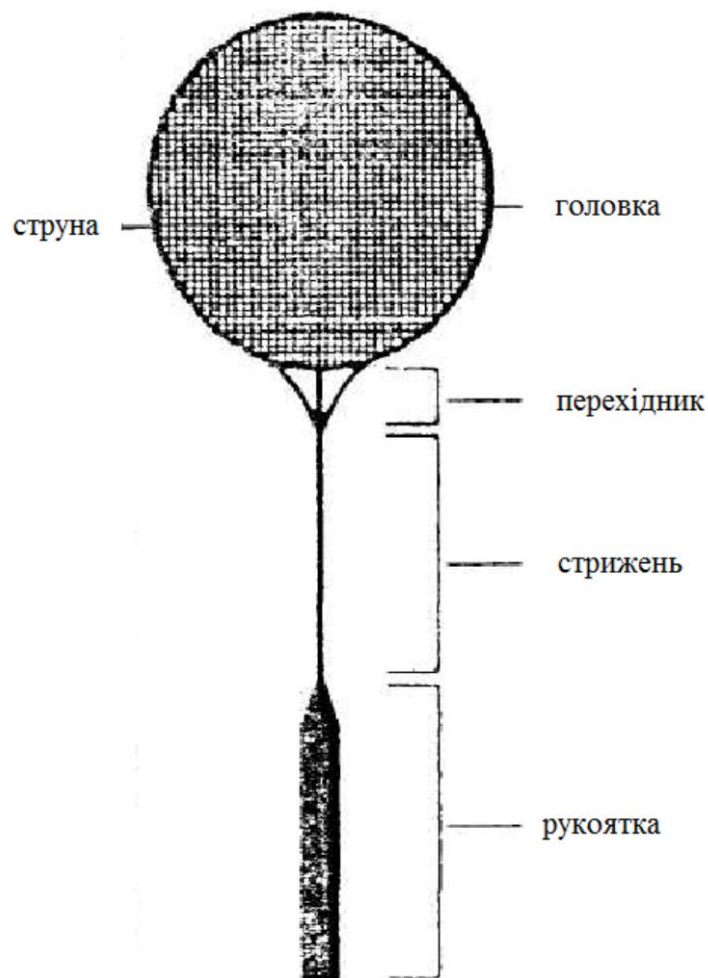
4.1.1. Рукоятка – частина ракетки, призначена для утримування гравцем.

4.1.2. Струнна поверхня є частиною ракетки, що призначена для удару по волану.

4.1.3. Головка утримує струнну поверхню.

4.1.4. Стрижень з'єднує ручку з головкою (за винятком п. 4.1.5.Правил).

4.1.5. Перехідник (при наявності) з'єднує стрижень з головкою.



Мал. 3. Ракетка для гри в бадмінтон

4.2. Струнна поверхня

4.2.1. повинна бути плоскою і складатися з пересічних струн, поперемінно переплетених в місцях перетину; повинна бути однорідною по всій площі, як у центрі так і в інших зонах.

4.2.2. повинна бути не більше 280 мм у довжину та 220 мм в ширину, проте струни можуть бути продовжені через частину, яка, в інших випадках,

відноситься до перехідника за умови, що:

4.2.2.1. цей відрізок становить не більше 35 мм в ширину і

4.2.2.2. загальна довжина струнної поверхні не перевищує 330 мм.

4.3. Ракетка

4.3.1. повинна бути вільна від прикріплених предметів і виступів крім тих, які використовуються спеціально для обмеження або запобігання зносу і розриву струн, або зменшенню вібрації, або для зміни балансу, або для прикріплення рукоятки до руки гравця, які мають розумні розміри та розміщення на рукоятці.

4.3.2. повинна бути вільна від будь-яких пристосувань, які дають можливість гравцям істотно змінювати конфігурацію ракетки.

5. ЄКІПРУВАННЯ

ФБУ (надалі «Федерація») регулює всі питання, що стосуються використання для гри всіх видів воланів, ракеток або екіпіровки, що відповідають специфіці виду спорту. Це регулювання може відбуватися за ініціативи самої Федерації або за пропозицією будь-якої зацікавленої групи, у тому числі гравців, суддів, виробників інвентарю, регіональних федерацій або їх членів.

6. ЖЕРЕБКУВАННЯ

6.1. Перед початком матчу проводиться жеребкування; сторона, що виграла жеребкування, може вибрати між п.п. 6.1.1. і 6.1.2 Правил:

6.1.1. подавати або приймати подачу;

6.1.2. починати гру на одній або іншій стороні корту.

6.2. сторона, яка програла жереб, приймає залишився вибір.

6.3. учасникам перед початком матчу надається час для розминки – 2 хв.

7. РАХУНОК

7.1. Матч проводиться до виграшу однією із сторін двох геймів з трьох.

7.2. Гейм виграє сторона, та що першою набрала 21 очко (крім випадків, передбачених у п.п 7.4. і 7.5. Правил).

7.3. Сторона, яка виграла розіграш, зараховується очко. Сторона виграє розіграш, якщо суперник допускає порушення («фолт») або якщо волан вийшов з гри, торкнувшись поверхні корту на стороні суперника.

7.4. При рахунку «20:20» сторона, яка перша отримала перевагу в два очки, виграє гейм.

7.5. При рахунку «29:29» сторона, що виграла 30-е очко, виграє гейм.

7.6. Сторона, яка виграла гейм, першою подає в наступному геймі.

8. ЗМІНА СТОРІН

8.1. Гравці повинні помінятися сторонами:

8.1.1. після закінчення першого гейму;

8.1.2. після закінчення другого гейму (якщо має бути третій гейм); і

8.1.3. в третьому геймі, коли одна зі сторін набере 11 очок.

8.2. Якщо зміна сторін своєчасно не проведена, то вона здійснюється відразу, як тільки це виявлено в момент, коли волан знаходиться поза грою. При цьому поточний рахунок зберігається.

9. ПОДАЧА

9.1. Правильна подача:

9.1.1. жодна зі сторін не повинна допускати надмірної затримки під час виконання подачі, коли гравець, що подає і той, який приймає готові до подачі. Будь-яка затримка під час руху ракетки вперед під час подачі (п. 9.2. Правил) вважається порушенням («фолт»);

9.1.2. під час подачі гравці займають місце в межах діагонально розташованих полів подачі (мал. 1), не наступаючи на обмежувальні лінії поля;

9.1.3. будь-яка частина обох стоп усіх гравців, повинна залишатися в контакті з поверхнею корту в нерухомому положенні від початку подачі (п. 9.2. Правил) до здійснення подачі (п. 9.3. Правил);

9.1.4. ракетка гравця, що подає повинна спочатку торкнутися головки волана;

9.1.5. весь волан повинен знаходитися нижче талії гравця, що подає в момент удару по ньому ракеткою. Талією вважається уявна лінія навколо тіла, що проходить на рівні нижньої точки нижнього ребра гравця, що подає;

9.1.6. стрижень ракетки гравця, що подає в момент удару по волану повинен бути спрямований вниз;

9.1.7. рух ракетки гравця, що подає має бути спрямований тільки вперед з самого початку подачі (п.9.2. Правил) і до її завершення (п.9.3. Правил)

9.1.8. волан повинен бути спрямований по висхідній лінії від ракетки гравця, що подає до перетину його верхньої кромки сітки, заумов, якщо він не буде відбитий, то впаде у відповідне поле подачі (тобто в межах обмежувальних ліній або на них);

9.1.9. гравець, що подає повинен не промахнутися по волану.

9.2. Коли гравці зайняли свої позиції, перший рух вперед головки ракетки гравець, що подає вважається початком подачі.

9.3. Після початку подачі (п. 9.2. Правил) вона вважається здійсненою, якщо гравця, що подає вдарив ракеткою по волану або промахнувся по ньому.

9.4. Гравець, що подає не повинен виконувати подачу, поки супротивник не підготується її прийняти, але останній вважається готовим до прийому, якщо він зробив спробу відбити поданий волан.

9.5. У парних іграх, під час подачі (п.9.2., 9.3. Правил), партнер того хто подає і приймає може займати будь-яку позицію, яка не перекриває видимість гравцю, що приймає або подає з протилежного боку.

10. ОДИНОЧНІ ІГРИ

10.1. подача і прийом подачі

10.1.1. гравці повинні подавати (і приймати) зі свого правого поля подачі, коли той хто подає не має очок або має парну кількість очок.

10.1.2. гравці повинні подавати (і приймати) зі свого лівого поля подачі, коли той хто подає має непарну кількість очок.

10.2. Порядок гри і позиції на корті

У розіграші волан повинен відбиватися по черзі тим хто подає та приймаючою стороною з будь-якої позиції на своєму боці ігрового поля до тих пір, поки волан не вийде з гри (п.15. Правил).

11. ПАРНІ ІГРИ

11.1. подача і прийом подачі

11.1.1. Сторона, яка подає повинна здійснювати подачу зі свого правого поля, за умов, якщо вона не має очок або має парну їхню кількість.

11.1.2. Сторона, яка подає повинна здійснювати подачу зі свого лівого поля, за умов, якщо вона має непарну кількість очок.

11.1.3. Гравець приймаючої сторони, який подавав останнім, залишається на тому ж полі, з якого подавав; його партнер – на сусідньому полі.

11.1.4. У приймаючої сторони гравець, що приймає повинен розміщуватись у полі подачі, діагонально протилежному гравцю, що подає.

11.1.5. Гравці не повинні змінювати своє поле до тих пір, поки вони не виграють очко на своїй подачі.

11.1.6. подача, незалежно від того, яка сторона подає, повинна бути проведена з поля, відповідно рахунку команди, яка подає, за винятком випадку, описаного в п.12. Правил.

11.2. Послідовність відбивання волана і позиції на корті.

У розіграші, після відбивання подачі приймаючою стороною, волан відбивається тим або іншим гравцем сторони, яка подає з будь-якої позиції на своєму боці ігрового поля, а потім таким чином гравцями протилежної сторони, і так далі до тих пір, поки волан не вийде з гри (п.15. Правил).

11.3. Рахунок очок

11.3.1. Якщо сторона, що подає виграє розіграш (п.7.3. Правил), їй зараховується очко, потім вона (той же гравець) подає з іншого місця подачі.

11.3.2. Якщо розіграш виграє приймаюча сторона (п.7.3. Правил), їй зараховується очко і вона має право на подачу.

11.4. Послідовність подач

У будь-якій грі право подавати переходить послідовно:

11.4.1. від першого, який подавав від початку гри з правого поля подачі,

11.4.2. до партнера, який приймав подачу,

11.4.3. до партнера гравця, який здійснював першу подачу,

11.4.4. до першого, хто приймав подачу,

11.4.5. до першого, що подавав і т.д.

11.5. Жоден гравець не повинен подавати чи приймати поза чергою або приймати дві подачі поспіль в одному і тому ж геймі, крім випадків, передбачених п. 12. Правил.

11.6. Будь-який гравець команди, яка виграла гейм, може подавати першим в наступному геймі, так само як будь-який гравець сторони, що програла може

приймати першим.

12. ПОМИЛКИ ПОЛЯ ПОДАЧІ

12.1. Помилка поля подачі вважається здійсненою, якщо гравець:

12.1.1. подає або приймає не дотримуючи право черги;

12.1.2. подає або приймає не у визначеному правилами місці подачі;

12.2. Якщо виявлена помилка поля подачі, вона повинна бути виправлена і встановлено відповідний рахунок.

13. ПОРУШЕННЯ

Порушення («фолт») має місце, якщо:

13.1. подача здійснена не за правилами (п. 9.1. Правил);

13.2. під час подачі волан:

13.2.1. зачіпається за сітку і повисає на її верхній кромці;

13.2.2. пролетівши над сіткою, застряє в ній або

13.2.3. буде відбитий партнером сторони, яка приймає;

13.3. під час гри волан:

13.3.1. падає за межі корту;

13.3.2. пролітає крізь сітку або під нею;

13.3.3. не перелітає через сітку;

13.3.4. торкається стелі або стін залу;

13.3.5. торкається тіла або одягу гравця;

13.3.6. торкається будь-якого предмета або особи, яка перебуває поза кортом; (Якщо необхідно, за умовами конструкції будівлі, організація, яка проводить змагання може встановити особливі умови на випадок, коли волан торкнеться перешкоди);

13.3.7. буде зловлений і затриманий на ракетці, а потім кинутий при здійсненні удару;

13.3.8. буде відбитий двічі послідовно одним гравцем двома ударами. Однак не вважається помилкою, якщо волан вдариться об голову і струнну поверхню ракетки при одному ударі.

13.3.9. буде відбитий гравцем і його партнером послідовно, або

13.3.10. торкнеться ракетки гравця і не продовжить рух у напрямку поля суперника;

13.4. під час гри гравець:

13.4.1. торкається сітки або стійок ракеткою, тілом або одягом;

13.4.2. проникає на сторону суперника поверх сітки ракеткою чи тілом. Гравець, що відбиває, може супроводжувати волан ракеткою над сіткою у напрямку удару, якщо перше торкання ракетки з воланом було на стороні гравця що відбиває;

13.4.3. проникає на бік суперника під сітку ракеткою чи тілом так, що заважає супернику або відволікає його;

13.4.4. створює перешкоду супернику, тобто заважає йому виконати удар по волану, що знаходиться вище рівня сітки;

13.4.5. навмисно відволікає суперника будь-якими діями, наприклад, вигуками або жестами;

13.5. винен у порушеннях, передбачених в п.16. Правил.

14. СПІРНИЙ

14.1. «Спірний» оголошується суддею на вищій або гравцем (якщо немає судді на вищій) для зупинки гри. Перед призначенням «спірного» оголошується команда «Стоп».

14.2 «Спірний» призначається, якщо:

14.2.1. гравець здійснив подачу раніше, ніж суперник був готовий до її (П.9.4. Правил);

14.2.2. при подачі обидва суперники одночасно порушують правила;

14.2.3. під час гри волан:

14.2.3.1. зачіпається за сітку і повисає на її верхній кромці або

14.2.3.2. пролетівши над сіткою, застряє в ній;

14.2.4. під час розіграшу волан рветься і головка повністю відділяється від іншої частини волана;

14.2.5. на думку судді на вищій, гра була зупинена або гравця відволікав тренер суперника;

14.2.6. суддя на лінії не бачив, а суддя на вищій не в змозі прийняти остаточне рішення;

14.2.7. при виникненні будь-якої непередбаченої ситуації.

14.3. Якщо призначено «спірний», розіграш з моменту останньої подачі не зараховується, а гравець, що подавав повторює подачу.

15. ВОЛАН ПОЗА ГРОЮ

Волан вважається поза грою, коли:

15.1. він вдаряється об сітку або стійку і починає падати на корт на боці гравця, який виконав удар;

15.2. він торкнеться поверхні корту (в межах обмежувальних ліній або поза ними);

15.3. оголошений «спірний», «стоп» або зафіксовано порушення («фолт»).

16. НЕПЕРЕРВНІСТЬ ГРИ, НЕСПОРТИВНА ПОВЕДІНКА, ПОКАРАННЯ

16.1. Гра повинна тривати безперервно від першої подачі до завершення матчу, крім випадків, передбачених у п.п. 16.2. і 16.3. Правил.

16.2. перерви:

Перерви повинні бути дозволені у всіх матчах:

16.2.1. не більше 60 секунд упродовж кожного гейму, коли будь-яка зі сторін набере 11 очок;

16.2.2. не більше 120 секунд між першим і другим геймами і між другим і третім геймами;

16.2.3. ігрокам за згодою обох сторін дозволяється скорочувати час перерв. (При демонстрації матчів по TV, Головний суддя може вирішити до початку

матчу, що перерви згідно п. 16.2 Правил обов'язкові і мають визначений час).

16.3. Тимчасова зупинка гри

16.3.1. Коли мають місце обставини, які не залежать від гравців, суддя на вищій може призупинити гру на такий час, який він вважатиме за необхідне.

16.3.2. В особливих випадках Головний суддя може дати вказівку судді на вищій про зупинку гри.

16.3.3. Якщо гра зупинена, рахунок зберігається і гра буде відновлена з цього рахунку.

16.4. Затримка в грі

16.4.1. Гра ні в якому разі не повинна припинятися за для того, щоб дати можливість гравцеві відновити сили або дихання або отримати пораду;

16.4.2. Тільки суддя на вищій визначає наскільки навмисною є будь-яка затримка гри.

16.5. Поради і виходи гравців з корту

16.5.1. Тільки коли волан поза грою (п.15. Правил), гравцеві дозволяється отримувати поради із-за меж корту;

16.5.2. Ніхто з гравців не має права залишати корт під час матчу без дозволу судді на вищій за винятком перерв, зазначених в п. 16.2. Правил.

16.6. Гравець не має права:

16.6.1. навмисно здійснювати затримку або зупинку гри;

16.6.2. спізнюватися на продовження матчу після закінчення перерв (п.16.2. Правил).

16.6.3. навмисно змінювати форму волана з метою змінити швидкість його польоту;

16.6.4. на образливу поведінку;

16.6.5. здійснювати інші неспортивні вчинки, що не обумовлені Правилами.

16.7. Попередження порушень

16.7.1. Суддя на вищій повинен припинити будь-які порушення п.п. 16.4.1., 16.5.2. або 16.6. правил:

16.7.1.1. винесенням попередження порушнику з показом жовтої картки;

16.7.1.2. оголошенням «фолт» порушнику з показом червоної картки, якщо він вже має попередження (тобто жовту картку). Два таких порушення розглядаються, як систематичні;

16.7.2. в разі серйозного проступку або систематичних порушень порушнику оголошується «фолт» з призначенням другої червоної картки, про порушення необхідно негайно доповісти Головному судді, який має право дискваліфікувати гравця.

17. СУДДІ ТА АПЕЛЯЦІЇ

17.1. Головний суддя несе повну відповідальність за проведення турніру або іншого змагання, частиною якого є матч.

17.2. Призначений суддя на вищій відповідає за проведення даного матчу, стан корту і за ситуацію навколо нього. Суддя на вищій звітує Головному судді.

17.3. Суддя на подачі фіксує і оголошує порушення, допущені гравцем, що подає, якщо такі мають місце (п.9.1.2.- 9.1.8. Правил).

17.4 Суддя на лінії визначає, чи впав волан в межах або за межами лінії (й), за які він відповідає.

17.5. Рішення усіх суддів остаточні за тим ігровим моментом, за які даний суддя відповідає, за винятком моменту коли, на думку судді на вищій, суддя на лінії зробив помилку, в цьому випадку суддя на вищій може скасувати рішення судді на лінії.

17.6. Суддя на вищій зобов'язаний:

17.6.1. дотримуватися Правил гри в бадмінтон і реалізовувати їх в матчі, важливо, своєчасно повідомляти «фолт» або «спірний», коли вони мають місце;

17.6.2. приймати рішення у спірних ситуаціях, якщо такі будуть мати місце, до наступної подачі;

17.6.3. чітко і голосно інформувати гравців і глядачів про хід матчу;

17.6.4. призначати і звільняти суддю на подачі і суддів на лінії після консультації з Головним суддею;

17.6.5. приймати рішення з питань компетенції відсутніх суддів;

17.6.6. прийняти власне рішення або призначити «спірний» якщо хтось або з інших суддів на корті не в змозі прийняти рішення;

17.6.7. фіксувати і повідомляти Головному судді про всі випадки, що стосуються п. 16. Правил, і

17.6.8. передавати Головному судді усі апеляції тільки з питань Правил гри в бадмінтон (ці апеляції повинні бути подані до виконання наступної подачі або, якщо це кінець матчу, перш ніж апелююча сторона залишить корт).

5.3. Правила проведення змагань ФБУ

Правила проведення змагань (надалі Правила) укладені відповідно до Правил проведення змагань Міжнародної федерації бадмінтону (Competition Regulation BWF-CR BWF)

1. Цілі та застосування

1.1. Відповідно до чинних Правил та згідно зі своїм Уставом Національна федерація бадмінтону України (надалі ФБУ)

1.1.1. організує змагання з бадмінтону на всій території України

1.1.2. розробляє та публікує Положення про проведення всеукраїнських змагань, що організовуються безпосередньо самою ФБУ

1.2. Дані Правила є чинними на всіх змаганнях, що проводяться безпосередньо ФБУ

1.3. Дані Правила рекомендуються для застосування на всіх інших змаганнях, що проводяться на території України відповідно до пункту 2.2.

2. Визначення змагань

2.1. Розряди

2.1.1. чоловічий одиночний – грають два суперники – чоловіки;

- 2.1.2. жіночий одиночний – грають дві суперниці – жінки;
- 2.1.3. чоловічий парний – грають дві пати суперників – чоловіків;
- 2.1.4. жіночий парний – грають дві пати суперниць – жінок;
- 2.1.5. змішаний парний – грають дві пари суперників, кожна з яких складається з чоловіка та жінки.
- 2.1.6. Всі види індивідуальних змагань, як правило, повинні проводитися в усіх розрядах: чоловічому одиночному, жіночому одиночному, чоловічому парному, жіночому парному та змішаному парному. Коли проводяться змагання суто для чоловіків чи тільки для жінок, то вони повинні містити ігри в одиночному та парних розрядах.
- 2.1.7. Командні змагання, як правило, повинні складатися з командних зустрічей, в програму яких включено матчі в усіх вищевказаних розрядах. Якщо проводяться змагання лише для чоловічих (жіночих) команд, зустрічі повинні містити одиночні та парні матчі.
- 2.2. ФБУ визнає такі види змагань з бадмінтону серед:
 - 2.2.1. дорослих;
 - 2.2.2. молоді до 22 років;
 - 2.2.3. юніорів та юніорок до 19 років;
 - 2.2.4. юнаків та дівчат до 17 років;
 - 2.2.5. юнаків та дівчат до 15 років;
 - 2.2.6. юнаків та дівчат до 13 років;
 - 2.2.7. юнаків та дівчат до 11 років;
 - 2.2.8. студентів;
 - 2.2.9. ветеранів.
- 2.3. Змагання «Першого рівня»
 - 2.3.1. Особистісні чемпіонати України серед
 - 2.3.1.1. дорослих
 - 2.3.1.2. ветеранів
 - 2.3.2. Командні чемпіонати України:
 - 2.3.2.1. серед збірних команд областей України
 - 2.3.3. змагання на кубок України серед:
 - 2.3.3.1. найсильніших спортсменів;
 - 2.3.3.2. клубних команд.
- 2.4. Змагання «Другого рівня»:
 - 2.4.1. Особистісні першості України
 - 2.4.1.1. серед юніорів та юнаків усіх вікових категорій;
 - 2.4.2. Командні першості України серед:
 - 2.4.2.1. команд юніорів та юнаків усіх вікових категорій;
 - 2.4.2.2. чоловічих команд;
 - 2.4.2.3. жіночих команд;
 - 2.4.2.4. змішаних команд;
 - 2.4.2.5. клубних команд;
 - 2.4.2.6. дитячих спортивних шкіл, клубів та дитячих секцій;
 - 2.4.2.7. команд фізичної культури.

2.5. Змагання «Третього рівня»:

2.5.1. першість України серед студентів;

2.5.2. всеукраїнські змагання з оголошеним призовим фондом, що проводяться місцевими чи всеукраїнськими спортивними організаціями та претендують на включення до Української серії турнірів Гран-Прі, і фінальний турнір цієї серії проводиться ФБУ

2.5.3. всеукраїнські змагання відповідно до пункту 2.5.2. без оголошеного призового фонду, включені до Всеукраїнського календаря змагань;

2.5.4. всеукраїнські змагання згідно з пунктами 2.5.2, 2.5.3., але для юніорів (юнаків) усіх вікових категорій;

2.5.5. всеукраїнські чемпіонати відомств, інших всеукраїнських спортивних організацій, що проводяться їх керівними органами;

2.5.6. міжрегіональні (зональні) чемпіонати;

2.5.7. чемпіонати територій серед:

2.5.7.1. дорослих

2.5.7.2. юніорів (юнаків) різних вікових груп;

2.5.8. комплексні всеукраїнські змагання, в програму яких включено бадмінтон (Універсіада, Спартакіада і т. под.)

2.5.9. змагання любителів та ветеранів (віком понад 35 років), в тому числі й ті, що проводяться під керівництвом Товариства ветеранів бадмінтону України;

2.5.10. ті ж на рівні територіальних змагань;

2.5.11. матчеві зустрічі;

2.5.12. показові виступи – будь-які виступи спортсменів, що містять демонстрацію гри поза безпосередньою участю у змаганнях;

2.5.13. інші змагання (регіонів України, муніципальних об'єднань) – будь-які змагання, що не передбачені пунктами (2.5.10. – 2.5.12.)

3. Календар та контрольні функції

3.1. Календар ФБУ змагань на наступні 12 місяців публікується до 1 грудня поточного року на сайті ФБУ. Календар містить: назви, рівень, місяця проведення та точні дати всіх змагань, що проводяться, контролюються чи санкціоновані ФБУ, а також вікові категорії учасників (для юніорів, юнаків, ветеранів)

3.2. Заявки на проведення змагань санкціонованих чи організованих ФБУ подаються не менш ніж за три місяці до початку чергового сезону. Заявки повинні містити: назву, вказівку на місто, де планується проведення, точну дату проведення. Для змагань, що проводяться ФБУ, також повинно бути вказано: назва спортзалу, кількість кортів, вид покриття, умови проживання для спортсменів. Для змагань, що претендують на включення до серії Гран-Прі – також розмір призового фонду та назва організації, що їх проводить.

3.2.1. За відсутності заявок на проведення змагань, що проводяться НБФУ, визначення місця проведення таких змагань проводиться керівним органом ФБУ з погодженням з органами управління фізичної культури та спорту

районного, обласного чи державного рівня до початку чергового сезону і не пізніше ніж за три місяці до дати проведення змагань.

3.3. Заяви про зміни термінів проведення змагань, що включені до Всеукраїнського календаря, повинні бути подані в ФБУ не менш ніж за 2 місяці до дати, оголошеної в календарі, і містити мотивування переносу та новий термін проведення. До організацій, з вини яких були зірвані змагання, що проводяться ФБУ, які самовільно змінили терміни проведення змагань Чи заявили про перенесення із запізненням, можуть бути застосовані штрафні санкції, затверджені Радою ФБУ.

3.3.1. Зміну (перенесення) місця проведення змагань, що проводяться самою ФБУ, у випадку наявності своєчасно поданої заявки місцевої організації, може бути проведено керівним органом ФБУ лише у випадку відмови місцевої організації проводити дані змагання. Якщо місце проведення визначено у відповідності до пункту 3.2.1., керівний орган ФБУ має право змінити місце проведення з власної ініціативи.

3.4. Результати проведених змагань не можуть бути занульованими з будь-якої причини, крім випадку, якщо вони проводилися не у відповідності до Правил гри в бадмінтон та з даними Правилами проведення змагань.

4. Участь у змаганнях

4.1. Спортсмени, тренери, судді, а також організації – члени ФБУ не повинні брати участь у змаганнях, які проводяться не під егідою чи без санкції Світової федерації бадмінтону (СФБ), Європейської конфедерації бадмінтону (ЄКБ), ФБУ.

4.2. Організатори змагань, що проводяться на території України під егідою чи є санкціонованими СФБ, ЄКБ, ФБУ, не повинні приймати заявки на участь від організацій чи осіб, які не є членами СФБ, ЄКБ чи ФБУ.

4.3. Право бути учасниками змагань мають спортсмени, які кваліфіковані як представники України у відповідності з п.5 за умови, що вони не відсторонені від участі в змаганнях Радою СФБ, ЄКБ, ФБУ чи органами управління фізичної культури та спорту територій у відповідності доповідних спортивних організацій.

4.4. Право участі на відкритих змаганнях мають також спортсмени, які представляють інші країни, що є членами СФБ, ЄКБ. У всеукраїнських змаганнях, що включені до ЄКП, не мають право брати участь іноземні громадяни

4.5. Порядок участі іноземних спортсменів у змаганнях у складі російських клубних команд визначається Положенням про ці змагання.

4.6. Для юніорів (юнаків) і ветеранів встановлюються кваліфікаційні обмеження. Положення про ці змагання надсилаються організаціям-учасникам за три місяці до початку змагань. Жодні інші обмеження не допускаються.

4.7. Вік юніорів (юнаків), якщо інше не передбачено Положенням про змагання, узгодженим з ФБУ, визначається за роком народження. Вік

ветеранів визначається за роком народження на 01 січня поточного року, якщо інше не передбачено Положенням змагання.

5. Визначення представництва

5.1. Український спортсмен повинен бути кваліфікований як представник України, якщо він:

5.1.1. постійно проживає на цій території, що підтверджено документально в вигляді відмітки про місце проживання чи в іншій передбаченій законом формі, або проходить на цій території військову службу за контрактом;

5.1.2. навчається у вищому, середньому чи середньо-спеціальному навчальному закладі з стаціонарною формою навчання, який знаходиться на цій території, що підтверджено документально;

5.1.3. проходить військову службу у військових частинах, що дислокуються на цій території.

5.2. Український спортсмен може змінити територіальне представництво, якщо:

5.2.1. Змінились умови, вказані в пункті 5.1.1. – у цьому випадку нова кваліфікація є чинною через 6 місяців.

5.2.2. Змінились умови, вказані в пунктах 5.1.2. чи 5.1.3. – тоді нова кваліфікація набуває чинності негайно.

5.3. Спортсмен повинен бути кваліфікованим як представник клубу, якщо він є членом клубу і кваліфікований в якості такого ФБУ, під юрисдикцією якого він знаходиться, незалежно від того, знаходиться клуб на цій же території, чи ні (включно і за кордоном)

5.4. Спортсмен може змінити клубне представництво, якщо ним здійснено перехід в порядку, передбаченому «Положенням про статус спортсмена-бадмінтоніста»

5.5. Всі винятки з даного розділу чинних Правил можуть бути зроблені лише рішенням Ради ФБУ, виключно персонально і не більше ніж на один сезон. У випадку встановлення особливих умов взаємостосунків між адміністраціями територій може встановлюватися особливий порядок застосування пункту 5.1. для спортсменів цих територій.

5.6. Відомості, що підтверджують територіальне чи клубне представництво, передаються в керівний орган ФБУ її Регіональними спортивними федераціями двічі на рік – на 1 січня та 1 липня. У випадку неподання відомостей у вказаний термін для визначення представництва використовуються останні дані, наявні у ФБУ.

6. Юрисдикція

6.1. Спортсмен знаходиться під юрисдикцією тих спортивних організацій на території України, в якості представника яких він кваліфікований. На даного спортсмена можуть накладатися дисциплінарні санкції цими чи вищими керівними організаціями.

6.2. Всі рішення про дисциплінарні санкції набувають чинності лише тільки після затвердження їх керівним органом ФБУ, який має право змінити запропоновану міру чи відмінити її зовсім.

7. Порядок запрошення

7.1. Офіційним запрошенням для участі у змаганнях, що проводяться ФБУ, є «Повідомлення про проведення змагань» (надалі Повідомлення), яке містить:

7.1.1. Вказівку на організатора змагань, телефон, факс, електронну пошту

7.1.2. Спортивну споруду: повна назва та адреса спортивного об'єкта, де буде проводиться змагання

7.1.3. Основні дати – дати змагання, термін подачі заявок, жеребкування, складання сіток, зняття зі змагань без штрафів, рейтингів для посіву та брифінгу представників команд

7.1.4. Вступний внесок та порядок його оплати

7.1.5. Розмір сіток змагань

7.1.6. Призовий фонд та його класифікування

7.1.7. Попередній розклад

7.1.8. Можливість тренування – тривалість та доступний час

7.1.9. Правила щодо одягу та реклами

7.1.10. Бронювання готелів та порядок оплати.

7.2. Повідомлення публікується на сайті ФБУ не пізніше ніж за місяць до початку змагання.

7.3. Повідомлення про проведення змагань з вузьким колом допущених гравців надсилаються лише на адреси ФБУ, представниками яких є ці гравці.

7.4. Заявки на участь у змаганнях, що проводяться ФБУ, приймаються лише від ФБУ, а у випадку змагань серед клубних команд, ДЮСШ і студентів – від клубів-учасників, ДЮСШ, навчальних закладів. Заявки мають бути завізовані лікарем окремо щодо кожного учасника і повинні бути узгодженими з ФБУ.

7.5. Повідомлення (чи Положення-Виклик) про проведення відкритого змагання надсилається організаторами у відповідності з пунктом 7.2. і може адресуватися як РЧФ, так і безпосередньо в клуби. Заявки на участь у таких змаганнях приймаються від усіх організацій, в які надіслано запрошення, і повинні бути узгоджені з ФБУ.

8. Порядок подачі та контроль заявок

8.1. Порядок подачі заявок визначається Положенням про змагання. У Повідомленні, за потреби, додається форма заявки (для змагань, що проводяться безпосередньо ФБУ, форма заявки – див. Додаток № 1 та № 2)

8.2. Процедура надсилання заявок:

8.2.1. Усі заявки від ФБУ подаються в електронному вигляді, а на місці проведення змагань у паперовому вигляді (Положення № 1 та № 2)

8.2.2. Для всіх змагань, що вимагають дозволу ФБУ, заявка повинна бути подана ФБУ, до яких належать гравці, до 24 години кінцевого терміну подачі заявок за Київським часом, відповідно до встановленої форми (Додаток № 1 та № 2). ФБУ повинна вказати рейтинг гравців (пари) при подачі заявок.

8.2.3. Підтвердження прийому заявки всім учасниками повинно бути надісланим в ФБУ. Це є фактом підтвердження прийому заявки. ФБУ повинна зв'язатися з ФБУ одразу ж, якщо таке підтвердження не надійшло до

24 години наступного дня після закінчення прийому заявок. Будь-які зміни щодо заявок повинні бути надіслані в ФБУ. Якщо ніяких змін не надходить протягом двох днів після завершення прийому заявок, заявки вважаються остаточними. Після цього жодні зміни чи скарги не розглядаються.

8.2.4. Організатори змагань зобов'язані опублікувати списки гравців (пар) до дати закриття подачі заявок.

8.3. ФБУ не повинні приймати заявки на змагання, що проводяться безпосередньо чи за їх участю, від інших ФБУ на гравців, які знаходяться:

8.3.1. не під юрисдикцією ФБУ і ФБУ чи

8.3.2. у незадовільних стосунках з ФБУ, під керівництвом якої проводиться захід.

8.4. Будь-який член ФБУ, що бажає провести змагання, в якому передбачається участь гравців, за винятком згаданих в пункті 5.1., повинен звернутися за особливим дозволом в ФБУ.

8.5. Гравці повинні бути допущені на всі змагання ФБУ, відповідно до Положення про змагання (регламенту, якщо є подібний). Коли ФБУ подає заявки від імені своїх гравців, вона повинна перерахувати гравців (пари) в порядку зменшення їх рейтингу.

8.6. Гравець або пари не повинні заявлятися на 2 змагання ФБУ, якщо їх дати збігаються, крім випадку, описаного в пункті 8.7. Заявка гравця вважається прийнятою, якщо вона була відіслана і не відкликана ФБУ до 24 години кінцевої дати подачі заявок за київським часом. Будь-яке наступне зняття гравця (пари), заявленого в основній чи кваліфікаційній сітці змагань, не дозволить йому брати участь в будь-якому змаганні з однаковими датами проведення.

8.7. Гравець, пара можуть знятися з турніру до дати закриття заявок, якщо вони не включені в основні чи кваліфікаційні списки, і тільки в тому випадку можуть заявитися на інше змагання.

8.8. ФБУ, яка подала заявки на участь своїх гравців у змаганні, несе відповідальність за порушення ними правил і положень ФБУ. На них накладаються дисциплінарні санкції ФБУ.

8.9. Організатори можуть обмежувати кількість заявок від однієї ФБУ. ФБУ чи ФБУ мають право встановлювати квоти і процедури подачі заявок від гравців (пункт 8.5.) і можуть обмежувати кількість усіх прийнятих заявок у залежності від рівня змагань (пункти 14.1. і 14.7.)

8.10. Відмова від прийому заявок організаторами змагань, якщо тільки це не надто велика кількість заявок (пункт 14.1. і 14.7.), вимагає особливого письмово дозволу від ФБУ.

8.11. Жодні зміни не можуть бути внесені до заявок після закінчення їх прийому, крім відмови від участі, але до початку жеребкування (див. пункт 16.2. – 16.8., що стосуються заміни після жеребкування)

8.12. ФБУ, у випадку виявлення чи отримання скарг, що гравець заявився на два чи більше змагань, санкціонованих ФБУ з порушенням пункту 8.6.,

повинна винести попередження ФБУ і вимагати пояснення даного порушення.

8.12.1. ФБУ, яка допустила порушення, повинна надати пояснення разом з копіями супутніх документів протягом двох тижнів після отримання попередження.

8.12.2. ФБУ передає скаргу з повною документацією в ФБУ.

8.12.3. Якщо ФБУ після отримання скарги, приймає рішення, що було порушення пункту 8.6., покаранням буде втрата будь-яких очок рейтингу, які гравець чи пара отримали в тих змаганнях. ФБУ може врахувати пом'якшувальні обставини.

8.13. При проведенні змагань серії Гран-Прі ФБУ, яка приймає їх і при цьому не має учасників в основній сітці, має право включити гравця з Wild card у дане змагання. Якщо такі гравці не виграють матчі, вони не отримують очок рейтингу. Виграш у результаті неявки суперника не зараховується як перемога.

9. Порядок відозви заяв

9.1. У випадку подачі заявки на змагання, санкціоноване ФБУ, ФБУ повинні своєчасно повідомити організаторів змагань про будь-яке зняття гравців/пар/команд зі змагань.

9.2. Якщо таке зняття проведено не пізніше ніж у неділю, що передує жеребкуванню, жодних штрафних санкцій не застосовується.

9.3. Будь-яке зняття, що відбулося після неділі, яка передує жеребкуванню, незалежно від його причини, призводить до того, що на відповідну ФБУ накладається штраф у розмірі 250\$ за кожного гравця (пару) на користь ФБУ для турнірів першого і другого рівнів, на користь організаторів для змагань третього рівня. Це штраф за незручності, принесені зняттям.

9.4. Зняття під час гри не вважається зняттям з жеребкування. Неявка на гру під час змагання розглядатиметься як виграш суперника і дасть можливість гравцю (парі) продовжити змагання.

9.5. Головні судді усіх змагань ФБУ повинні одразу по їх закінченні інформувати ФБУ шляхом надання звіту Головного судді про всіх гравців (команди, у випадку командних змагань), які знялися зі змагань після контрольного дня зняття, так і не заплативши внесок, чи про тих, хто не з'явився на змагання.

9.6. Про кожного гравця чи команду, згаданих в пункті 9.5. організатори зобов'язані проінформувати ФБУ. Необхідно повідомити про обставини зняття, надати копію будь-яких документів, що стосуються даного випадку.

9.7. Протягом 4 тижнів після завершення будь-якого змагання ФБУ виставляє відповідній ФБУ рахунок на виплату штрафів.

10. Положення про змагання

10.1. Кожне змагання проводиться у суворій відповідності до Положення про дане змагання.

10.2. Положення про змагання першого і другого рівнів розробляються і затверджуються ФБУ та виконавчим органом влади з фізичної культури та спорту України.

10.3. Положення про змагання третього рівня розробляються і затверджуються ФБУ чи Загальноукраїнськими спортивними організаціями, територіальними виконавчими органами влади, а потім затверджуються ФБУ.

10.4. Положення про змагання має включати в себе:

10.4.1. цілі та задачі;

10.4.2. дати проведення, в тому числі день прибуття та від'їзду учасників;

10.4.3. місце проведення (адреса, назва спортивного об'єкта);

10.4.4. реквізити організації, що забезпечує загальне керівництво;

10.4.5. умови участі і проведення;

10.4.6. програму змагань, в якій указується:

10.4.6.1. вид змагання – особисте, командне, особистісно-командне;

10.4.6.2. список розрядів, в яких проводиться змагання;

10.4.6.3. склад учасників та умови допуску;

10.4.6.4. система проведення (з вибуванням, кругова, змішана, з розігруванням місць);

10.4.6.5. жеребкування учасників в усіх розрядах та команд у командних змаганнях, тип волава.

10.4.7. джерела фінансування змагання;

10.4.8. забезпечення безпеки учасників та глядачів;

10.4.9. нагородження;

10.4.10. заявки на участь (час, місце, форма заявки);

10.4.11. забезпечення умов проживання, харчування, тренувань тощо.

10.5. Положення про командні змагання додатково повинно містити:

10.5.1. чисельний склад команди;

10.5.2. умови та обмеження щодо участі команди в окремому матчі чи в цілому в змаганні;

10.5.3. порядок розстановки учасників на конкретний матч;

10.5.4. принцип жеребкування команд;

10.5.5. право Головного судді на зміни в розкладі зустрічей та проведення конкретного матчу на 2-х кортах з метою скорочення часу проведення змагань;

10.5.6. вимоги щодо єдиної спортивної форми для команди.

10.6. Положення про особисто-командні змагання повинно містити:

10.6.1. число залікових учасників;

10.6.2. систему врахування особистих результатів до загальнокомандного заліку.

10.7. Якщо Положення є одночасно викликом на змагання, інформація про це повинна міститися в окремому пункті Положення, а повне назва документа буде Положення-Виклик.

- За необхідності розробляється Регламент проведення змагань, який є невід'ємною частиною Положення

11. Вікові обмеження змагань

11.1. Рекомендується, щоб на юніорських змаганнях всім гравцям було менше 19 років на період проведення змагань протягом всього календарного року.

11.2. Рекомендується, щоб ветеранські вікові категорії починалися з 35 років, наступні 40+, 45+ і т.д. Вікова категорія ветеранів вираховується на 01 січня поточного року.

12. Системи проведення змагань

12.1. Змагання за круговою системою.

12.1.1. За умов кругової системи проведення змагань кожен учасник грає по черзі з усіма іншими. Переможцем стає учасник, в активі котрого найбільша кількість перемог.

12.1.2. Якщо кількість учасників (команд) є значною їх ділять на декілька попередніх кваліфікаційних груп. На наступному етапі переможці груп розігрують місця між собою. Перехід переможця в основну таблицю визначається Положенням про змагання.

12.1.3. При круговій системі рекомендовано такий порядок ігор

№ туру	Група з 3	Група з 4	Група з 5	Група з 6
1 тур	1-3	1-4	1-5	1-6
		2-3	2-4	2-4
				3-5
2 тур	2-3	1-3	3-5	1-4
		2-4	1-4	2-5
				3-6
3 тур	1-2	3-4	2-5	1-3
		1-2	1-3	2-6
				4-5
4 тур			4-5	1-5
			2-3	2-3
				4-6
5 тур			3-4	5-6
			1-2	3-4
				1-2

12.1.4. Якщо в групі є гравці з одної ФБУ, матчі чи матч між ними повинні бути завершені першочергово, незважаючи на їх рейтинг в групі.

12.1.5. Розподіл місць на змаганнях за круговою системою чи з підгрупами повинен відповідати пункту 12.1.6.2.

12.1.6. Особисті змагання

12.1.6.1. Складання таблиць та жеребкування учасників.

12.1.6.1.1. Складання таблиць будь-якого із змагань ФБУ проводиться з використанням рейтингу, опублікованого до визначеної дати вказаної в Положенні. Гравці (пари) розміщуються в таблиці таким чином: гравець (пара) з найвищим рейтингом ставиться на № 1, наступний за рейтингом – на № 2 і т.д.

У випадку великої кількості учасників (пункт 12.1.2.) розподіл на групи проводиться жеребкуванням з розподілом найсильніших за рейтингом гравців.

12.1.6.1.2. Якщо учасників 64 чи й більше розсіюються 16 найсильніших; від 32 до 63 учасників – розсіюється 8 найсильніших; від 14 до 31 учасника – розсіюються 4 найсильніші; менше 16 учасників – розсіюються 2 найсильніші. Гравці з найвищим рейтингом розміщуються на перші місця в таблицях груп у порядку спадання, кількість груп зазвичай визначається числом сіяних.

Всі інші учасники розміщуються за результатами жеребкування, до того ж учасники з одного регіону за можливості розсіюються в різні групи.

12.1.6.1.3. Примітка: для окремих змагань може бути встановлено фіксовану кількість сіяних гравців, незалежно від загальної кількості учасників, але не менше передбаче пунктом 12.1.6.1.2.

12.1.6.2. Розподіл місць.

12.1.6.2.1. Місце на особистих змаганнях буде встановлено за кількістю виграних матчів.

12.1.6.2.2. Якщо два гравця (пари) виграли однакову кількість матчів, переможець в особистій між ними зустрічі посідає вище місце.

12.1.6.2.3. Якщо три чи більше гравців (пари) виграли однакову кількість матчів, місце буде визначатися різницею загальної кількості виграних і програних геймів. Хто матиме більшу різницю, посідає вище місце.

12.1.6.2.3.1. Якщо після цього підрахунку два гравці (пари) мають однакові показники, переможець матчу між ними займає вище місце.

12.1.6.2.3.2. Якщо три чи більше гравців (пар) виграли однакову кількість матчів і мають однакову різницю між загальною кількістю виграних і програних геймів, місце буде встановлюватися за різницею виграних і програних очок. У кого різниця більша, той і посідає вище місце.

12.1.6.2.3.3. Якщо після цього двоє гравців (пари) мають однакові показники, переможець матчу між ними отримає вище місце.

12.1.6.2.3.4. Якщо три чи більше гравців (пар) мають однакові показники, місце визначається шляхом жеребкування 12.1.6.2.4. Якщо у зв'язку з хворобою, травмою, дискваліфікацією чи іншими непередбаченими обставинами гравець (пара) не можуть завершити ігри, всі результати цього гравця (пари) анулюються. Припинення гри під час даного матчу буде зараховано як «не завершення» всіх матчів. 12.1.6.2.5. Гравець (пара) має право отримати призи, які вони заробили до зняття у випадку травми чи непередбачуваних обставин.

12.1.7. Командні змагання

12.1.7.1. Під час командних змагань у кожній зустрічі проводяться всі передбачені Положенням матчі. У випадку, якщо не проведені матчі заключного туру не можуть вплинути на розподіл команд-учасниць, Головний суддя може припинити командну зустріч.

12.1.7.2. Складання таблиць командних змагань проводиться з урахуванням командного рейтингу, порядок визначення котрого передбачається Положенням про змагання.

12.1.7.3. Положення про змагання може визначати інший порядок складання таблиць турнірних змагань.

12.1.7.4. У випадку великої кількості учасників (пункт 12.1.2) розподіл на групи проводиться жеребкуванням з розсіюванням найсильніших за рейтингом.

За участі 16 чи більше учасників розсіюються 4 найсильніших; від 8 до 15 – 2 найсильніших. Команди з найвищим рейтингом розміщуються на перші місця в таблицях груп в порядку спадання, кількість груп зазвичай визначається кількістю сіяних.

12.1.7.5. Розподіл місць.

12.1.7.5.1. Місце визначається за кількістю виграних матчевих зустрічей.

12.1.7.5.2. Якщо дві команди мають однакову кількість виграних зустрічей, більш високе місце та команда, яка виграє зустріч між ними.

12.1.7.5.3. Якщо три чи більше команди виграли однакову кількість матчевих зустрічей, більш високе місце займає та команда, у якої більша різниця між виграними та програними зустрічами.

12.1.7.5.3.1. Якщо після цього залишаються дві команди з однаковими показниками, вище місце посідає та команда, яка виграє зустріч між ними.

12.1.7.5.4. Якщо три чи більше команди виграли однакову кількість зустрічей, місце визначається за різницею між всіма виграними та програними матчами. У кого різниця більша, той і посідає вище місце.

12.1.7.5.4.1. Якщо після цього залишається дві команди з однаковими показниками, більш високе місце посідає та команда, яка виграє зустріч між ними.

12.1.7.5.5. Якщо три чи більше команд виграли однакову кількість зустрічей чи мають однакову різницю між виграними та програними матчами, місце визначається за різницею між виграними і програними геймами. У кого різниця більша, посідає вище місце.

12.1.7.5.5.1. Якщо після цього залишиться дві команди з однаковими показниками, більш високе місце посідає та команда, яка виграє зустріч між ними.

12.1.7.5.6. Якщо три чи більше команд виграли однакову кількість зустрічей і мають однакову різницю між виграними і програними матчами, а також однакову різницю між виграними і програними геймами, місце визначається за різницею між виграними і програними очками. У кого різниця більше, той і посідає вище місце

12.1.7.5.6.1. Якщо після цього залишаться дві команди з однаковими показниками, більш високе місце посідає та команда, яка ви зустріч між ними.

12.1.7.5.6.2. Якщо після цього залишиться три команди з однаковими показниками, місце буде визначатися шляхом жеребкування.

12.1.7.5.7. Команда має права на призи відповідно до результатів, яких досягли до зняття чи дискваліфікації.

12.1.7.5.8. Якщо команда не може завершити всі свої ігри, всі результати команди будуть анульованими.

12.1.7.5.9. Якщо команда не може завершити матч у зустрічі, результат цього матчу буде зарахованим як 21-0, 21-0 для визначення місця в змаганнях для інших команд. Зняття з будь-якої причини під час матчу вважається «не завершенням» матчу.

12.2. Змагання за системою з вибуванням

12.2.1. Особисті змагання

12.2.1.1. За умов системи з вибуванням учасник вибуває зі змагань в боротьбі за перемогу після першої поразки. Учасник, що не програв жодної зустрічі, стає переможцем.

12.2.1.2. Відповідно до Положення про змагання можуть проводитися ігри за всі (обмежена кількість місць) місця. У цьому випадку розташування учасників в додаткових сітках відповідає основній.

12.2.1.3. Відповідно до пункту 13 складаються сітки і проводиться жеребкування.

12.2.2. Командні змагання.

12.2.2.1. За умов системи з вибуванням команда вибуває зі змагань в боротьбі за перше місце після першої поразки.

Команда, що не програла жодної зустрічі, стає переможцем.

12.2.2.2 Відповідно до Положення про змагання можуть проводитися ігри за всі (обмежена кількість місць) місця.

У цьому випадку розстановка команд в додаткових сітках відповідає основній.

12.2.2.3. Складання сітки. Жеребкування.

12.2.2.3.1. Складання сітки будь-якого з командних змагань ФБУ проводиться з врахуванням рейтингу, опублікованого до визначеної дати, передбаченої Положенням про змагання. Порядок розрахунку командного рейтингу визначається Положенням про змагання.

12.2.3.2. Відповідно до пункту 13. складаються сітки і проводиться жеребкування.

12.3. Змагання за змішаною системою.

12.3.1. Змагання зі змішаною системою дозволяють використання одночасно засади системи з вибуванням та кругової системи. Типовою є схема, коли попередні змагання проводяться в групах за круговою системою, а згодом на основі результатів попередніх змагань формується турнірна сітка за системою з вибуванням.

12.3.2. Відповідно до пункту 13. складаються сітки і проводиться жеребкування.

13. Складання сітки. Жеребкування.

13.1. Мітки для всіх змагань за системою з вибуванням повинні бути складені відповідно до сіток і таблиць, що наведені в Додатку № 3.

13.2. На змаганнях ФБУ першого та другого рівнів та на комплексних всеукраїнських змаганнях, що вимагають дозволу ФБУ, посів і розподіл в сітках повинні проводитися представником, якого призначає ФБУ. Організації всі заявки надсилають в ФБУ.

13.3. На всіх турнірах ФБУ третього рівня та територіальних комплексних змаганнях, що передбачають дозвіл ФБУ, посів і розподіл в сітках повинен проводитися ФБУ, яка проводить змагання. Усі заявки мають бути спрямовані організаторами в дану ФБУ.

13.4. Сітки мають бути складені організацією, що проводить посів і розподіл (пункт 13.2., 13.3.) в термін, передбачений Положенням про змагання (регламентом допуску до змагання, якщо такий наявний). Сітки повинні бути опубліковані не пізніше ніж за 24 години до першого матчу в конкретному розряді. Кваліфікаційні раунди вважаються частиною змагання.

13.5. Складання сітки будь-якого зі змагань ФБУ проводиться з використанням рейтингу, опублікованого до певної дати, вказаної в Положенні. У кожних змаганнях гравець з найвищим рейтингом ставиться на № 1, наступний за рейтингом 0 на № 2 і т.д. до розподілу всіх гравців, як вимагає пункт 13.6.

13.6. Сітка складається таким чином:

13.6.1. якщо кількість гравців (пар) є парною (4,8,16 і т. д.), вони повинні розташовуватися в сітці як показано в додатку № 3 (див. сітка №1);

13.6.2. якщо кількість гравців (пар) є непарною, в першому колі повинні бути вільні місця, кількість яких рівна різниці між наступним степенем числа 2 і реальною кількістю гравців (пар): (з 17 гравцями: $32-17=15$ вільних місць);

13.6.3. черговість і місця вільних позицій показані в таблицях 1-5 (див. додаток 3)

13.7. Для забезпечення рівномірного розподілу сили учасників у всій сітці, а також для запобігання зустрічей гравців однієї організації на ранніх етапах змагання, сітка складається з дотриманням наступних обмежень:

13.7.1. При 64 чи більше учасниках розсіюються 16 найсильніших;

від 32 до 63 учасників – розсіюються 8 найсильніших;

від 16 до 31 учасника – розсіюються 4 найсильніших;

менше 16 учасників – розсіюються 2 найсильніших;

13.7.2. Сіяні учасники вибираються з числа найсильніших на даному етапі гравців; для складання списку найсильніших використовується рейтинг ФБУ, опублікований до певної дати, вказаної в Положенні, чи інший список, спеціально укладений з даною метою;

13.7.3. Сіяні учасники розставляються як показано в таблицях 1-5 (див. додаток 3)

13.7.4. До того ж сіяні учасники у верхній половині таблиці розташовуються зверху у своїх чвертях ,а в нижній половині таблиці – знизу. Примітка: для окремих змагань може бути встановлена фіксована кількість сіяних найсильніших незалежно від загальної кількості гравців в розрядах, але не менше передбаченого пунктом 13.6.1.

13.8. За наявності двох сіяних учасників вони повинні бути розташовані таким чином:

13.8.1. № 1 розташовується вгорі сітки;

13.8.2. № 2 розташовується внизу сітки.

13.9. Останні сіяні учасники повинні розташовуватися з урахуванням пункту 13.7.

13.9.1. №№ 3 і 4 займають відповідні місця у вільних чвертях сітки відповідно до жеребкування;

13.9.2. №№ 5-8 займають відповідні місця у вільних восьмих долях сіток (відповідно до жеребкування);

13.9.3. №№ 9-16 займають (відповідно до жеребкування) відповідні місця в шістнадцятих долях сітки.

13.10. Учасники із одної організації повинні розподілятися таким чином:

13.10.1. перший і другий за рангом учасники з одної організації розставляються шляхом жеребкування в протилежні половини сітки;

13.10.2. третій і четвертий за рангом – у вільні четверті;

13.10.3. п'ятий – восьмий за рангом учасники розставляються відповідно до жеребкування у вільні восьмі долі і т.д.;

13.10.4. за можливості заявлені учасники із однієї організації не повинні зустрічатися в першому колі змагання.

13.11. Пари ,сформовані з учасників різних організацій, не вважаються представником жодної з них.

13.12. Примітка: цей спосіб розподілу гравців рекомендується для змагань всіх рівнів.

13.13. Місця, призначені для гравців (пар) в кваліфікації, в основній сітці повинні визначатися шляхом жеребкування і не повинні розподілятися штучно. Основна сітка має бути опублікована до початку ігор кваліфікації.

13.14. Коли жеребкування проводиться відповідно до пункту 13.6.2., розведення гравців (пункт 13.12) варто ігнорувати.

14. Кваліфікаційні змагання.

14.1. Коли кількість гравців перевищує кількість місць в основній таблиці змагань,

організаторам рекомендується проводити кваліфікаційні змагання під контролем оргкомітету або Головного судді відповідно до наступних пунктів 14.2. – 14.7.

14.2. Гравці (пари), що не потрапили одразу в основні змагання, розігрують обмежену кількість місць, що визначається організаторами.

14.2.1. У змаганнях першого і другого рівня рекомендується, щоб ця кількість не перевищувала 1/8 загальної кількості в основній сітці.

14.2.2. У змаганнях третього рівня рекомендується, щоб ця кількість не передбачувала 1/4 загальної кількості місць в основній сітці.

14.3. Сітки для кваліфікації повинні бути складені відповідно до пунктів 13.1. і 13.6.

14.4. Посів у кваліфікації повинен відповідати пунктам 13.7 – 13.12.

14.5. Порядок гравців, що заповнюють вакансії в основних змаганнях, визначається згідно зі списком учасників кваліфікації та відповідно до пункту 13.5, і гравці повинні потрапляти в основну сітку у результаті жеребкування, якщо вакантних місць в ній більше ніж одне.

14.6. Головний суддя має право змінити сітку кваліфікаційних змагань, якщо в ній відбулися значні зміни в результаті використання пунктів 14.3. і 14.4., але до початку ігор в ній.

14.7. Якщо кількість місць у кваліфікації менша, ніж заявлено учасників:

14.7.1. визначається список гравців (пар), допущених до кваліфікаційних змагань, та список гравців (пар), що потрапили до листа очікування у відповідності до пункту 13.5.

14.7.2. гравці (пари) повинні заноситися до таблиці кваліфікаційних змагань відповідно до жеребкування, якщо кількість вакантних місць у ній більше одного;

14.7.3. якщо у кількох гравців (пар) однаковий рейтинг, а місць у кваліфікації менше, заявки вибираються шляхом жеребкування.

14.8. Рекомендується, щоб за можливості відбувалося розсіювання представників однієї організації (пункт 13.7) і на кваліфікаційних змаганнях.

14.9. Якщо розташування за результатами жеребкування відбувається відповідно до пунктів 14.3. чи 14.7., розсіювання гравців однієї організації варто проігнорувати.

15. Зняття зі змагань та пов'язані з ним зміни в турнірній сітці

15.1. Якщо гравці (пари) знімаються з основної сітки, Головний суддя може заповнити і місця певними гравцями із кваліфікації в тому випадку, якщо ці гравці кваліфікації ще не програли матч у своїй сітці. Переміщення в основну сітку може відбутися навіть під час незавершеного матчу.

15.2. У випадку виникнення вільного місця в основній сітці, гравець (пара) з найвищим рейтингом, що не потрапили до основної сітки при подачі заявки (пункт 14.1. і 14.2.) і які ще не програли матчів у кваліфікації, переміщуються на це місце. А якщо виникла вакансія в кваліфікаційній сітці, вона заповнюється гравцями (парами) з листа очікування в порядку спадання рейтингу (пункт 13.5.). Якщо виникає більше однієї вакансії, вони заповнюються шляхом проведення жеребкування.

15.3. Зняття гравців (пар) до закінчення складання сітки повинно враховуватися при складанні сітки за рахунок зміни списків учасників основної сітки та кваліфікації, а також листа очікування.

15.4. Зміни в сітці в результаті зняття, що трапилося в період між складанням сітки і зустрічей з представниками команд, повинно відбуватися на зборах представників. Відповідно до пункту 13.7. організатори повинні проінформувати гравців, що отримали допуск до основної чи кваліфікаційної сітки.

15.5. Зняття, про які стало відомо після зборів представників, розглядаються одноосібно Головним суддею, який і вживає подальших заходів відповідно до пункту 15.2.

15.6. Якщо вакантні місця заповнюються відповідно до пункту 15.2., розсіювання гравців (пункт 13.7.) можна не дотримуватися.

15.7. Головний суддя може змінювати певну кваліфікаційну сітку, якщо у результаті вищеназваних обставин вона стала незбалансованою і якщо ігри за нею ще не почалися.

15.8. Учасник має право припинити виступ в будь-якому розряді і продовжити виступати в іншому розряді лише у випадку, якщо ігри в цьому розряді не є іграми за перше місце і за умови, що про припинення гри в даному розряді ним заявлено до початку змагань.

16. Зміни і заміни в турнірній сітці

16.1. У змаганнях першого та другого рівнів після складання сітки не допускається жодних замін, крім випадку, передбаченого пунктом 16.3.1., чи просування сіткою (пункт 15.2.).

16.2. У змаганнях третього рівня не допускаються заміни, крім тих, що передбачені пунктами 16.3.-16.5.

16.3. Головний суддя може внести зміни в сітку, якщо це дозволено пунктом 16.3.1, чи на виконання пунктів 16.3.2. і 16.3.3.:

16.3.1. гра в сітці ще не почалася, або помилка була допущена під час прийому заявок (пункт 8.5.), або ж під час складання сітки (пункт 13.);

16.3.2. якщо до початку першого матчу гравець не може брати участь через хворобу, травму чи непередбачувані обставини;

16.3.3. запасний гравець (пара) були або не сіяні, або посіяні в групі не вище тієї, в якій першочергово був заявлений гравець (пара). Сіяні групи (за порядком) 1 і 2, 3 і 4, від 5 до 8 і від 9 до 16;

16.3.4. у виняткових випадках Головний суддя може переробити основну сітку, якщо вона стала незбалансованою через те, що кваліфікаційних ігор не було, а ігри в основній сітці ще не почалися.

16.4. Заміни в одиночних розрядах, відповідно до пункту 16.2., дозволені лише на змаганнях третього рівня;

16.5. Заміни в парних розрядах, відповідно до пункту 16.2., дозволені лише у випадках:

16.5.1. щоб дати можливість гравцеві, який втратив партнера, мати партнера серед представників будь-якої ФБУ, якщо це не призведе до руйнування іншої пари;

16.5.2. щоб надати можливість гравцям із двох попередніх пар, на які вплинув пункт 15.2.2, стати партнерами. У цій ситуації, якщо одна з

попередніх пар була вільна в першому турі, нова пара повинна зайняти це місце. В інших випадках місце нової пари визначається шляхом жеребкування;

16.5.3. у змаганнях третього рівня, доки не складено сітку.

16.6. Зміни в сітці відповідно до пункту 15. мають більший пріоритет, ніж відповідно пункту 16., крім пунктів 15.1. – 15.2.

16.7. Гравець (гравець пари), що програв матч, не повинен грати знову в цьому ж розряді даного змагання.

16.8. На змаганнях за круговою системою чи з підгрупами Головний суддя може дозволити заміну гравця (пари), якщо попередній гравець (пара) не можуть грати через хворобу, травму чи з будь-якої іншої причини. Така заміна може відбутися лише до початку першого матчу гравця (пари). Як тільки матч почався, жодних замін не дозволяється.

16.9. Якщо гравець чи пара не з'явилися до початку матчу, головний суддя може оголосити неявку і зарахувати перемогу опонентів.

17. Керівництво змаганнями

17.1. Головний суддя повинен призначатися на всі змагання ФБУ.

17.1.1. Головний суддя несе повну відповідальність за проведення змагань.

17.1.2. головний суддя чи його заступник повинні постійно бути присутніми в залі під час матчу.

17.2. ФБУ призначає головних суддів на всі свої змагання.

17.3. ФБУ призначає технічних співробітників і головних суддів на всі комплексні всеукраїнські змагання чи узгоджує ті призначення, які пропонують організатори

17.4. Обов'язки Головного судді:

17.4.1. забезпечення проведення змагання відповідно до Правил гри, Правил проведення змагань, Положенням та регламентами, що стосуються конкретного змагання, а також чинними на даний період, наказами керівних органів України;

17.4.2. забезпечення необхідних умов для гри, передбачених пунктом 18. (Вимоги до місця проведення та порядок організації змагань);

17.4.3. узгодження програми змагань, розкладу та графіку тренувань;

17.4.4. загальний контроль та забезпечення необхідного кількісного складу співробітників та забезпечення суддівської колегії змагання необхідним обладнанням;

17.4.5. забезпечення будь-якому гравцеві, що є учасником двох матчів підряд, мінімальний інтервал між ними (30 хвилин).

17.5. На змаганнях 1-2 рівнів ФБУ може призначати Представника ФБУ (Інспектора)

17.6. На змаганнях ФБУ, на яких не призначено Головного суддю від ФБУ, може бути назначений Представник ФБУ (Інспектор).

17.7. Обов'язки Представника ФБУ (Інспектора), якщо такого було призначено:

17.7.1. отримувати всю інформацію, що стосується змагань;

17.7.2. надавати рекомендації організаторам з метою забезпечення загальної організації на належному рівні;

17.7.3. забезпечувати взаємодію з ЗМІ;

17.7.4. відвідувати всі пов'язані зі змаганнями заходи, такі як прес-конференції та інші громадські заходи;

17.7.5. представляти інтереси ФБУ в будь-яких суперечливих моментах, не пов'язаних безпосередньо з обов'язками Головного судді;

17.7.6. підтримувати Головного суддю під час виконання ним усіх своїх обов'язків.

17.8. Якщо змаганням керує Головний суддя, призначений ФБУ, діяльність Представника ФБУ не повинна перешкоджати виконанню обов'язків Головного судді.

17.9. Волани.

17.9.1. На змаганнях, що проводяться ФБУ, повинна бути прийнята лише одна марка схвалених ФБУ воланів (вибираються не менше 2-х швидкостей волани). Інформація про цю марку має бути в Сповідненні та в усіх рекламних проспектах змагання.

17.9.2. На інших змаганнях може бути ухвалений інший порядок використання воланів (волани учасників або команд), за умови, що цей порядок передбачений в Сповідненні (положенні, виклику).

17.9.3. Не повинно бути жодних обмежень щодо кількості воланів на матч.

17.10. Корти для тренувань та розминки:

17.10.1. Вимоги для змагань ФБУ щодо кортів для тренувань та розминки

17.10.1.1. ці приміщення повинні бути надані мінімум за один день до початку турніру і бути доступними до закінчення змагань;

17.10.1.2. тестування основного залу повинно бути запропоновано і забезпечено на рівних умовах для всіх учасників;

17.10.1.3. можливість тренування повинна бути передбачена в тренувальному та основному залах протягом всіх змагань і забезпечена на рівних умовах, залежно від кількості гравців у кожній команді;

17.10.1.4. рекомендується, щоб тренування в основному залі було доступним приблизно три години на день для гравців-учасників змагання. Графік тренувань повинен бути узгодженим з Головним суддею до початку змагань.

17.11. Суддівство змагань. Суддівський апарат змагань складається:

17.11.1. Головна суддівська колегія (ГСК), до складу якої входять:

головний суддя,

заступник головного судді,

головний секретар,

заступник головного секретаря,

співробітники секретаріату та суддя «Матч-контроль»,

інспектор змагання

17.11.2. бригади суддів на корті, до складу яких входять:

суддя на вишці;

суддя на подачі;

судді на лініях,
судді на лічильниках очок;

17.12. Склад бригади на корті визначається головним суддею згідно з наказом Міністерства спорту України_____:

17.12.1. мінімальна кількість суддів на корті, як правило, становить 4 особи:

суддя на вищій – 1 людина;
суддя на подачі – 1 людина;
судді на лініях – 2 людини.

У випадку неможливості виконання пункту 17.12.1., Головний суддя визначає склад та кількість суддів на корті.

17.12.2. за рішенням Головного судді до бригади суддів на корті може додаватися суддя на лічильнику очок та збільшувати кількість суддів на лініях;

17.12.3. на півфінальних та фінальних матчах кількість суддів на лініях збільшується до 4-8 чоловік, суддів на лічильнику до 2 чоловік;

17.12.4. загальна кількість суддів на кортах визначається конкретно для кожного змагання, враховуючи вид змагання (особисте, командне), кількість учасників, кількість кортів та кількість матчів (з врахуванням вимог пункту 24.12.2.). Також необхідно дотримуватися таких правил:

17.12.4.1. суддям на вищій/подачі повинен надаватися короткотерміновий (не менше 15 хвилин) відпочинок після суддівства двох матчів підряд, суддям на лініях (лічильнику) - після суддівства трьох матчів підряд;

17.12.4.2. за умов прогнозованої тривалості змагань протягом 8 і більше годин на день, відповідно до трудового кодексу України роботу суддів рекомендується організувати в 2 зміни

17.13. Особи, що входять до суддівського апарату змагань, не можуть бути учасниками змагань.

18. Вимоги до місць проведення та порядок організації змагань (додаток № 4)

19. Реклама в ігровій зоні

19.1. Рекламні надписи чи малюнки, розташовані на відстані менше ніж 2 метри довкола корту чи над кортом (в ігровій зоні), повинні відповідати пунктам 19.2. – 19.10.

19.2. Реклама в будь-якій формі, що розміщена в ігровій зоні, не повинна відволікати гравців, уболівальників, глядачів ТБ чи перешкоджати роботі лінійних суддів.

Корт

19.3. Максимум дві однакові емблеми виробників кортів можуть бути розташовані на поверхні корту таким чином, щоб було мінімум 30 см. Між емблемою і кожною лінією. Кожна емблема може бути розміром не більше 170х30 см.

19.4. Максимум дві однакові емблеми спонсора змагань можуть бути розташовані на поверхні корту таким чином, щоб було мінімум 30 см. Між

емблемою та кожною лінією. Кожна емблема може бути розміром не більше 170х30 см.

19.5. Дві емблеми спонсорів змагання можуть бути розташовані на поверхні корту в зоні під сіткою на рівновіддаленій відстані від обох ближніх ліній подачі та від обох бокових ліній. Кожна емблема може бути розміром не більше 250х100 см.

19.6. Немає жодних обмежень щодо форми реклами. Жодної 3D реклами не може бути розміщено на поверхні корту. Для виготовлення реклами повинні бути використані матеріали ідентичні до поверхні корту.

Сітка

19.7. Одиначна реклама може бути розташована на сітці не ближче 100 см. від кожного краю сітки і не ближче 12,5 см. від верхньої стрічки та нижнього краю сітки. Реклама може бути нанесена за допомогою фарби чи фарбуючої речовини. Не допускається непрозора реклама.

19.8. Максимум дві емблеми виробника сітки може бути на ній. Вони повинні розташовуватися таким чином, щоб кожна була на протилежній частині сітки і на протилежних сторонах корту. Кожна емблема повинна бути розміщена на білій стрічці на відстані 4 см. від стійки і розміром не більше 3,5 см. у висоту і не більше 10 см. у ширину.

Стійки.

19.9. Кожна стійка може мати максимум 2 однакові емблеми. Кожна емблема повинна бути звернена в бік корту, мати розмір не більше 30 см. у висоту і не більше 3 см. в ширину і не повинна бути об'ємною.

Місця судді на вищій та подачі

19.10. Місця суддів на вищій і на подачі допускають наявність реклами.

19.11. Порядок розміщення реклами в залі (не в ігровій зоні) регламентується організацією-організатором, що має не це виключні права.

20. Одяг

20.1. У поняття одяг входить все, що носить на собі і приносить гравець під/на час гри, за винятком ракетки, і включно, але не обмежуючись наступним: джемperi, футболки, шорти, юбки, спідниці, носки, взуття, пов'язки на голову, рушники, напульсники, бандажі та інші медичні фіксатори.

20.2. З метою забезпечення привабливого представлення бадмінтону на змаганнях, організованих чи санкціонованих ФБУ, весь одяг гравців має відповідати загальноприйнятому спортивному стилю для бадмінтону. Не допускаються випадки обгортання навколо себе чи прикріплення елементів реклами, а також не можна будь-яким іншим чином змінювати одяг, відповідно до вимог до розміщення реклами та інших нормативних актів.

20.3. Правила, що стосуються використання реклами, поширюються лише на одяг, що використовується під час гри.

20.4. Точні вимоги стосовно реклами повинні бути вказані на проспекті турніру чи формі заявки та інформації для учасників у всіх пов'язаних зі змаганням повідомленнях.

20.5. Щодо застосування пунктів 20. 24. рішення Головного судді в кожному змаганні є вирішальним.

21. Колір одягу гравців

21.1. На всіх змаганнях, санкціонованих ФБУ та комплексних всеукраїнських змаганнях, кожен предмет одягу може мати будь-який колір чи поєднувати декілька кольорів.

21.2. Командні змагання.

Під час командних змагань ФБУ гравці повинні бути одягнені у форму командного кольору. Тобто всі гравці команди повинні бути одягнені в однакового кольору та дизайну футболки і шорти (чи еквівалент предмету одягу) протягом всього змагання

21.3. Одиночні ігри.

Колір і дизайн футболки і шорт (чи еквіваленту предмету одягу) кожного гравця повинні відповідати пунктам 21.3.1 – 21.3.5 протягом всього матчу.

21.3.1. На змаганнях третього рівня вимоги до кольору одягу не є обов'язковими.

21.3.2. На змаганнях серед ветеранів вимоги до кольору одягу не є обов'язковими.

21.3.3. На змаганнях Особистого чемпіонату України, Кубка України та в Командних чемпіонатах обов'язковою вимогою є те, щоб гравці - суперники однієї сітки були одягнені в одяг, що значно відрізняється за кольором.

21.3.4. На Командних першостях обов'язковою умовою є те, щоб одяг команд-суперниць значно відрізнявся за кольором, починаючи з чвертьфінальних ігор.

21.4. Парні ігри

Гравці однієї пари повинні бути одягнені в футболки і шорти (чи еквіваленти предмету одягу) однакового кольору та дизайну протягом усієї зустрічі, відповідно до пунктів 21.4.1 – 21.4.8.

21.4.1. На змаганнях третього рівня вимоги до кольору одягу не є обов'язковими.

21.4.2. На змаганнях серед ветеранів вимоги до кольору одягу не є обов'язковими.

21.4.3. На змаганнях Особистого чемпіонату України, Кубка України є обов'язковою умовою, щоб гравці основної сітки протилежних пар у кожному матчі були одягнені в одяг, що різко відрізняється за кольором.

21.4.4. На Командних чемпіонатах України є обов'язковим, щоб одяг гравців основної сітки протилежних пар у кожному матчі був різко протилежним за кольором.

21.4.5. На змаганнях Особистої першості України є обов'язковим, щоб з чвертьфінальних ігор гравці протилежних пар були одягнені в одяг контрастних кольорів.

21.4.6. На Командних першостях України обов'язковою умовою є, щоб з чвертьфінальних ігор гравці протилежної пари в кожному матчі були одягнені в одяг контрастних кольорів.

21.4.7. На змаганнях першого рівня партнери пари зобов'язані бути одягненими в одяг однакового кольору, починаючи з чвертьфінальних ігор.

21.4.8. На змаганнях другого рівня партнери пари зобов'язані бути одягненими в одяг однакового кольору, починаючи з чвертьфінальних ігор.

21.5. Якщо одяг гравців(пар)-суперників не відрізняється за кольором, відповідно до пунктів 21.3. і 21.4., гравець (пара), яка має більш низький рейтинг, будуть зобов'язані змінити одяг, обравши більш контрастний колір.

22. Оформлення (дизайн) одягу гравців.

22.1. На всіх змаганнях, санкціонованих ФБУ та комплексних всеукраїнських змаганнях, кожен предмет одягу може мати оформлення (дизайн), регламентоване вимогами, передбаченими пунктами 22.2. – 22.4.

22.2. Допускаються довільні малюнки на одязі, якщо вони не мають агресивного чи непристойного характеру і не містять комерційного чи рекламного змісту.

22.3. Лицьова сторона футболки може містити прапор, поряд з назвою країни чи суб'єкта федерації, чи їх скороченням, герб (національну емблему), що займає не більше 20 квадратних сантиметрів загальної площини, до того ж лише тієї країни чи того суб'єкта, який вони представляють. Не допускається використання назви країни чи суб'єкта федерації разом з іменем чи логотипом спонсора.

22.4. Оформлення (дизайн) допускається, коли є частиною реклами, дозволеної пунктом 24, і повністю відповідає дозволеним розмірам.

23. Надписи на одязі гравців.

23.1. На всіх змаганнях, санкціонованих ФБУ та комплексних всеукраїнських змаганнях, кожен предмет одягу може мати тільки чіткі, добре помітні надписи, які мають відповідати вимогам пунктів 23.2. – 23.5.

23.2. Колір, стиль і висоти шрифту.

23.2.1. Надписи повинні бути виконані великими літерами українського чи латинського алфавіту (за винятком пункту 23.5.2.), одним кольором, контрастним з футболом.

23.2.2. Якщо є малюнок на задній стороні футболки, напис має бути контрастного з ним кольору.

23.2.3. Для кращого прочитання прізвища (імені) гравця на відстані глядачами на стадіоні та телеглядачами, букви повинні бути висотою від 5 до 10 сантиметрів.

23.2.4. Назва країни має бути висотою 5 сантиметрів.

23.2.5. Надписи мають бути горизонтальними, чи якомога ближче до горизонтального, та розміщуватися у верхній частині задньої сторони футболки.

23.3. Імена гравця

Будь-яке ім'я (прізвище) гравця на задній стороні футболки має відповідати всім вимогам пункту 23. Ім'я (чи його скорочення) гравця має містити прізвище і/чи, за бажанням, ініціали імені чи псевдонім, повинно відповідати імені в заявці.

23.3.1. На змаганнях першого і другого рівнів прізвище (ім'я) гравця на задній стороні футболки є обов'язковими, починаючи з чвертьфінальних ігор.

23.3.2. На змаганнях третього рівня прізвище (ім'я) гравця на задній стороні футболки не є обов'язковими.

23.4. Назва країни

23.4.1. Назва країни гравця може бути написана на задній стороні футболки і має відповідати всім вимогам пункту 23.

23.4.2. Назва країни, якщо вона використовується, має бути або повною назвою країни англійською мовою чи її Олімпійською затвердженою аббревіатурою.

23.4.3. На змаганнях, санкціонованих ФБУ, назва країни гравця на задній стороні футболки не є обов'язковою.

23.5. Послідовний надписів та використання в рекламі

23.5.1. Послідовний надписів на футболці зверху донизу має бути такою: прізвище (ім'я) гравця (якщо наявні), назва країни (якщо наявна) і реклама (за наявності).

23.5.2. Також допускаються надписи, які є частиною реклами, дозволеної на основі пункту 24, і відповідають передбаченим розмірам. Такі надписи можуть бути виконані будь-яким алфавітом.

24. Реклама на одязі гравців

24.1. На всеукраїнських змаганнях, санкціонованих ФБУ та комплексних всеукраїнських змаганнях предмети одягу можуть мати лише рекламу, передбачену пунктами 24.2. – 24.5.

24.2. На футболці може розміщуватися реклама, що відповідає вимогам пунктів 24.2.1. – 24.2.2.

24.2.1. Максимум одна реклама може бути розташована на одному з таких місць: лівий рукав, правий рукав, ліве плече, праве плече, лівий комірець, правий комірець, справа, зліва та по центру грудей. Плече визначається як видима частина плеча на передній частині футболки. Повинно бути не більше п'яти елементів реклами в цілому, до того ж Національні прапори чи емблеми, за положенням чинних Правил, вважаються рекламою. Кожна реклама, в тому числі Національні прапори чи емблеми, повинна бути розміром 20 квадратних сантиметрів чи менше.

24.2.2. Рекламна смуга на футболці повинна мати рівномірну ширину і має бути не ширшою за 10 см на лицьовій стороні і не більше 5 см на задній частині футболки. Вона може розташовуватися під будь-яким кутом (на довільному місці) і може розміщуватися як на лицьовій стороні футболки, так і на задній, або ж з обох сторін.

24.2.3. Якщо виникає невідповідність між змістом реклами, вимогами пункту 24.2.2. та спонсорами змагань чи глядачами, або якщо зміст реклами буде порушувати місцеві закони чи вважатиметься образливим, то Головний суддя, на власний розсуд, може обмежити рекламу на футболці вимогами пункту 24.2.1.

24.3. Інший одяг

24.3.1. Кожна шкарпетка може містити дві реклами розміром 20 квадратних сантиметрів чи менше.

24.3.2. Реклама взуття допускається на моделях взуття, які наявні у відкритому продажу за 3 місяці до початку змагань, в яких ці моделі використовуються.

24.3.3. Будь-який інший предмет одягу може містити одну рекламу розміром 20 квадратних сантиметрів чи менше.

24.3.4. Одяг, що одягається на гравця під футболки, шорти, спідниці чи плаття, повинен розглядатися як «спідня білизна» і не належить до категорії «предмети одягу», і якщо спідня білизна виглядає назовні, вона не має містити реклами.

24.4. Обмеження на рекламу

24.4.1. Рекламою відповідно пунктам 24.2 – 24.3. може бути емблема виробника одягу чи емблема будь-якого спонсора.

24.4.2. Кожна реклама має презентувати одну організацію або продукт.

24.4.3. Реклама має відповідати принципам «Міжнародного олімпійського комітету» і не повинна містити політичний, релігійних повідомлень чи будь-чого, що не є комерційним брендом. Зареєстрованим товарним знаком чи торговою маркою (наприклад: «У мене немає спонсора», «Я хороший» і т. под.).

24.4.4. Гравці, що мають татуювання, малюнки, наклейки чи щось подібне (не на одязі), не можуть використовувати будь-яке татуювання, малюнок, наклейку, які є незаконними, наклепницькими чи мають комерційний характер, а також іншим чином порушують принципи, що стосуються реклами на одязі, викладені в пункті 24.4.3.

24.4.5. На комплексних всеукраїнських змаганнях організаторами можуть бути передбачені більш суворі обмеження реклами на одязі гравців, що використовується під час гри, ніж в пунктах 24.2. – 24.4.

24.5. Реклама членів ФБУ.

24.5.1. ФБУ можуть використовувати площу на більше 50 (п'ятдесяти) квадратних сантиметрів на шортах чи нижній частині плаття чи спідниці своїх гравців.

24.5.2. Ця площа зазвичай використовується для розміщення логотипу члена ФБУ чи реклами спонсора членів ФБУ, за умови, що вона відповідає вимогам пункту 24.4.2.

24.5.3. Якщо ФБУ не використовує такі площі, це місце не повинно бути використаним для іншої реклами.

24.5.4. Якщо гравці мають рекламу на своїх шортах, спідницях чи на нижній частині плаття на змаганні, реклама повинна бути узгоджена між ФБУ та ФБУ. Вона не є обов'язковою для інших гравців з тієї ж ФБУ.

24.5.5. Будь-яка ФБУ, що бажає використати даний вид реклами, повинна отримати письмовий дозвіл від ФБУ.

25. Результати

25.1. Результати змагань повинні надсилатися на адресу ФБУ в електронному форматі Excel щоденно

25.2. Фінальні результати всіх змагань, що підпадають під дію пункту 2 чинних Правил, повинні бути надіслані на адресу ФБУ в електронному вигляді в форматі Excel не пізніше як за два дні після завершення загань у запропонованій формі (Додаток № 5)

26. Винагородження

26.1. Рекомендований розподіл призових:

% загальних призових коштів						
	Переможець	Друге місце	Півфіналісти	Чверть-фіналісти	Потрапляння В 16	Усього
Чоловіки Одиночки	7.50	3.80	1.45	0.60	0.35	
Кількість	1	1	2	4	8	
Усього	7.50	3.80	2.90	2.40	2.80	19.40
Жінки одиночки	7.50	3.80	1.45	0.60	0.35	
Кількість	1	1	2	4	8	
Усього	7.50	3.80	2.90	2.40	2.80	19.40
Чоловічі пари (для пари)	7.90	3.80	1.40	0.275	0.375	
Кількість	1	1	2	4	8	
Усього	7.90	3.80	2.80	2.90	3.00	20.40
Жіночі пари (для пари)	7.90	3.80	1.40	0.275	0.375	
Кількість	1	1	2	4	8	
Усього	7.90	3.80	2.80	2.90	3.00	20.40
Змішані пари (для пари)	7.90	3.80	1.40	0.725	0.375	
Кількість	1	1	2	4	8	
Усього	7.90	3.80	2.80	2.90	3.00	20.40

26.2. Організатори змагань не повинні пропонувати, а гравці приймати плату (грошима чи речами) за участь у змаганнях, крім показовий виступів. Допускається компенсація транспортних та інших фактичних витрат.

26.3. Призами – грошовими чи речовими – можуть нагороджуватися спортсмени за місця, зайняті ними за результатами виступів на змаганнях,

відповідно до попередньо обумовлених Положенням розмірів та форми виплат.

26.4. Допускається також впровадження винагороди за результат за підсумками серії змагань.

26.5. Дозволяється вручення персональних призів від організаторів і спонсорів змагань.

26.6. Призовий фонд може виплачуватися гравцям на всіх змаганнях ФБУ лише у грошовому еквіваленті. Будь-які інші призи вручаються як додаткові. У Положенні чи проспекті змагань повинна бути вказівка на загальну суму таких призів.

27. Дисциплінарні порушення та покарання

27.1. Кожен гравець, що бере або планує взяти участь у змаганнях. Що проводяться ФБУ, повинен визнавати та виконувати вимоги «Правил гри в бадмінтон», «Правил проведення змагань ФБУ» та «Кодексу поведінки гравців ФБУ».

27.2. Порушення «Кодексу поведінки гравців ФБУ» є приводом для дисциплінарного покарання гравців (пункт 2.3. «Кодексу поведінки гравців ФБУ»).

27.3. Тренери та представники команд, що присутні на змаганнях, які проводяться ФБУ. Повинні дотримуватися вимог «Кодексу поведінки тренерів/представників гравців (команд) ФБУ». Такі ж вимоги поширюються на всіх офіційних осіб, що представляють організацію, які входять до складу ФБУ.

27.4. Дисциплінарними порушеннями організацій вважаються:

27.4.1. будь-які порушення Уставу ФБУ;

27.4.2. порушення встановлених термінів і форм подачі заявок на змагання;

27.4.3. порушення порядку сплати внесків;

27.4.4. порушення пункту 9.3. даних Правил щодо відозви заявленого учасника;

27.5. Порушення пунктів 27.4.2. і 27.4.3. можуть стати причиною «недопуску» учасників і команд даної організації до конкретних змагань.

27.6. Порушення пункту 27.4.4. карається штрафними санкціями у вигляді сплати заявочного внеску за тих учасників, про відозву яких не було повідомлено своєчасно.

27.7. Про порушення «Кодексу поведінки гравців ФБУ» та «Кодексу поведінки тренерів/представників гравців (команд) ФБУ», що трапилися під час змагання, Головний суддя подає Представлення до ФБУ відповідно до «Положення про дисциплінарні покарання гравців та тренерів/представників ФБУ».

27.8. ФБУ накладає покарання відповідно до «Положення про дисциплінарні покарання гравців та тренерів/представників ФБУ».

28. Права гравців та організацій. Відповідальність

28.1 Кожна ФБУ повинна нести відповідальність за проведення всіх змагань, дозволених ФБУ, що проходять під її юрисдикцією, а особливо за дотриманням організаторами «Правил проведення змагань ФБУ».

28.2 Кожна ФБУ несе відповідальність за контроль та управління всіма гравцями, що знаходяться під її юрисдикцією.

28.3 Щоб мати право потрапляння на змагання, всі гравці мають підтримувати гарні стосунки зі своєю ФБУ. ФБУ у свою чергу може оголосити гравця під своєю юрисдикцією небажаним, але причини і термін позбавлення юрисдикції необхідно повідомити ФБУ.

28.4 ФБУ повинна нести повну відповідальність за підтримку (фінансову та будь-яку іншу), що отримує гравець під її юрисдикцією, під час тренувань та змагань.

28.5 ФБУ повинна мати справу з усіма призовими виплатами гравцям, що проводяться готівкою, пункти 26.2. та 26.3.

28.6 ФБУ повинна контролювати та керувати будь-яким спонсорством (контрактні та будь-які інші договори), що стосуються гравців під її юрисдикцією.

28.7 ФБУ повинна гарантувати, що гравці під її юрисдикцією виконують вимоги «Кодексу поведінки гравців ФБУ»

28.8 ТФ повинна відповідати за контроль та управління всіма тренерами та представниками команд своєї юрисдикції на будь-яких змаганнях.

28.9 Для всіх змагань першого і другого рівнів кожна ФБУ повинна призначити представника команди до початку змагання.

28.10 За відсутності такого призначення, гравці, присутні на змаганнях, повинні обрати свого власного представника.

28.11 Головному судді змагань ФБУ завчасно повідомляє ім'я представника команди.

28.12 Представник бере на себе всі адміністративні та інші обов'язки, пов'язані з участю його гравців (команди) у змаганні з того моменту, коли він прибув на змагання.

28.13 Представник команди повинен бути присутнім на всіх нарадах, що скликають Головний суддя чи Оргкомітет. В іншому разі застосовується пункт 27.

28.14 ФБУ повинна забезпечити, щоб її тренери та офіційні особи команди дотримувалися вимог «Кодексу поведінки тренерів/представників гравців (команд) ФБУ»

5.4. Протокол змагань з бадмінтону

У кожному матчі суддя на вищій веде протокол матчу, який відображає хід гри та кількість набраних учасниками очок від початку гри до останнього розіграшу.

Під час введення протоколу очки записуються після кожного розіграшу.

Очки записуються в ячейки подвійних рядків (один рядок для кожного гравця). У вертикальну пару стовбців записується один розіграш. Кожний наступний вертикальний стовпчик – це один розіграш. Це спрощує ведення протоколу, при визначенні переможця розіграшу та право подачі (вважається у кого очки попереду той і подає, виключення початок гри).

Якщо у продовж матчу перші рядки заповненні, очки записуються у наступний, нижній, рядок. Протокол заповнюється охайно, зрозумілими літерами та цифрами. Потрібно пам'ятати, що протокол гри допомагає судді у складних ситуаціях прийняти правильне рішення і не розгубитися під час гри. Протокол потрібно вести систематично, не нехтуючи правилом його заповнення, це суттєво зменшить імовірність суддівських помилок. Він також повинен допомогти судді прочитати гру у разі апеляції.

Особистісні змагання:

Понаморенко	П	0	1				2	3	4				5	6			7	8	9
Журба		0		1	2	3				4	5	6			7	8		9	

Парні змагання:

Ткачук							2	3	4							7			
Жовтенко	П	0	1										5	6					8
Вовк				1	2										7	8			
Смоляков	Р	0							4	5	6						9	10	

(спочатку запишіть очко, потім об'явіть його)

Інструкції по веденню протоколу матчу з бадмінтону

Перед початком гри:

Отримавши у Головного судді протокол, необхідно заповнити наступне:

1. Розряд матчу: чоловічий одиночний розряд (МО), жіночий одиночний (ЖО), чоловічий парний (ЧП), жіночий парний (ЖП), змішаний парний (ЗП),
2. Номер корту,
3. Прізвища суддів на вищій та подачі.

Після проведення жеребкування та після того, як сторони зробили свій вибір, необхідно відмітити (записати):

1. «П» і «Р» – хто подає і приймає; в одиночній грі відмічаємо тільки того, хто подає
2. «Л» і «Пр» – зліва, справа від судді на вищій.
3. «0» – на проти прізвища того хто подає і приймає на початку кожного гейму.
4. Час початку гри – після команди «Грайте».
5. Відмітьте використання воланів упродовж матчу від першого запуску волана на початку матчу та кожної його заміни.

Під час гри

1. Напишіть новий рахунок у наступному стовпчику, у тій строчці, де написано прізвище наступного подаючого.
2. У парних матчах гравці не повинні змінювати свої поля подачі до тих пір, поки не виграють очко на своїй подачі. Так, коли сторона прогала право подачі, гравець, що виконував подачу, повинен залишатися у своєму полі до тих пор, поки його сторона не виграє очко і не отримає право подавати знову.
Як показано на зразку 1 (стр.162) - Давидова А. подавала з правого поля, коли рахунок став 4:0, вона продовжувала залишатися в правому полі до тих пір, поки її сторона не отримала право подавати, рахунок став 6:7; тоді вона перейшла на ліве поле подачі.
3. Якщо приймаюча сторона виграла очко – оголошуйте: «Перехід подачі» і запишіть її новий рахунок у наступну пусту клітинку її рядка (остання заповнена клітинка завжди у гравця, що подавав).
4. При рахунку 20:20 – накресліть діагональну лінію через усю клітинку вертикального ряду.
5. Якщо в грі виникають ситуації, описані нижче, необхідно використовувати відповідні позначення в наступній порожній клітинці у рядку відповідного гравця.

Ситуація	Позначення
Попередження (за порушення)	W
«Фол» (за порушення)	F
Виклик головного судді на корт	R
Призупинення гри	S
Травма	J
Дискваліфікація від Головного судді	дискваліфікація
Видалення тренера	видалення тренера
Виправлення помилки поля подачі	C
Виправлення рішення судді на лінії	O

6. Напишіть відповідні пояснення про ситуації, описані вище, в нижній частині протоколу. Якщо місця недостатньо, пишіть на зворотній стороні протоколу з позначкою «см. на звороті».
7. Якщо мало місце виправлення суддею на вищій рішення судді на лінії,

поставте позначку «О».

8. Якщо була скоригована помилка поля подачі – «С»:

8.1. попереду цифри рахунку сторони, яка здійснила помилку;

8.2. у клітинку рахунку, при якому помилка була скоригована;

8.3. в разі помилки сторони, яка подавала зробіть позначку у клітинці над або під цифрою рахунку (в залежності від того, хто в парі подає);

8.4. у випадку, якщо помилка здійснена приймаючою стороною, зробіть позначку в її першому (верхньому) рядку.

Закінчення гейму

1. Запишіть і обведіть рахунок гейму з поділом косою рисою між очками.

2. Внесіть повний рахунок гейму у верхню частину протоколу.

3. Проставте «0» напроти прізвищ того хто подає і приймає перед початком наступного гейму.

4. Відмітьте «П» і «Р» для наступного гейму.

Закінчення матчу

1. Запишіть і обведіть рахунок завершеного гейму.

2. Відмітьте час закінчення матчу (момент, коли Ви сказали «гейм» в кінці гейму, яким закінчено матч).

3. Запишіть рахунок останнього (другого або третього) гейму в клітинку у верхній частині протоколу.

4. Обведіть прізвище(а) гравця(ів) – переможців у верхній частині протоколу.

Після закінчення матчу

1. Підрахуйте і запишіть тривалість матчу.

2. Підпишіть заповнений протокол.

3. Підпишіть протокол у Головного судді і здайте в секретаріат.

Date:

$$\vdots$$

Duration:

Referee:

Протокол матча по бадминтону

Разряд	СП
Тур	1/16
Матч №	24
Дата	12/10/2013
Сессия	Вечер
Корт №	1

Счет в геймах

Начало матча	13:45
Окончание матча	14:25
Продолжительность	40
Судьи на вышке	Велесов Е.
Судьи на подаче	Тептина О.

Воланы:

[illegible]

Гл. судья

Судья на вышке

Протокол матча по бадминтону

Разряд ЖО
 Тур 1/8
 Матч № 228
 Дата 12/10/2013
 Сессия Вечер
 Корт № 1

Счет в геймах

	Морозова Нина	20
	Нижний Новгород	19

 Пр

	Васильева Елена	22
	Саратов	21

 II

Начало матча 12:10
 Окончание матча 12:43
 Продолжительность 33
 Судья на вышке Минин А.
 Судья на подаче Володин И.

Воланы:

Морозова Н.		0			1			2	3	4	5	6	7		8	9	10				11	12	13				14	15		16	17	18	19	20					
Васильева Е.	П	0	1	2		3	4							5	6			7	8	9	10				11	12	13	14		15	16					17	18	19	20

Морозова Н.																																
Васильева Е.																																

Морозова Н.		0	1	2	3							4	5		6		7	8		9	10		11	12	13	14	15			16	17			18	19			
Васильева Е.	П	0				1	2	3	4	5	6	7	8		9	10		11		12						13	14	15			16	17			18	19	20	21

Морозова Н.																																		
Васильева Е.																																		

Морозова Н.																																		
Васильева Е.																																		

Гл. судья

Судья на вышке

Протокол матча по бадминтону

Разряд МО
 Тур 1/4
 Матч № 228
 Дата 12/10/2013
 Сессия Вечер
 Корт № 1

Борисов Николай Волгоград Л		Счет в геймах		Володин Павел Новосибирск Пр	
		21	13		
		4	11		
		Дисквалификация			

Начало матча 12:10
 Окончание матча 12:43
 Продолжительность 33
 Судья на вышке Истомин В.
 Судья на подаче Кузнецов П.

Воланы:

Борисов Н.	S	0	1	2	3					4	5	6	7	8	9			10	11			12	13	14	15	16			17	18	19	20	21	21
Володин П.		0			1	2	3	4								5	6	7		8	9	10	11			12	13	W			F			13

Борисов Н.	S	0	1	2								F		3		4		F	Дисквалификация	4	Борисов Н. Дисквалификация за неспортивное поведение												
												R						R															
															R																		
Володин П.		0			1	2	3	4	5	6	7		8	9		F		10	11														

Борисов Н.																																	
Володин П.																																	

Борисов Н.																																	
Володин П.																																	

Борисов Н.		Борисов Н. - фолт за оскорбительное высказывание в адрес судьи на подаче. Рефери объяснил ему правила и предупредил его. После повторения																													
		нарушения ему снова была показана красная карточка и вновь был вызван гл. судья. Главный судья дисквалифицировал Борисова Н.																													
Володин П.																															

W, F, F (R) - Володин Н. получил предупреждение (желтая карточка) и дважды - красную карточку за давление на линейного судью. Был вызван Гл. судья и информирован о повторении нарушений. Гл. судья предупредил игрока на дальнейшее.

Гл. судья

Судья на вышке

РОЗДІЛ VI. БЕЙСБОЛ

6.1 Еволюція правил гри у бейсбол

Точно відслідкувати розвиток бейсболу із старовинних ігор з битою і м'ячем важко. Французький рукопис 1344 року містить ілюстрацію, на якій зображені священики, що грають у гру, можливо, *la soule*, що схожа на бейсбол. Інші старі французькі ігри, такі, як *thèque*, *la balle au bâton* і *la balle empoisonée* також мають деяку схожість з бейсболом. Дослідники дійшли згоди, що сучасний бейсбол розвинувся у Північній Америці з старішої гри раундерз, популярної у Великій Британії та Ірландії. Проте Девід Блок у праці «Бейсбол у часи, коли про нього не знали: Пошук коренів гри» (англ.) (*Baseball Before We Knew It: A Search for the Roots of the Game*) (2005) припускає, що гра виникла в Англії, і це підтверджують історичні свідчення. Блок стверджує, що раундерз і ранній бейсбол насправді були регіональними версіями однієї гри і що безпосередніми попередниками бейсболу були англійські ігри стулбол і тат-бол. Довгий час вважали, що крикет також походить від цих ігор, але виявлені у 2009 році свідчення вказують на те, що крикет міг бути завезений до Англії з Фландрії.

Найраніша відома згадка про бейсбол міститься у дитячій книжці 1744 року, виданій в Англії, – «*A Little Pretty Pocket-Book*» (аналог букваря). У ній наведено римований опис «бейсболу» і зображено поле, яке нагадує сучасне, але є трикутним, а не чотирикутним, і має стійки замість вкопаних у ґрунт баз. Девід Блок знайшов перший запис про гру під назвою «Басс-бол» ((англ.) *Bass-Ball*) у Суррей у 1749 році. Англійський юрист Вільям Брей зробив запис про гру в бейсбол у 1755 році у Гілфорді, графство Суррей. Цю ранню форму гри привезли до Канади англійські імігранти. Раундерз також була привезена до США канадцами британського та ірландського походження. Перша згадка про бейсбол у США датована 1791 роком. Це було розпорядження міської влади міста Піттсфілд (Массачусетс), яким заборонялося грати в гру біля нового міського дому молитви. У 1796 році гра вже була досить відомою, оскільки вона згадується в німецькому шкільному підручнику серед інших популярних розваг. Автор описує «*englische Baseball*» як змагання між двома командами, у якому «відбивач має три спроби відбити м'яч, знаходячись в домі». Щоб вивести суперника з гри, достатньо було одного аута.

Довгий час вважався правдивим «Міф про Даблдея» – історія про те, що Абнер Даблдей винайшов бейсбол у 1839 році у Куперстауні (Нью-Йорк). З часом історики бейсболу викрили та розвінчали цю легенду.

У 1845 році житель Нью-Йорка, член клубу «*Knickerbockers*» Александр Картрайт уклав правила гри в бейсбол, так звані «Нікербокерзські правила». Ці правила забороняли поширену в той час практику вибивати ранера, влучивши по ньому м'ячем. Таким чином правила посприяли використанню меншого і твердішого м'яча. Вони були більш наближені до сучасної гри, хоча і далі, наприклад, відбивальник вибував, якщо м'яч було спіймано після

одного відскоку, дозволялася тільки подача знизу. 19 червня 1846, відбувся перший матч за правилами Картрайта. Хоча, за деякими даними, «Нью-Йорк Нікербокерз» грали ще в 1845 році, матч, який на даний час вважається першим офіційно зареєстрованим бейсбольним матчем в історії США відбувся 19 червня 1846 року в місті Гобокен, Нью-Джерсі: «New York Nine» переміг «Нікербокерз» 23-1, у чотирьох інінгах. Нікербокерзські правила стали основою для розвитку сучасних правил протягом другої половини століття.

У середині 1850-х років бейсболом почали масово захоплюватися у території Великого Нью-Йорку. У 1856 році місцеві журнали згадували про бейсболяк про «національну розвагу» або «національну гру». Роком пізніше шістнадцять клубів з цієї місцевості створили перший управлінський орган – Національну асоціацію гравців бейсболу. У 1858 році у Квінсі відбулися перші бейсбольні матчі з платою за вхід. У 1863 році організація скасувала правило, яке дозволяло вивести з гри бетера, спіймавши після відскоку відбитий ним за правилами м'яч. Через чотири роки організація заборонила участь у своїх матчах афроамериканців. Збільшувався комерційний потенціал гри: у 1869 році було створено перший повністю професіональний бейсбольний клуб – «Цинцинатті Ред Стокінгз», який того року не зазнав жодної поразки у матчах з напівпрофесіональними та любительськими командами.

У 1876 році було створено Національну лігу, яка мала кращу організаційну структуру. Були створені та припинили діяльність декілька інших ліг. В одній з таких ліг – Американській асоціації (англ. American Association) у 1884 році грав афроамериканець Мозес Вокер. Через травму Вокер більше не грав у вищій лізі, а з початку 1890-х років за неписаною домовленістю було встановлено «кольоровий бар'єр» у бейсболі, який не допускав чорношкірих гравців до професійних ліг (вищих і нижчих), якими володіли білі. Створювалися професіональні Негритянські бейсбольні ліги (амер. англ. Negro baseball league), але вони швидко закривалися.

Продовжували змінюватися правила – у 1884 році було дозволено подачу зверху. У 1887 році було винайдено софтбол, який тоді мав назву «бейсбол в залі» (англ. indoor baseball), як зимова версія гри. Станом на 1893 рік вже діяли по суті всі сучасні правила гри; остання значна зміна була запроваджена 1901 року – м'яч, відбитий не за правилами (англ. foul ball), стали рахувати як страйк. Того ж року внаслідок реорганізації нижчої Західної ліги була заснована Американська ліга – перший успішний конкурент Національної ліги. Ці дві ліги, кожна з яких мала вісім команд, вели між собою боротьбу за найкращих гравців, нерідко ігнорували контракти одна одної і вели затяті судові процеси.

Бейсбольні матчі початку ХХ століття були менш результативними, ніж сучасні, з малою кількістю хоум-ранів. У грі домінували силові пітчери, команди використовували стратегію «inside baseball». Цей період називають «ера мертвого м'яча» (англ. dead-ball era), яка закінчилась на початку 1920-х

років завдяки прийняттю декількох змін у правилах. Було встановлено строгі норми щодо розміру, форми та матеріалу бейсбольного м'яча. Нове правило офіційно забороняло будь-яким чином змінювати м'яч при подачі (збільшувати його вагу або зволожувати сторонніми речовинами) після того, як Рой Чепмен помер від влучання подачі в його голову. Це нове правило, а також поява після Першої світової війни нових покращених матеріалів, призвели до того, що м'яч тепер летів далі після відбивання. Це стало перевагою для хітерів. Часто спорудження додаткових місць на стадіоні призводило до того, що огорожа самого поля переносилася ближче до бейсбольного майданчику, і завдяки цьому частіше ставалися хоум-рани.

Назавжди характер гри змінила поява легендарного гравця Бейба Рута – першого відомого силового хітера нової ери. Клуб, у якому Рут встановив більшість з його рекордів по відбиванню, – Нью-Йорк Янкіз – заробив репутацію головної команди вищої ліги. В кінці 1920-х і на початку 1930-х років генеральний директор Сент-Луїс Кардиналс Бранч Рікінвестував кошти у декілька клубів нижчої ліги і розробив першу сучасну «систему ферм». У 1933 році була створена нова Негритянська Національна ліга, через чотири роки вона об'єдналася з Негритянською Американською лігою. У 1936 році було проведені перші вибори до Національного залу слави бейсболу. У 1939 році у Пенсильванії створена Мала ліга бейсболу, яка займалась організацією дитячих бейсбольних лігах у США до кінця 1940-х років.

Бейсбол у світі. Бейсбол, відомий як «американська національна розвага», добре розвинутий і в декількох інших країнах. Історія бейсболу в Канаді тісно пов'язана з розвитком цього спорту у США. Команди з Канади грали у професійній вищій лізі разом з командами зі США ще у 1877 році. Сьогодні одна команда – «Торонто Блю Джейс» – є учасником ВЛБ (до 2004 року було дві).

Першу офіційну бейсбольну лігу за межами США і Канади було створено на Кубі у 1878 році. Куба зберігає багаті бейсбольні традиції і її національна збірна була однією з найсильніших у світі після запровадження міжнародних турнірів у 1930-х роках. У 1912 році перший чемпіонат країни проведено у Домініканській республіці. У період між світовими війнами були створені бейсбольні турніри та ліги у Нідерландах (1922), Австралії (1934), Японії (1936), Мексиці (1937) і Пуерто-Рико (1938). Японська ліга Nippon Professional Baseball, що складається з двох ліг – Центральної і Тихоокеанської, – вважається найсильнішим професійним змаганням за межами Сполучених Штатів. В Японії також є система професійних нижчих ліг, як і США, проте набагато менша – кожна команда має лише один фарм-клуб, тоді як команди ВЛБ мають по чотири-п'ять.

Після Другої світової війни професійні ліги створені у багатьох країнах Латинської Америки. Найбільш відомими з них були ліги у Венесуелі та Домініканській республіці. З початку 1970-х років щороку проводиться Карибська серія, у якій змагаються чемпіони бейсбольних ліг Домініканської республіки, Мексики, Пуерто-Рико, Венесуели та Куби

(приєдналася 2014 року). В Азії професіональні бейсбольні ліги є у Кореї (з 1982 року), Тайвані (з 1990 року) і Китаї (з 2003 року).

Професіональні бейсбольні ліги існують також у багатьох європейських країнах. Найбільш успішними з них є ліги у Нідерландах та Італії. Проте інтерес до бейсболу в Європі та Австралії є набагато меншим у порівнянні навіть з Азією та Латинською Америкою. У Європі існує Європейська конфедерація бейсболу(створена 1953 року), яка організовує змагання між клубами з різних країн та між національними збірними.

6.2 Офіційні правила гри у бейсбол

1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

1.1. Правила спортивних змагань з бейсболу(далі –Правила)визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань з бейсболу, що проводяться на території України.

2. ЦІЛІ ГРИ

2.1. Бейсбол це гра між двома командами, в кожній по дев'ять гравців, на полі, розміченому відповідно до даних правил, яку судять один або кілька суддів.

2.2. Мета кожної команди перемогти в грі, зробивши більшу кількість перебіжок, ніж противник.

2.3. Переможець є та команда, яка набере, відповідно до даних правил, більшу кількість перебіжок, зафіксованих у протоколі гри.

2.4. Ігрове поле.

Поле має бути розмічено відповідно до вказівок, наведених нижче і доданими схемами 1, 2 і 3.

Внутрішня частина поля (інфілд) - квадрат зі стороною 90 футів (27,43 м). Зовнішня частина поля (аутфілд) - область між двома фал-лініями, утвореними продовженням двох сторін квадрата, як показано на схемі 1. Відстань від «дома» до огорожі, найближчої трибуни, або іншої перешкоди на «фейр-території» повинно бути не менше 250 футів (76,2 м). Але краще відстань по фал-лініях - 320 футів (97,54 м) або більше, а до центру огорожі поля - 400 футів (121,92 м) або більше. (Див. примітку (а) до даного пункту.)

Інфілд повинен мати такий рельєф, щоб лінії баз і майданчик «дома» розташовувалися на одному рівні. Майданчик пітчера повинен розташовуватися на 10 дюймів (25,4 см) вище майданчика «дома». Кут ухилу від точки, розташованої на 6 дюймів (15,24 см) попереду майданчика пітчера до точки, що знаходиться на відстані 6 футів (1,83 м) в сторону майданчика «дома», повинен бути 1 дюйм (2,54 см) на 1 фут (30,48 см), ступінь ската повинна бути рівномірною. (Див. схему 3.)

Інфілд і аутфілд, включаючи обмежувальні лінії, складають «фейр-територію» (ігрове поле), вся інша частина майданчика «фал-територію».

Бажано, щоб лінія, яка проходить від «дома» до другої бази через майданчик пітчера, була спрямована на схід-північно-схід.

Рекомендується, щоб відстань від «дома» до задньої межі поля, а також від ліній баз до найближчої трибуни, огороження або іншої перешкоди складала не менше 60 футів (18,29 м). (Див. схему 1.)

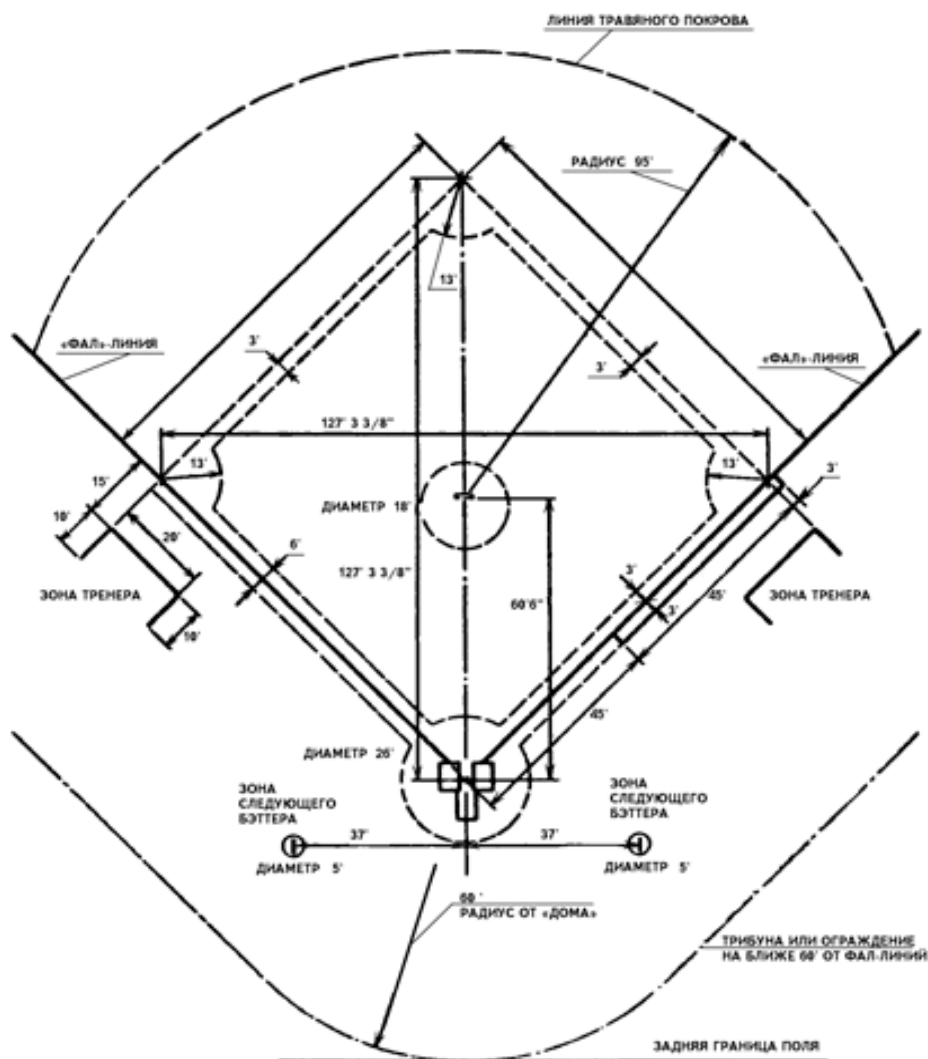


Схема 1

Після визначення місця розташування «дома» сталеву стрічку в потрібному напрямку відмірюють 127 футів 3 $\frac{3}{8}$ дюйма (39,5 м) для визначення місцезнаходження другої бази. Від «дома» відміряють 90 футів (27,43 м) в напрямку першої бази, від другої бази відмірюють 90 (27,43 м) футів в напрямку першої бази. Перетин цих ліній визначає місце першої бази. Від «дома» відміряють 90 футів (27,43 м) в напрямку третьої бази. Від другої бази відмірюють 90 (27,43 м) футів в напрямку третьої бази. Перетин цих ліній визначає місце третьої бази. Відстань між першою і третьою базами повинно бути 127 футів 3 $\frac{3}{8}$ дюйма (39,5 м). Всі виміри від «дома» повинні проводитися від точки перетину ліній першої та третьої бази.

Зони кетчера, бетера, тренерів, лінії трохфутової доріжки до першої бази і зони чергового бетера розмічаються згідно схемами 1 і 2.

Розмітка поля (демонструється на схемах 1 і 2 товстими чорними лініями) виконується розчином негашеного вапна, крейди або іншого білого матеріалу.

Лінії і розміри трав'яної зони та вільного простору ігрового поля, наведені на схемах, не є нормованими, а визначаються кожним клубом на свій розсуд.

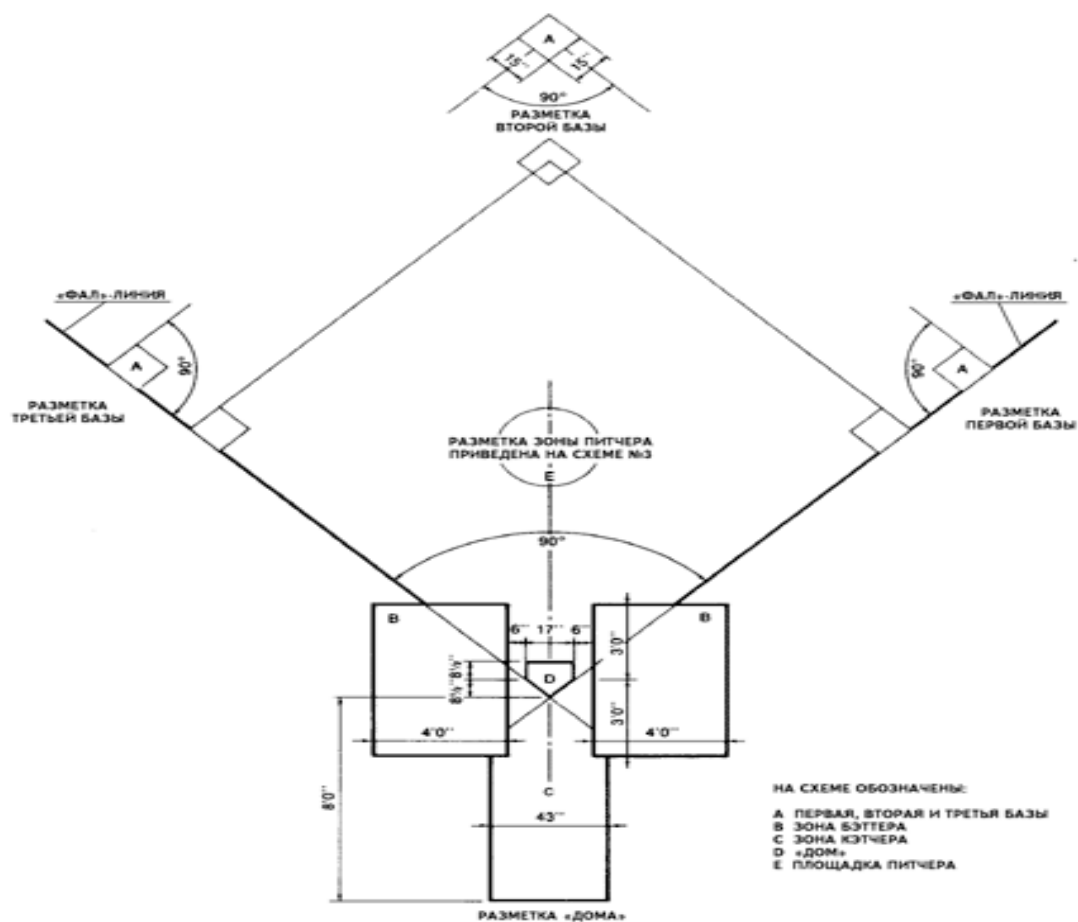


Схема 2

Примітка:

а) З 1 червня 1958 будь яке ігрове поле, створюване професійним клубом, має забезпечувати мінімальну дистанцію в 325 футів (99,06 м) від «дома» до огорожі, найближчої трибуни чи іншої перешкоди по правій і лівій «фал-лініях» і мінімальна відстань в 400 футів (121,92 м) до центру огорожі поля.

б) Існуючі ігрові поля з 1 червня 1958 не можуть реконструюватися таким чином, щоб відстані від «дома» до щогл, що позначають «фал-лінії» і до центру огорожі поля зменшувалися менше значень, наведених у пункті (а).

2.5. «Дом» повинен позначатися п'ятикутним листом вибіленої гуми, що являє собою квадрат зі стороною 17 дюймів (43,18 см) з двома кутами, зрізаними таким чином, що одна грань становить 17 дюймів, дві прилеглі до неї по $8\frac{1}{2}$ дюйма (21, 59 см), а дві грані по 12 дюймів (30,48 см) сходяться під кутом, утворюючи точку. Гумовий лист повинен розташовуватися на поверхні в місці перетину ліній, що з'єднують «дом» з першою і третьою базою так, щоб 17-дюймова грань була обернена до майданчика пітчера, а дві 12-дюймові межі збігалися з лініями, спрямованими до першої і третьої баз. Верхні межі «дома» повинні мати фаски, а плита зафіксована врівень з поверхнею землі. (Див. малюнок «Д» на схемі 2.)

2.6. Перша, друга і третя бази позначаються білими полотняними мішками, надійно прикріпленими до поверхні землі, як показано на схемі 2. Перша і третя бази повністю розташовуються в межах інфілд, мішок, що позначає другу базу, центрується по точці, яка визначає другу базу. Мішки квадратної форми зі стороною 15 дюймів (38,1 см), завтовшки не менше 3 дюймів (7,62 см) і не більше 5 дюймів (12,7 см), заповнені м'яким матеріалом.

Рівень ухилу від точки, розташованої на 6» (15,24 см) перед пластиною пітчера до точки, розташованої на 6' (1,83 м) в сторону «дома», має становити 1» на 1' (2,54 на 30 , 48 см), ухил рівномірний. Гірка пітчера це коло діаметром 18 '(5,49 м), центр якого відстоїть від «дома» на 59' (17,98 м). Гумова пластина розташовується в 18» (45,72 см) за центром гірки. Передня грань гумової пластини відстоїть від задньої точки «дома» на 60'6» (18,44 м). Ухил починається на відстані 6» від передньої грані гумової пластини і рівномірно триває до 6' (1,83 м), складаючи 6» (15,24 см). Навколишнє пластину пітчера площину повинна становити 6» перед пластиною, 18» (30,48 см) з боків і 22» (55,88 см) позаду. Розмір плоскої площадки 5' на 34» (152,4 см x 86,36 см).

2.7. Майданчик пітчера являє собою прямокутну пластину з вибіленої гуми розміром 24 на 6 дюймів (60,96 на 15,24 см). Вона повинна встановлюватися на поверхні, як показано на схемах 1 і 2 так, щоб відстань між майданчиком пітчера і будинком (задньої точкою будинку) становило 60 футів 6 дюймів (18,44 м).

2.8. Приймаючий клуб повинен облаштувати лавки для гравців, по одній для господарів і гостей. Лавки повинні розташовуватися не ближче 25 футів (7,62 м) від ліній баз, мати дах і стіни ззаду і з боків.

2.9. М'яч для гри представляє собою сферу, утворену пряжею, намотаною на серцевину з пробки, каучуку або подібного матеріалу, покриту двома шматками кінської або коров'ячої шкіри, щільно зшитими разом. Вага м'яча повинна бути в межах від 5 до $5\frac{1}{4}$ унції (від 141,75 до 148,84 г), розміром від 9 до $9\frac{1}{4}$ (22,86 - 23,5 см) по колу.

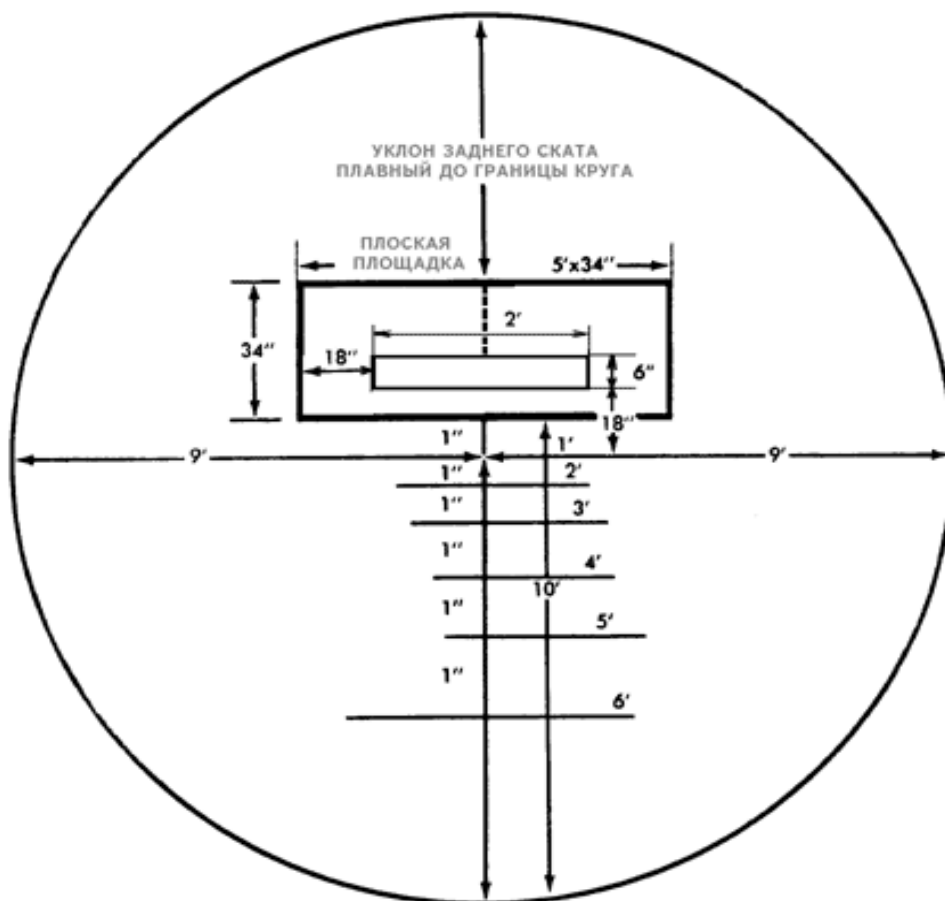


Схема 3

2.10.

а) Біта є гладкою, круглого перерізу палицю діаметром не більше $2\frac{3}{4}$ (6,99 см) у самій товстій її частини і не довше 42 дюймів (106,68 см), виготовлена з цілісного шматка твердого дерева.

Примітка: Ніякі ламіновані або експериментальні біти не можуть використовуватися в офіційних іграх, як іграх чемпіонату так і показових, якщо виробник не отримав схвалення Федерації бейсболу на конструкцію і метод виготовлення такої біти.

б) Біти з поглибленням. На кінці біти допускається виїмка глибиною до 1 дюйма, яка може бути не ширше 2 дюймів і не менше 1 дюйма діаметром.

Вигин виїмки не повинен мати включень стороннього матеріалу.

в) Рукоятка біти на довжину не більше 18 дюймів від її кінця може бути покрита або оброблена будь-якою речовиною або матеріалом для зручності схоплювання. Будь-який такий матеріал або речовина, нанесений з порушенням зазначеного обмеження в 18 дюймів, є підставою для вилучення біти з гри.

Примітка: Якщо суддя виявить, що біта не відповідає пункту (в), до

початку гри, або ж після того, як біта використовувалася в грі, це не є підставою для покарання беттера (оголошення йому ауту або усунення його з гри).

г) Використання забарвлених біт в офіційних іграх без спеціального дозволу Федерації бейсболу не дозволяється.

2.11.

а) Всі гравці однієї команди повинні бути одягнені у форму однакового кольору, покрою і стилю. На спині у кожного гравця має бути номер, розміром не менше 6 дюймів. Видима частина футболки повинна бути єдиною для всієї команди суцільного кольору. Будь-який гравець, крім пітчера, може мати цифри, букви або знаки відмінності, розташовані на рукаві футболки.

Гравець, чия форма відрізняється від форми інших гравців його команди, не допускається до участі в грі.

б) Лігою може бути передбачено, що кожна команда повинна носити одну, на всі випадки форму, кожна команда повинна мати два набори форми, білого кольору для ігор вдома і іншого кольору для ігор на виїзді.

в) Довжина рукавів у різних гравців може бути різною, але рукава кожного окремого гравця повинні бути приблизно однакової довжини. Рукава не можуть бути обірваними, обшарпаними або з розрізом.

г) Не дозволяється доповнювати форму стрічками чи іншими матеріалами, відмінними від кольору форми.

д) Жодна частина форми не повинна мати орнаменту, що повторює чи схожого на бейсбольний м'яч.

е) Не можна використовувати в оформленні форми скляні гудзики і полірований метал.

ж) Гравцям забороняється одягати взуття з накладками на шкарпетці або п'яті, окрім дозволених, або взуття з шипами, подібного взуття для гольфу або бігу.

з) На форму не повинні наноситися латки або знаки, пов'язані з комерційними оголошеннями.

і) Лігою може бути передбачено, що на формі команди наносяться імена гравців. Якщо ліга бажає написати не тільки прізвища гравців, на це потрібно отримати дозвіл Президента Ліги. Якщо імена гравців включаються, то кожен гравець команди повинен мати ім'я на формі.

2.12. Кетчер може одягати шкіряну ловушку не більше 38 дюймів по колу, не більше 15 ¼ дюйма по висоті. Ці обмеження розповсюджуються на будь-які шнурівки і будь-які шкіряні стрічки та оздоблення, що знаходяться на зовнішній частині ловушки. Простір між великим пальцем і відділом для інших пальців рукавиці не повинно перевищувати 6 дюймів у верхній частині рукавиці і 4 дюймів - в основі великого пальця. Кишеня не може бути більше 7 дюймів у верхній частині і 6 дюймів від його верху до основи великого пальця. Карман можна шнурувати плетеним або з цілісного шматка шкіри, що є або продовженням долоні, або прикріпленого до ловушки шнурівкою,

але таким чином, щоб не перевищувати зазначених вище розмірів.

2.13. Гравець першої бази може одягати шкіряну ловушку не більше 12 дюймів завдовжки і не більше 8 дюймів по ширині долоні, виміряної від основи великого пальця до зовнішнього краю ловушки. Простір між великим пальцем і відділом для інших пальців ловушки не повинно перевищувати 4 дюймів у верхній частині і $3 \frac{1}{4}$ дюймів в основі великого пальця. Конструкція ловушки повинна забезпечувати незмінність зазначених розмірів і неможливість їх збільшення, подовження, розширення або поглиблення за допомогою будь-яких матеріалів або обробки. Карман ловушки не повинен бути більше 5 дюймів від його верху до основи великого пальця. Карман може бути плетеним або з цілісного шматка шкіри, що є або продовженням долоні, або прикріпленого до ловушки шнурівкою, але таким чином, щоб не перевищувати зазначених вище розмірів. Кишеня не може бути виготовлена з кручених або згорнутих шнурів, або заглиблюватися, створюючи подобу мережі або сачка. Вага ловушки не обмежується.

2.14. Кожен польовий гравець, крім гравця першої бази та кетчера, може використовувати або одягати шкіряну ловушку. Вимірювання робочої частини ловушки повинні проводитися шляхом виміру передньої сторони ловушки або сторони, що приймає м'яч. Засіб вимірювання або вимірювальна стрічка повинна прилягати до поверхні і слідувати всім її вигинів.

Довжина ловушки повинна бути не більше 12 дюймів від кінчика будь-якого з чотирьох пальців, вздовж кишені для м'яча, до нижнього краю ловушки.

Ширина ловушки не повинна бути більше $7\frac{3}{4}$ дюйма, виміряних від зовнішнього шва біля основи вказівного пальця, уздовж підстав інших пальців до зовнішньої кромки мізинця ловушки.

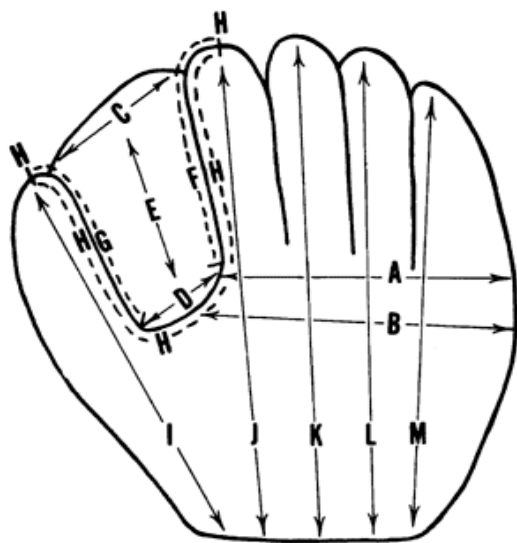
Простір між великим і вказівним пальцями може бути перекрито шкіряною кишенею. Карман може бути утворений двома шматками звичайної шкіри, повністю закривати просвіт розвилки між великим і вказівним пальцями, або складатися зі шкіряних смужок, або з клаптиків шкіри, або з переплечених шкіряних петель. Кишеня не може бути виготовлена з кручених або згорнутих шнурів, або заглиблюватися, створюючи подобу мережі або сачка.

Якщо кишеню закриває весь просвіт між великим і вказівним пальцями, він може бути гнучким. Його окремі частини повинні бути з'єднані разом. Ці частини повинні бути підігнані так, щоб у їх країв не з'являлися западини.

Кишеня повинна дозволяти регулювати ступінь розкриття просвіту між великим і вказівним пальцями. Цей просвіт не повинен перевищувати $4 \frac{1}{2}$ дюйма у верхній частині ловушки, бути не більше $5 \frac{3}{4}$ дюйма глибиною і $3 \frac{1}{4}$ дюймів у своїй нижній частині, ступінь розкриття не повинна перевищувати $4 \frac{1}{2}$ дюйма в будь-якій точці нижче верхньої частини.

Кишеня повинна бути надійно закріплена з боків у верхній і нижній частині просвіту. Якщо приєднання провадить виробництво шкіряними шнурками, вони повинні бути закріплені.

Якщо такі шнурки розтягуються або розпускаються, необхідно їх підтягнути, відновивши правильне положення. Вага ловушки не обмежується.



Загальний вид ловушки філдера
(гравця оборони):

A і B - ширина долоні (19,7 см і 20,32 см відповідно);
C - верх кишені (11,43 см);
D - низ кишені (8,89 см);
E - висота кишені по вертикалі (14,6 см);
F - довжина шва вказівного пальця (13,97 см);
G - довжина шва великого пальця (13,97 см);
H - довжина шва ловушки (34,93 см);

Схема 4

I - висота від верху великого пальця до низу (19,69 см);
J - висота від верху вказівного пальця до низу (30,48 см);
K - висота від верху середнього пальця до низу (29,85 см);
L - висота від верху безіменного пальця до низу (27,31 см);
M - висота від верху до низу мізинця (22,86 см).

2.15.

а) Ловушка пітчера повинна мати однаковий колір, включаючи всі шви, шнурки і перетинку. Колір не може бути білим або сірим.

б) Пітчер не має права наносити на ловушку сторонній матеріал, що відрізняється кольором від кольору ловушки.

2.16. Професійна Ліга бейсболу повинна прийняти таке правило, що стосується використання шоломів:

а) Всі гравці, виходячи на відбивання, зобов'язані одягати будь-який захисний шолом.

б) Всі гравці до 18-річного віку, виходячи на відбивання, зобов'язані одягати шолом зі щитками, що закривають обидва вуха.

в) Всі гравці, які вступили в Головну Лігу починаючи з сезону чемпіонату 1983 року і всіх наступних сезонах, зобов'язані одягати шолом з щитком на одне вухо або, за бажанням гравців, на два вуха.

г) Всі кетчери повинні обов'язково одягати спеціальні захисні шоломи для кетчерів, займаючи свою польову позицію.

д) Всі хлопці та дівчата, які підносять біти і м'ячі, під час виконання своїх обов'язків повинні одягати захисні шоломи.

Якщо суддя помічає порушення цих правил, він повинен вжити заходів щодо усунення порушення. Якщо порушення не може бути усунуто, на думку судді, за розумний проміжок часу, то суддя зобов'язаний відсторонити

порушника від гри і призначити відповідне дисциплінарне покарання.

2.17. Весь інвентар: бази, м'яч, біти, майданчик пітчера, форма гравців, ловушка пітчера, ловушки гравця першої бази, інфілдеров і аутфілдеров, захисні шоломи і т.д., описаних в цих правилах, але не обмежений цим переліком, не повинен нести на собі надмірних комерційних і рекламних позначень. Позначення виробника в частині змісту і розміру торговельного знаку і найменування марки продукту повинні бути виконані зі смаком. Вимоги цього пункту відносяться тільки до професіональним лігам.

Примітка: Виробники, що мають на меті виробляти нові види інвентарю для ліг професійного бейсбола, зобов'язані представити попередньо зразки на схвалення Федерації бейсболу.

3. ВИЗНАЧЕННЯ ТЕРМІНІВ

ADJUDGED Суддівське рішення - рішення, прийняте суддею.

APPEAL Апеляція - дія польового гравця, яка заявляє, що команда противника порушила правила.

BALK «Бок» - нелегальні дії пітчера по відношенню до ранера або декільком ранерів на базі, що дають право всім ранерам переміститися вперед на одну базу.

BALL «Бол» - подача, яка не потрапила в страйк-зону в польоті і не відбита бетером. Якщо м'яч після подачі вдарився об землю і, відскочивши, пролетів через страйк-зону, він вважається болом. Якщо такий м'яч торкається бетера, останній отримує право переміститися на першу базу. Якщо бетер після двох страйків, намагається відбити такий м'яч і промахується, то цей м'яч можна не ловити в ситуаціях, передбачених правилами 6.5 (в) і 6.9 (б). Якщо ж бетер відбиває такий м'яч, наступні дії повинні бути такими ж, якби м'яч було відбито в польоті.

BASE База - одна з чотирьох точок поля, якої повинен торкнутися ранер, щоб виграти очко, більш часто застосовується для позначення полотняних сумок і гумової пластини, що позначають точки баз.

BASE COACH Базовий тренер - член команди, одягнений в її форму, що знаходиться в зоні тренера біля першої або третьої бази та керує діями бетерів і ранерів.

BASE ON BALLS База, виграна по «болам» - переміщення на першу базу бетера, який отримав чотири «бола».

BATTER Бетер - гравець нападаючої команди, що займає позицію в зоні бетера.

BATTER-RUNNER Бетер-Ранер - термін, що визначає гравця нападаючої команди, який закінчив виконувати дії з битою, але не знаходиться в ауті або до тих пір, поки гра, після якої він стає ранером, не закінчилася.

BATTER'S BOX Зона Бетера - майданчик, в межах якого повинен знаходитися бетер, виконуючи дії з битою.

BENCH or DUGOUT Лава - місце для гравців, запасних гравців та інших

членів команди, одягнених у форму, коли вони не беруть активної участі в діях на ігровому полі.

BUNT»Бант»-відбивання м'яча без замаху, при якому біга підставляється під м'яч і останній повільно переправляється на внутрішню частину ігрового поля – «Інфілд».

CALLED GAME Перервана гра - гра, перервана головним суддею з якої-небудь причини.

CATCH Ловля - дія польового гравця, що полягає в надійному оволодінні рукою або ловушкою м'яча з польоту та утриманні його, за умови, що при ловлі м'яча, не використовувалася кепка, захисні щитки, кишень або будь-яка частина форми. Ловом не вважається, однак, якщо одночасно або безпосередньо після контакту з м'ячем, гравець, зіткнувшись з іншим гравцем, стіною, або просто впавши, в результаті такого зіткнення або падіння упустив м'яч. Не вважається ловом, якщо польовий гравець торкається м'яча, що летить, а потім м'яч торкається гравця нападаючої команди або суддю і відскочивши, ловиться іншим гравцем команди, що захищається. Якщо польовий гравець ловить м'яч і випускає його під час кидка, наступного відразу після лову, м'яч повинен присуджуватися як спійманий. Для доказу ловлі польовий гравець повинен утримувати м'яч достатній час, щоб показати, що він повністю контролює м'яч і віддає його за своєю волею.

Ловля є легальною, якщо врешті решт м'яч утримується польовим гравцем, навіть якщо він передавався від одного гравця до іншого, поки м'яч не торкнувся землі. Ранери можуть залишати свої бази, як тільки перший польовий гравець торкнувся м'яча. Польовий гравець для здійснення ловлі може перелазити через огорожу, поручні, мотузки або інші розділові лінії. Він може вистрибнути на огорожу, навіс, які можуть знаходитися на «фал-території».

У даному випадку ловля буде легальною, якщо гравець відштовхнувся від землі на території ігрового поля. На момент приземлення гравця за межами ігрового поля гра вважається зупиненою, м'яч стає «мертвим».

Не повинно допускатися ніяке втручання, що перешкоджає гравцеві подолати огорожу в спробі зловити м'яч. Він робить це на свій страх і ризик.

Якщо польовий гравець, намагаючись зловити м'яч у лави, підтримується, або утримується від явного падіння, гравцем або гравцями будь-якої команди і виконує ловлю, такі дії повинні визнаватися допустимими.

CATCHER Кетчер - польовий гравець, який займає позицію в «домі».

CATCHER'S BOX Зона кетчера - майданчик, в межах якого повинен знаходитися кетчер, коли пітчер подає м'яч.

THE CLUB Клуб - особа або група осіб, відповідальних за збір складу команди, що забезпечують ігрове поле та необхідні зручності і представляють команду у відносинах з Лігою.

COACH Тренер - член команди, що носить її форму, призначуваний

менеджером для виконання завдань менеджера, наприклад, що виконує обов'язки базового тренера.

DEAD BALL «Мертвий м'яч» - м'яч, що знаходиться поза грою внаслідок легально створеної тимчасової зупинки гри.

DEFENSE or DEFENSIVE Команда в захисті - команда або будь-який з її гравців, які займають позицію на ігровому полі.

DOUBLE-HEADER «Дабл-хедер» - дві заздалегідь запланованих гри, або опинилися такими після зміни розкладу ігор, зіграних безпосередньо одна за одною.

DOUBLE-PLAY «Дабл-плей» - гра в захисті, при якій виводяться в аут відразу двоє гравців нападу, що є результатом тривалих дій, за умови, що між висновками в аут не відбувалися помилки.

а) force double play Вимушений подвійний аут - гра, в якій обидва аути відбуваються в результаті вимушеної гри.

б) reverse force double play Зворотний вимушений подвійний аут - гра, в якій перший аут вимушений, а другий проводиться осалюванням ранера.

Наприклад: Ранер на першій базі, один аут, бетер відбиває м'яч по землі (Ground ball) на гравця першої бази. Гравець першої бази ловить м'яч, стосовно своєї бази (перший аут) і передає м'яч гравцеві другої бази або шортстопу для осалювання ранера - другий аут.

Інший приклад: бази зайняті, нуль аутів, бетер відбиває м'яч по землі на гравця третьої бази. Гравець третьої бази стосовно своєї бази (перший аут) і потім передає м'яч кетчеру для осалювання ранера - другий аут.

FAIR BALL «Фейр-бол» - м'яч, відбитий бетером і опускається на ігрову територію («фейр-територію») між «домом» і першою базою або між «домом» і третьою базою або знаходиться на або над «фейр-територією» і прямує за межі інфілд за першою чи третьою базою або торкається першої, другої чи третьої бази або який спочатку впав на «фейр-територію» до або за першою чи третьою базою або який, перебуваючи на або над «фейр-територією», торкнувся гравця або судді або який, перебуваючи над «фейр-територією» в польоті вийшов за межі ігрового поля.

«Фейр-бол» повинен присуджуватися, виходячи з положення м'яча щодо «фал-ліній» і фал-щогли а не з того, чи перебував гравець, що досягне м'яча, на «фал» або «фейр» території.

Якщо м'яч приземлився в інфілд між «домом» і третьою базою або між «домом» і першою базою і потім відскочив на «фал-територію», не досягнувши першої чи третьої бази і не торкнувшись гравця або судді, він вважається «фал» або якщо м'яч направляється на «фал-територію» або торкнувся гравця на «фал-території», він вважається «фал». Якщо летить м'яч і приземляється на або за першою чи третьою базою і потім відскакує на «фал-територію», удар зараховується як «фейр». Все більше число клубів встановлюють високі фал-щогли з дротяною сіткою, що позначає «фейр-територію» над огорожею, що дозволяє суддям більш точно вирішувати, чи був м'яч відбитий «фал» або «фейр».

FAIR TERRITORY «Фейр-територія» - частина бейсбольного поля, охоплювана лініями першої і третьої баз, починаючи від «дома» й до щенту огороження ігрового поля. Всі «фал-лінії» відносяться до «фейр-території».

FIELDER Польовий гравець- будь-який гравець команди, що захищається.

FIELDER'S CHOICE Вибір польового гравця - дія польового гравця, який, прийнявши відбитий по землі м'яч, кидає його не до першої бази з метою вивести в аут бетера-ранера, а до іншої бази, намагаючись вивести в аут попереднього ранера. Цей термін також застосовується секретарями матчу:

а) Для зарахування просування бетера-ранера або ранера, що займає одну або більше баз, поки польовий гравець намагається вивести в аут іншого ранера.

б) Для зарахування просування ранера, здійсненого виключно через бездіяльність команди, що захищається.

FLY-BALL «Флай-бол» - відбитий бетером м'яч, що піднімається високо в повітря.

FORCE PLAY Вимушений аут - гра, в якій ранер легально втрачає своє право зайняти базу без осалювання.

Наприклад: Ранер на першій базі, один аут, м'яч різко відбитий по землі на гравця першої бази, який ловить м'яч і торкається своєї бази і бетер-ранер виявляється в ауті. У цей момент вимушеність усувається і ранер, що просувається до другої бази, повинен бути осалений. Якщо при цьому на третій або другий базі були ранери і кожен із них зробив перебіжку в «дом» до того, як був осалений гравець на другий базі, очко зараховується. Якщо ж гравець першої бази перекинув м'яч на другу і отримав його назад, кидок на другу базу робить гру вимушеною, створюючи другий аут, а зворотний кидок гравцю першої бази до завершення дій бетера-ранера, робить третій аут. В такому випадку жодна з перебіжок не зараховується.

Наприклад: Вимушеної гри немає, один аут. Ранери на першій і на третій базах. М'яч відбитий високо і пійманий, другий аут. Ранер на третій базі перебігає в «дом». Ранер першої бази намагається повернутися на базу раніше, ніж м'яч, кинутий польовим гравцем, досягне захисника першої бази, але не встигає вчасно повернутися і виявляється в ауті. Три аута. Якщо, на думку судді, ранер третьої бази торкнувся «дома» перш, ніж м'яч був кинутий до першої бази, очко зараховується.

FORFEITED GAME Присуджена зустріч - зустріч, оголошена головним суддею закінчена з рахунком 0:9 на поразку однієї з команд, яка порушила правила.

FOUL BALL «Фал-бол» - відбитий м'яч, приземляється на «фал-територію» між «домом» і першою базою або між «домом» і третьою базою, або який вийшов за першу або третю базу на або над «фал-територією», або який впав на «фал-територію» за першою або третьою базою, або який, будучи на або над «фал-територією», торкнувся судді або гравця або будь-

якого стороннього об'єкту на полі. «Фал-бол» визначається виходячи з положення м'яча щодо «фал-ліній», включаючи фал-щоглу а не з того, чи перебував польовий гравець, що досягне м'яча, на «фейр» або «фал-території». М'яч, відбитий і не торкнувся польового гравця, який вдарився об гумову пластину пітчера і відскочив на «фал-територію» між «домом» і першою базою або між «домом» і третьою базою, вважається «фал-болом».

FOULTERRITORY «Фал-територія»-частина бейсбольного поля, розташована з зовнішнього боку ліній першої та третьої баз до огорожі.

FOUL TIP «Фал-рикошет» - відбитий удар, при якому м'яч, торкнувшись біти, летить прямо в руки кетчера і легально їм ловиться. Не спійманий м'яч не є «фал-рикошетом» а будь-який спійманий вважається «страйком», м'яч при цьому знаходиться в грі. Ловля м'яча не зараховується, якщо м'яч відскочив від землі, руки або ловушки кетчера.

GROUND BALL Приземлений м'яч - відбитий бетером м'яч, який котиться або стрибає по землі.

HOME TEAM Команда-господар - команда, на чиєму полі проводиться гра, або, якщо гра проходить на нейтральному полі, призначається за взаємною згодою.

ILLEGAL (or ILLEGALLY) Нелегально (нелегальний) - дія, що суперечить даним правилам.

ILLEGAL PITCH Нелегальна подача - подача в напрямку «дому», при якій опорна нога пітчера не торкається пластини пітчера, швидка подача, якщо на базах є ранери, то нелегальна подача є «бок».

INFIELDER Інфілдер - гравець оборони, що займає позицію у внутрішньому ігровому полі (Інфілд).

INFIELD FLY «Інфілд-флай» - м'яч, відбитий високо в повітря («флай-бол»), в межах «фейр-території», не «лайн-драйв» і не спроба «банта», який може бути пійманий інфілдером без особливих зусиль, коли зайняті перша і друга або перша, друга і третя бази та менше двох аутів. При цьому пітчер, кетчер і аутфілдер, що знаходиться на території «інфілд», повинен вважатися інфілдером.

Якщо очевидно, що відбитий м'яч буде «інфілд-флай», суддя зобов'язаний негайно оголосити для ранера «інфілд-флай!» або якщо м'яч знаходиться недалеко від «фал-ліній», «інфілд-флай, іф фейр!»

М'яч вважається «живим» і ранери можуть почати просування, незважаючи на ризик, що м'яч може бути пійманий, або стартувати від бази після торкання м'яча, як при звичайному «флай-болі». Якщо удар виявиться «фал», то він розглядається як «фал».

Якщо м'яч, оголошений «інфілд-флай», вдарився об землю і відскочив на «фал-територію» до першої або третьої бази, він вважається «фал-болом».

Якщо м'яч, оголошений «інфілд-флай», вдарився об землю на «фал-території» і відскочив на «фейр-територію» до першої або третьої бази, він вважається «інфілд-флай».

Оголошуючи «інфілд-флай», суддя повинен визначити, чи міг м'яч бути

легко спійманий інфілдером а не такими довільними чинниками, як лінії трави або «фал-лінії». Навіть якщо м'яч був спійманий аутфілдером, але, на думку судді, це легко міг би зробити інфілдер, суддя повинен оголосити «інфілд-флай». «Інфілд-флай» не предмет для апеляції, рішення судді має прийматися негайно і не може бути змінено.

Якщо оголошений «інфілд-флай», ранери можуть почати просування на свій страх і ризик. Якщо при цьому інфілдер навмисно випускає м'яч, який спускався на «фейр-територію», м'яч залишається в грі, незважаючи на приписи правила 6.5 (м (L??)) - правило «інфілд-флай» має перевагу.

IN FLIGHT В польоті - найменування відбитого, поданого або кинутого м'яча, який ще не торкнувся землі або інших об'єктів, крім польових гравців.

INNING Іннінг - це частина зустрічі, коли команди по черзі грають у захисті та нападі. Зміна команди, що захищається і нападаючої команди відбувається після виведення з гри в аут трьох гравців нападу.

INTERFERENCE Інтерференція (втручання)

а) Інтерференція нападу - дія нападаючої команди, спрямоване на те, щоб перешкодити грати будь-якому з польових гравців. Якщо суддя зафіксовано таке порушення з боку бетера, бетер-ранера або ранера, він повинен бути виведений з гри в аут, а решта ранерів повинні повернутися на ті бази, яких вони встигли досягти до моменту прийняття рішення суддів. У випадку, якщо бетер-ранер не встиг на першу базу, всі ранери повинні повернутися на ті бази, які вони займали під час подачі.

б) Інтерференція захисту - дія польового гравця, що заважає бетеру відбити подачу.

в) Інтерференція судді відбувається, коли суддя заважає кетчеру запобігти кидком вкрадання бази або коли «фейр-бол» торкнувся судді до того, як м'яч минув польового гравця.

г) Інтерференція глядачів відбувається, коли глядач залишає трибуну, пересувається по ігровому полю і торкається «живого» м'яча.

Після будь-якої інтерференції м'яч стає «мертвим».

LEAGUE Ліга - група клубів, команди яких проводять між собою ігри в рамках даних правил за заздалегідь спланованим графіком чемпіонату Ліги.

LEAGUE PRESIDENT Президент Ліги - повинен стежити за дотриманням офіційних правил, вирішувати спірні питання, що стосуються цих правил і протестів по іграх. Президент Ліги вправі покарати матеріально або усунути від ігор будь-якого гравця, тренера, менеджера або суддю за порушення даних правил, на свій розсуд.

LEGAL (LEGALLY) Легально (легальний) - відповідно до даних правил.

LIVE BALL «Живий м'яч» - м'яч, що знаходиться в грі.

LINE DRIVE «Лайн-драйв» (Прямий м'яч) - відбитий бетером м'яч, що прямує прямо і безпосередньо від біти до польового гравця, не торкаючись землі.

MANAGER Менеджер - особа, призначена клубом, відповідальна за дії

команди на полі і представляє команду в контактах з суддею і командою противника. Менеджером може бути призначений гравець команди.

а) Клуб повинен представити менеджера Президенту Ліги і головному судді матчу не пізніше ніж за 30 хвилин до офіційного початку зустрічі.

б) Менеджер може повідомити судді, що покладає на гравця або тренера певні обов'язки, передбачені правилами і будьякі дії такого призначеного представника носять офіційний характер. У всіх випадках менеджер повинен відповідати за поведінку своїх підопічних, дотримання офіційних правил гри, і шанобливе ставлення до суддів.

в) Якщо менеджер залишає поле, він зобов'язаний призначити гравця або тренера в якості свого заступника і цей заступник приймає на себе обов'язки, права і відповідальність менеджера. Якщо менеджер відмовляється або не в змозі зробити це, то заступника менеджера повинен призначити головний суддя зі складу команди.

OBSTRUCTION Перешкода - дії гравця, який не володіє м'ячем і не пересувається при спробі зловити м'яч, що заважають просуванню будь-якого гравця. Якщо польовий гравець ось-ось візьме кинутий м'яч і м'яч летить прямо до нього і знаходиться настільки близько до гравця, що останній повинен зайняти позицію для прийому, то даний гравець може вважатися рухомим при спробі зловити м'яч. Був чи не був гравець в стані пересування при спробі зловити м'яч, вирішує тільки суддя. Якщо польовий гравець намагався зловити м'яч і промахнувся, він не може більше вважатися рухомим в спробі зловити м'яч.

Наприклад: Інфілдер пірнає за м'ячем, що низько летить але м'яч пролітає повз, а гравець залишається лежати на землі, заважаючи просуванню гравців, він явно перешкоджає гравцям.

OFFENSE Напад - команда або будь-який член команди, один з гравців, що в даний час - бєтер.

OFFICIAL SCORER - див пункт 10.

OUT Аут - одне з трьох вилучень з поля гравця або гравців команди нападу протягом їхньої половини інінґа.

OUTFIELDER Аутфілдер - польовий гравець, який займає вигідну позицію в аутфілді, що є найбільш віддаленою від «дому» частиною поля.

OVERSLIDE (OVERSLIDING) Підкат - дія гравця нападаючої команди, при якому він ковзає по землі до бази, крім просування від «дому» до першої бази, коли він втрачає контакт з базою.

PENALTY Покарання - застосування даних правил, внаслідок вчинення нелегальних дій.

PITCH Подача - м'яч, що направляє пітчер в напрямі «дому» для відбивання бєтера. Будь-який інший кидок м'яча від гравця до гравця є передачею м'яча.

PITCHER Пітчер - польовий гравець, призначений подавати м'яч.

Pitcher's PIVOT FOOT Опорна нога пітчера - нога пітчера, що торкається пластини пітчера під час подачі.

«PLAY» «Плей» - команда судді почати гру або скасовує стан положення «мертвий м'яч».

QUICK RETURN Швидка подача - подача, виконана пітчером з явним наміром застати бетера не готовим до прийому м'яча така подача є нелегальною.

REGULATION GAME Статутна зустріч - Див правила 4.10 і 4.11.

RETOUCH Повторне торкання - дія ранера з повернення до бази, як легально необхідне.

RUN (SCORE) Очко - зараховується гравцеві нападаючої команди, спочатку що є бетером, потім ранером, що виконується при проходженні баз в наступному порядку: перша, друга, третя, «дом».

RUN-DOWN Рандаун - дія команди, що захищається, намагається вивести в аут гравця, що знаходиться між базами.

RUNNER Ранер - гравець нападу, що пересувається до бази, що торкається бази або повертається до бази.

«SAFE» «Сейф» - оголошення судді, що ранер зайняв базу, до якої він прагнув.

SET POSITION «Сет» позиція - одне з двох легальних положень пітчера, який виконує подачу.

SQUEEZE PLAY Скуїз плей - тактичний прийом, виконуючи який нападаюча команда, що мала ранера на третій базі, намагається дати йому можливість принести очко виконанням удару типу «бант».

STRIKE «Страйк» - легальна подача пітчера, що фіксується суддею в тих випадках, коли:

а) Бетер робить замах для нанесення удару по м'ячу і промахується.

б) Бетер не робить замахи на м'яч, що летів таким чином, що будь-яка частина м'яча пройшла через будь-яку частину «страйк-зони».

в) Бетер відбиває м'яч на територію «фал», коли у нього є менше двох страйків.

г) Після спроби виконати удар «бант» м'яч відскакує на «фал-територію».

д) М'яч торкається бетера при спробі відбити м'яч.

е) М'яч при польоті в межах «страйк-зони» торкається бетера або стає «фал-рикошетом».

STRIKE ZONE «Страйк-зона» - простір, розташований безпосередньо над «домом», обмежений по висоті зверху горизонтальною лінією, що проходить через середню точку між верхньою кромкою плеча і верхнім краєм формених штанів і знизу горизонтальною лінією, яка проходить на рівні коліна бетера, що знаходиться в стійці і готового відбити поданий м'яч. (Див. малюнок)

SUSPENDED GAME Відкладена гра - перервана гра, яка буде завершена пізніше.

TAG Осалювання - дія польового гравця, що надійно утримує м'яч у руці або в ловушці і що торкається при цьому м'ячем, рукою або ловушкою

ранера, який прагне зайняти будь-яку з баз або торкається бази будь-якою частиною тіла.

THROW Передача - кидок м'яча рукою у визначеному напрямку і з певною метою, відрізняється, завжди, від подачі.

TIE GAME Нічия - статутна гра, до кінця якої обидві команди мають однакову кількість очок.

«**TIME**» «Тайм» (Перерва) - оголошення судді про легальну зупинку гри, на час якої м'яч стає «мертвим».

TOUCH Дотик - торкнутися гравця або судді означає торкнутися будь-якої частини його тіла, його одягу або інвентаря.

TRIPLE PLAY Потрійний аут - вдала гра захисту, в результаті якої три гравці нападаючої команди виводяться в аут в результаті послідовних дій, за умови, що між виведеннями в аут не здійснювалися помилки.

WILD PITCH «Дика» подача - неточна подача кинута занадто високо, низько або в сторону від «дому», так що кетчеру не вдається спіймати її.

WIND-UP POSITION «Віндап-позиція» - одна з двох легальних позицій пітчера при виконанні подачі.



4. ЗАГАЛЬНІ ВИМОГИ ДО ПІДГОТОВКИ ТА ПРОВЕДЕННЯ ГРИ

4.1. Перед початком гри суддя зустрічі повинен:

а) Вимагати суворого і неухильного дотримання всіх вимог і правил, що

стосуються проведення гри та інвентарю.

б) Переконатися у тому, що всі без винятку лінії розмітки виконані відповідно до вимог цих Правил (див. схему 1 і 2).

в) Отримати від господарів поля ігрові м'ячі. Питання про придатність того чи іншого м'яча може вирішувати тільки суддя зустрічі.

г) Мати впевненість, що команда господарів може надати для гри як мінімум 12 запасних ігрових м'ячів.

д) Мати у своєму розпорядженні принаймні два запасних м'яча і поповнювати цей запас в ході гри в міру необхідності. Запасні м'ячі вводяться в гру, якщо:

1) М'яч був вибитий за територію ігрового поля або ж потрапив до глядачів.

2) М'яч загубив (змінив) забарвлення або непридатний для подальшого використання.

3) Пітчер просить замінити м'яч.

Якщо суддя вчасно не помітив, що м'яч вимагає заміни, а пітчер вже виконав подачу знебарвленого (або пошкодженого) м'яча, то подача повинна бути зарахована, а заміна м'яча може бути проведена тільки тоді, коли м'яч стає «мертвим». Суддя не повинен видавати новий м'яч пітчеру або кетчеру, поки бетер не пройде всі бази і «дом» після удару «хоум-ран».

4.2. Гравець не повинен навмисно пошкоджувати м'яч, натираючи його глиною, каніфоллю, парафіном, наждачним папером або будь-яким іншою сторонньою речовиною. Суддя повинен замінити м'яч і відсторонити гравця від гри. Якщо суддя не може визначити порушника і якщо пітчер використовував пошкоджений або знебарвлений м'яч для подачі, то пітчер повинен бути негайно відсторонений від гри й автоматично пропускає гри протягом 10 днів.

4.3. Під час проведення гри при «мертвому» м'ячі вирішуються заміни гравців. Гравець займає в списку на відбивання місце замінного. Замінений гравець більше не може брати участь в даній зустрічі. Якщо в команді проводиться одночасно кілька замін, то менеджер команди, що захищається ще до того, як гравці зайняли позиції, повинен повідомити головному судді черговість цих гравців на виконання удару. Надану інформацію від менеджера головний суддя повинен передати офіційному лічильнику. Якщо головний суддя під час зустрічі не отримав цю інформацію, то він має право самостійно визначити черговість відбивання для нововведених гравців. Протягом одного іннінга пітчер може бути переведений на іншу ігрову позицію тільки один раз.

Будь-який польовий гравець, який замінює пітчера, має право на п'ять розігрівальних кидків.

4.4. Гравець, заявлений у стартовому складі, не може замінити партнерів як ранер. Метою даного правила є усунення практики так званих допоміжних ранерів. Нікому з гравців не повинна дозволятися заміна на допоміжного ранера. Ніхто з гравців, що вже взяли участь у грі і замінених, не може

повернутися, як допоміжний ранер. Будь-який гравець, що не знаходиться в стартовому списку, що виходить на поле в якості ранера, повинен вважатися заміною.

4.5.

а) Пітчер, включений до стартового складу, подає першому бетеру або будь-якому гравцеві, який вийшов йому на заміну, до тих пір, поки цей бетер не буде виведений в аут або ж не займе першишу базу, крім тих випадків, коли, на думку головного судді, пітчер отримав травму або захворів, що не дозволяє йому більше здійснювати подачу.

б) Якщо проводиться заміна пітчера, то гравець, який замінив пітчера, подає бетеру або будь-якому гравцеві, який вийшов йому на заміну, до тих пір, поки цей бетер не буде виведений в аут або ж не займе першу базу, крім тих випадків, коли, на думку головного судді, пітчер отримав травму або захворів, що не дозволяє йому більше здійснювати подачу.

в) У разі заміни пітчера, що не відповідає вимогам правил, суддя повинен повернути заміненого і не дозволяти проводити заміну до тих пір, поки вона не буде проведена в повній відповідності до вимог правил. Якщо не відповідає вимогам правил заміна все ж була проведена і м'яч побував у грі, то будь-яка гра, яка принесла результат, повинна бути зарахована, а пітчер не вважається заміненним неправильно, як тільки він здійснив свою першу подачу, або як тільки будь-який ранер виведений в аут.

Якщо менеджер намагається замінити пітчера, порушуючи при цьому вимоги правила 3.5 (в), то суддя зобов'язаний попередити його. Якщо, випадково, через недогляд, головний суддя оголошує вихід пітчера проти правил він ще має можливість до вчинення подачі виправити свою помилку.

4.6. Менеджер повинен негайно сповіщати головного суддю зустрічі про всі проведені заміни і одночасно з цим визначати місце заміни гравців і в списку черговості на відбиття. Замінені гравці можуть залишатися зі своєю командою на лаві або ж брати участь в розминці готуватися до заміни пітчера.

Судді не повинні дозволяти заміненним гравцям, яким дозволено залишитися на лаві, звертатися з якими-небудь зауваженнями до гравців або менеджеру команди суперника або суддям.

4.7. Головний суддя зустрічі відразу ж після отримання інформації про зроблені заміни від старшого тренера зобов'язаний негайно оголосити про них.

4.8

а) Якщо такого повідомлення не було, то заміна вважається здійсненою:

1) Для пітчера після того, як він зайняв своє місце на майданчику пітчера.

2) Для бетера після того, як він зайняв своє місце в зоні бетера.

3) Для польового гравця після того, як він зайняв ігрову позицію гравця, якого він замінює і м'яч став «живим».

4) Для ранера після того, як він зайняв позицію замінного ранера.

б) Будь-яка гра здійснена гравцем або з гравцем заміненим вищепереліченими способами без оголошення, повинна вважатися легальною.

4.9. Одягнені у форму гравці не повинні спілкуватися з глядачами, а також перебувати на трибунах під час зустрічі. Менеджер, тренер або гравець не повинен звертатися до глядачів до або під час гри. Гравці протилежних команд одягнені у форму, не повинні брататися.

4.10.

а) Менеджер команди господарів повинен бути єдиним, хто приймає рішення про можливість початку гри при несприятливих погодних умовах і непридатності поля, крім другої гри «дабл-хедер».

Виключення: Будь-яка ліга може уповноважити свого Президента скасувати дію цього правила, щоб підтвердити, що календар ігор чемпіонату був складений з урахуванням рівного дотримання інтересів всіх команд. Коли скасування, або передбачувана неможливість ігри у фінальних серіях може вплинути на розташування клубу в лізі, Президент, по апеляції будь-якого клубу ліги, може прийняти на себе право, що надається менеджеру команди господарів даними правилом.

б) У другій зустрічі «дабл-хедер» тільки головний суддя першої зустрічі може вирішити, можна чи не можна починати гру через несприятливі погодні умови або незадовільного стану ігрового поля.

4.11. Між зустрічами «дабл-хедер» і в перервах, викликаних незадовільним станом поля, головний суддя зобов'язаний контролювати дії працівників стадіону, спрямовані на приведення ігрового поля в належний вигляд.

Покарання: За невиконання вимог даного пункту правил головний суддя може зарахувати поразку команді господарів поля.

4.12. Коли судді зупиняють гру, повинна подаватися команда «тайм». За командою «плей» перерва закінчується і гра поновлюється. У проміжках між командами «тайм» і «плей» м'яч вважається «мертвим».

4.13. Менеджер команди господарів поля повинен надати головному судді зустрічі і менеджеру команди гостей додаткові інструкції, необхідні, на його думку, для запобігання різного роду випадковостей, пов'язаних зі специфікою даного поля. Якщо ці інструкції не викликають заперечень з боку менеджера команди гостей, то вони стають легальними, в іншому випадку головний суддя повинен прийняти рішення про введення додаткових правил, необхідних через стан поверхні ігрового поля, але не суперечать офіційним правилам гри.

4.14. Гравцям нападаючої команди забороняється залишати будь-якої інвентар в межах ігрового поля. Ніякий інвентар не повинен залишатися на «фейр» і «фал-території».

4.15. На ігрове поле під час зустрічі не допускається ніхто, за винятком гравців і тренерів у формі, менеджерів, акредитованих фотокореспондентів, суддів, служителів правопорядку у формі, працівників охорони та інших

служб клубу господарів. У випадку, якщо в хід гри ненавмисно втручається особа, яка має право знаходитися на ігровому полі, крім членів нападаючої команди, які беруть участь у грі, тренера, що знаходиться у спеціально відведений зоні або судді, то м'яч не вважається поза грою. Якщо ж втручання носить явно навмисний характер, то м'яч вважається що поза грою в момент виникнення перешкоди і головний суддя зобов'язаний призначити таке покарання, яке, на його думку, повністю анулює вплив даного втручання на хід подій.

Примітка: Для осіб, які є винятком у цьому правилі, див. правило 7.11 і правило 7.8 (б). Навмисне або ненавмисне втручання, повинно визначатися суддями по діях особи, що бере участь.

Наприклад: Тренер, суддя і т.д. намагається не торкнутися поданого або кинутого м'яча, що, однак їм не вдається. Таке втручання носить ненавмисний характер. Однак, якщо при цьому він штовхає, піднімає або штовхає м'яч, то такі дії повинні кваліфікуватися як навмисні, незалежно від того, що було на думці у порушника.

Гра: Бетер відбиває м'яч в шортстоп, який в свою чергу, здійснює сильну передачу на першу базу. Кидок невдалий і м'яч летить повз. Тренер команди нападу на базі, щоб уникнути перешкоди нахилиється до землі, а гравець першої бази, намагаючись заволодіти м'ячем, стикається з тренером. Бетер-ранер в цей час завершує перебіжку на третій базі. Якщо суддя вважатиме, що тренер зробив усе можливе, щоб уникнути втручання в хід гри, то перешкода не буде зарахована. Якщо, на думку судді, тренер тільки намагався зобразити, що він намагається уникнути втручання в гру, то суддя має кваліфікувати такі дії як втручання.

4.16. Якщо має місце втручання глядача, то з цього моменту м'яч вважається «мертвим» і суддя повинен призначити таке покарання, яке, на його думку, могло б компенсувати вплив втручання глядача на хід гри.

Роз'яснення: Якщо втручання глядача явно заважає польовому гравцеві зловити «флай-бол», то суддя повинен оголосити бетеру аут. Слід робити відмінність між дотиком м'яча, який кинутий або відбитий на трибуни, торкнувся глядача і тим самим вийшов з гри, навіть якщо потім він відскочив на поле і глядач вибіг на поле, подолавши огорожу і торканням м'яча в грі або дотиком до гравця або іншим втручанням в дії гравця. В останньому випадку торкання явно навмисне і повинно розцінюватися, як навмисне втручання згідно з правилом 3.15. Бетер і ранери повинні зайняти ті позиції, де, на думку судді, вони перебували б, якби не відбулося втручання. Не допускається втручання в дії польового гравця, коли він у прагненні заволодіти м'ячем долає огорожу, бар'єр, або якісь інші перешкоди. Однак, якщо глядач досягає бічної кромки ігрового поля за допомогою такого огороження, бар'єру і явно заважає польовому гравцеві зловити м'яч, то в результаті бетер оголошується в ауті за втручання глядача.

Наприклад: Ранер на третій базі, один аут і бетер відбиває «флай-бол» далеко в аутфілд «фейр» або «фал». Глядач явно заважає спробам

аутфіллдера зловити м'яч. Суддя оголошує бетера в ауті за втручання глядача. М'яч «мертвий» з моменту оголошення суддею ауту. Суддя вирішує, що внаслідок відстані, на яку був відбитий м'яч, ранер третій бази встиг би взяти очко після ловлі м'яча, якби не відбулося втручання, отже, ранеру присуджується очко. Таке рішення не може прийматися, якщо був «флай-бол» і втручання відбулося недалеко від «дому».

4.17. Всі гравці і запасні гравці обох команд, які беруть в даний момент участь у грі, крім які готуються вийти на заміну, виконують обов'язки тренера на першій і третій базах, повинні перебувати на лаві, відведеної для їх команди. Під час гри на цій лаві дозволяється бути присутнім тільки гравцям, запасним гравцям, менеджерам, тренерам і хлопчикам, які подають біти.

Покарання: За порушення даного правила суддя, після попереднього попередження, видаляє порушника з поля.

Гравці, які не беруть участь у зустрічі за станом здоров'я, через дискваліфікацію і т.д., допускаються до підготовки перед початком гри і розміщуються на лавці, відведеної для їх команди, але не мають права брати участь в будь-яких діях своєї команди під час проведення зустрічі, наприклад в розминці пітчера і т.д. Ці гравці за жодних обставин не можуть виходити на поле.

4.18. Команда господарів поля для забезпечення належного порядку під час зустрічі може вдатися до допомоги працівників охорони правопорядку. Якщо особа, або група осіб, під час гри виходять на ігрове поле і втручаються в хід гри, команда гостей може відмовитися від гри до тих пір, поки поле не буде очищено.

Покарання: Якщо поле не буде очищено за розумний проміжок часу, але не менше 15 хвилин після відмови команди гостей продовжувати гру, суддя може зарахувати поразку команді господарів.

5. ПОЧАТОК І ЗАКІНЧЕННЯ ЗУСТРІЧІ

5.1. Зустріч повинна починатися в офіційно призначений час, якщо тільки представники господарів поля попередньо не повідомлять про те, що зустріч повинна бути відкладена або її початок затримується. За 5 хвилин до призначеного часу початку зустрічі суддя або судді повинні знаходитися поблизу «дома», куди прийдуть менеджери команд.

Перед початком зустрічі послідовно виконуються наступні дії:

а) Менеджер господарів поля повинен надати головному судді зустрічі заявочний список черговості на відбиття у двох примірниках.

б) Те ж саме повинен зробити менеджер команди гостей.

в) Головний суддя зустрічі зобов'язаний переконатися в ідентичності всіх примірників, після чого передати дублікати (копії) списків черговості на відбиття менеджерам протилежних команд, екземпляри, що залишилися у головного судді зустрічі з цього моменту вважаються офіційними списками черговості відбивання. Передача головним суддею списків менеджерам

означає їх затвердження. Після цього жоден із менеджерів не має права вносити у затверджені списки будь-які зміни, за винятком випадків, обумовлених в цих правилах.

г) Починаючи з цього моменту, після затвердження списків судді відповідають за ігрове поле і мають виняткові права на визначення часу початку зустрічі, необхідності її перенесення, затримки в зв'язку з погодними умовами або станом ігрового поля. На випадкові помилки в списках черговості на відбивання, помічені головним суддею до того, як буде подана команда «плей» до початку зустрічі, слід вказати тренеру або капітану про допущену помилку їх команди, щоб виправлення було внесено до початку гри.

Наприклад: Якщо менеджер будь-якої з команд ненавмисно перерахував у заявленому списку тільки вісім гравців або ж включив у цей список двох гравців з однаковими прізвищами, не вказавши при цьому їхні ініціали і ці помилки виявлені головним суддею зустрічі до команди «плей», суддя повинен наполягти на виправленні подібних помилок до початку гри. Команда не повинна бути викрита в якій-небудь явно ненавмисної помилки, яка цілком могла бути усунена до початку гри.

5.2. Гравці команди господарів займають позиції в обороні, перший за списком бетер команди гостей займає місце в зоні бетера, суддя подає команду «плів 2, після чого гра починається.

5.3. При введенні м'яча в гру на початку зустрічі, а також під час гри всі польові гравці, крім кетчера, повинні перебувати на «фейр-території».

а) Кетчер повинен розташовуватися безпосередньо в «домі». Він може залишати свою позицію в будь-який час для лову подачі або при грі на «домі», а при здійсненні спроби навмисно вивести бетера на першу базу, кетчер повинен стояти обома ногами в межах ліній, що позначають зону кетчера, до тих пір, поки м'яч не покине руку пітчера.

Покарання: «бок».

б) Пітчер при подачі м'яча повинен займати легальну позицію.

в) Крім пітчера і кетчера, будь-який інший гравець може знаходитися в будь-якій точці «фейр-території».

г) Ніякий гравець нападаючої команди, крім бетера або ранера, що намагається принести очко, не повинен перетинати лінії кетчера, поки м'яч знаходиться в грі.

5.4. Зазначена в заявочному списку черговість на відбивання повинна дотримуватися протягом усієї зустрічі, за винятком випадку заміни гравця. При цьому гравець займає в списку на відбивання місце партнера, що залишає поле.

5.5. Нападаюча команда має право виставити на поле двох базових тренерів, одного близько першої бази, а другого близько третьої. При цьому кількість базових тренерів не повинно перевищувати двох. Базові тренери повинні бути одягнені у форму команди і весь час залишатися в межах ліній, що обмежують зони тренерів.

Покарання: За порушення вимог цього пункту правил базовий тренер може бути видалений з гри і повинен покинути ігрове поле. Часто базові тренери не строго слідують цьому правилу. Суддя може вимагати неухильного виконання цих вимог від тренерів обох команд після заяви одного з них. Тренеру може бути дозволено залишати зону тренера, наприклад, для подачі сигналів гравцям, якщо він при цьому жодним чином не заважає грі.

5.6.

а) Під час зустрічі жоден з офіційних представників команди, що знаходиться на лаві запасних, в зоні базового тренера, на ігровому полі або в будь-якому іншому місці, не має права:

1) Лихословити, сваритися, непристойно жестикулювати, допускати грубість по відношенню до супротивника, суддям або глядачам.

2) Подавати команду «тайм», вчиняти будь-які дії з тим, щоб змусити пітчера зробити затримку.

3) Жодним чином вступати в навмисний контакт з суддею.

б) Ні один з польових гравців не повинен закривати огляд і як-небудь відволікати його, використовуючи різні неспортивні прийоми.

Покарання: За порушення вимог цього пункту правил гравець повинен бути вилучений з поля до кінця гри, а якщо стався «бок», він скасовується.

5.7. Коли по ходу гри видаляють менеджера, тренера або гравця, то вони повинні негайно покинути поле і не брати більше участі в грі. Повинні зняти форму або покинути стадіон, або зайняти місце на трибунах, досить віддалених від лавки своєї команди і місця розминки пітчера. Якщо менеджер, гравець або тренер пропускають гру згідно накладеному раніше покарання, вони не можуть перебувати на лаві запасних своєї команди або в ложі преси протягом цієї гри.

5.8. Суддя повинен зробити попередження гравцям, що знаходяться на лавці, якщо вони висловлюють бурхливе невдоволення його рішеннями. Якщо ці дії тривають, слід покарання:

Покарання: Суддя повинен видалити порушника (порушників) з лави. Якщо конкретного винуватця визначити не вдається, суддя має право видалити з лави всіх гравців. При цьому менеджер порушила правила команди має право викликати на ігрове поле тільки тих гравців, які необхідні для заміни в ході гри.

5.9. Як команда отримує очко.

а) Команді зараховується очко, коли ранер легально торкається послідовно першої, другої, третьої баз і «дому» до того, як три гравці будуть виведені в аут і закінчиться іннінг.

Виняток: Очко не зараховується в тому випадку, якщо ранер досяг «дому» в ігровій ситуації, в якій був виконаний третій аут:

1) Бетер-ранер до того як він зайняв першу базу.

2) Будь-якого ранера під час вимушеної гри «форс-аут».

3) Попереднього ранера, який був виведений в аут через апеляцію,

пов'язаної з тим, що він не торкнувся однієї з баз.

б) Суддя не повинен оголошувати гру закінченою, якщо переможне очко, отримане в останньому напівіннінгу статутної гри або останньому напівіннінгу, додатковому іннінгу в результаті бази, отриманої за «болом», удару бетера будь-якої іншої гри, коли всі бази зайняті і ранер на третій базі змушений просуватися, до тих пір, поки ранер, який почав рух з третьої бази не торкнеться «дому» і бетер-ранер не торкнеться першої бази.

Винятком може бути випадок, коли вболівальники вибігають на поле і фізично перешкоджають ранеру і бетеру-ранеру досягти відповідних баз. У такому випадку суддя повинен зарахувати торкання баз через втручання глядачів.

Покарання: Якщо ранер на третій базі відмовляється переміститися і торкнутися «дому» за розумний проміжок часу, суддя повинен аннулювати очко, оголосити порушника в ауті і оголосити гру закінченою. Якщо при двох аутах бетер-ранер відмовляється переміститися і торкнутися першої бази, суддя повинен аннулювати очко, оголосити порушника в ауті і оголосити гру закінченою. Якщо менше двох аутів і бетер-ранер відмовляється переміститися і торкнутися першої бази, очко має зараховуватися, але порушник оголошується в ауті.

Роз'яснення: Очко не повинно зараховуватися під час гри, у якій третій аут отримує бетер-ранер до того, як він торкнувся першої бази.

Наприклад: один аут, гравець А на першій базі, гравець Б - на другій. бетер, гравець В, вдало відбиває м'яч. Гравець Б виграє очко, гравець А виводиться в аут кидком в «дом». Два аути. Але гравець В перескакує першу базу. М'яч передається на першу базу, заявляється апеляція і В оголошується в ауті. Три аути. Так як гравець Б досяг «дому» у грі, у якій третій аут отримав бетер-ранер до торкання першої бази, очко, вигране Б, не зараховується.

Роз'яснення: дії попередніх ранерів не впливають на наступних, якщо немає двох аутів.

Наприклад: Один аут. Ранер А на другій базі, Б - на першій. Бетер завдає сильного удару на трибуни стадіону – «хоум-ран». Гравець А досягає «дома», не торкнувшись по дорозі третьої бази, Б і В отримують по одному очку. Захист передає м'яч на третю базу і подає апеляцію судді, в результаті А виявляється в ауті, але очки Б і В зараховуються.

Роз'яснення: Два аути. Гравець А на другій базі, гравець Б - на першій. Бетер завдає сильного удару на трибуни стадіону – «хоум-ран» і всі троє досягають «дому». Але гравець А не торкається по дорозі третьої бази і за апеляцією оголошується в ауті. Три аути. Очки гравців Б і В анулюються, тобто жодного очка за цю гру команда не отримує.

Роз'яснення: Один аут. Гравець А на третій базі, гравець Б - на другій. Бетер відбиває «флай-бол» на центрального аутфілдера. Два аути. А виграє очко після ловлі м'яча, Б виграє очко через невдалу передачі м'яча. Проте в

результаті апеляції гравця А вважають покинув третій базу до ловлі м'яча і оголошують в ауті. Три аута. Очки не зараховуються.

Роз'яснення: Два аута, всі бази зайняті, бетер відбиває м'яч за огорожу – «хоум-ран». Бетер, по апеляції, оголошується в ауті за пропуск першої бази. Три аута, очки не зараховуються.

Узагальнення: Коли ранер пропускає базу, а польовий гравець приймає на цій базі, або на базі, спочатку займаної ранером, м'яч, якщо «флай-бол» пійманий і слідує апеляція до судді, то цей ранер оголошується в ауті з моменту прийняття апеляції. Всі ранери можуть при можливості вигравати очки, крім випадку, коли оголошений аут за пропущену базу виявляється третім за прийнятою апеляції і яка впливає на наступних ранерів.

Роз'яснення: Один аут, гравець А на третій базі, Б на першій і бетер відбиває «флай-бол» на праву частину поля. Два ауту. Гравець А торкається після лову м'яча «дому» і виграє очко. Ранер Б намагається повернутися на першу базу, але правий аутфілдер кидає м'яч на базу і виводить його в аут. Три аута. Але А виграв очко до кидка і здійснив осалювання гравця Б на першій базі, отже, очко гравця А зараховується. У даному випадку не було вимушеної гри.

5.10.

а) Статутна зустріч складається з дев'яти іннінгів, якщо не продовжується через рівного рахунку або не скорочується через те, що команді господарів не знадобилося їх половини дев'яту іннінга або вистачило тільки його частини або суддя перервав зустріч.

Виключення: Ліги національної асоціації бейсболу можуть вводити правило, яке говорить, що одна чи обидві гри в «дабл-хедер» повинні тривати сім іннінгів. У таких іграх будь-яке з цих правил, що застосовується до дев'ятого іннінга, повинні ставитися до сьомого іннінга.

б) Якщо після дев'яти повних іннінгів рахунок зустрічі рівний, то гра продовжується до тих пір, поки команда гостей не набере більшу загальну кількість очок, ніж команда господарів до кінця повного іннінга або команда господарів виграє переможне очко в незавершеному іннінгу.

в) Перервана зустріч вважається статутною:

1) Якщо завершилися п'ять її іннінгів.

2) Якщо команда господарів за чотири чи чотири з частиною напів-іннінга набрала очок більше, ніж команда гостей за п'ять повних напів-іннінгів.

3) Якщо команда господарів виграла одне або більше очок у свою половину п'ятого іннінга і зрівняла рахунок.

г) Якщо обидві команди до кінця гри мають рівну кількість очок, суддя повинен об'явити гру нічийною.

д) Якщо гра перервана до того, як вона може вважатися статутною, суддя повинен оголосити «немає гри!»

е) Дощ не повинен бути перешкодою для статутної або відкладеної гри, яка дійшла до фази, описаної в правилі 4.10 (в).

5.11. Рахунок статутної зустрічі фіксується за кількістю очок, набраних кожною з команд на момент закінчення зустрічі.

а) Якщо команда господарів поля веде в рахунку, зустріч закінчується, після восьми з половиною іннігів.

б) Якщо команда гостей веде в рахунку, зустріч закінчується після закінчення повного дев'ятого іннінга.

в) Якщо команда господарів поля виграла переможне очко під час своєї половини дев'ятої іннінга або протягом своєї половини додаткового іннінга, призначеного внаслідок нічийної статутний гри, зустріч завершується відразу ж після того, як це переможне очко буде зараховано.

Виключення: Якщо останній у грі бетер відбиває «хоум-ран» за межі ігрового поля, то цей бетер-ранер і всі ранери на базах отримують можливість набрати очки і гра в такому випадку закінчується, коли бетер-ранер торкнувся «дома».

Роз'яснення: бетер відбиває «хоум-ран» за межі ігрового поля і цим ударом виграється зустріч в останній половині дев'ятого або додаткового іннінга, але оголошується в ауті за обгін попереднього ранера. Зустріч закінчується в той момент, коли зараховується переможне очко.

г) Перервана зустріч закінчується в той момент, коли суддя перериває гру.

Виключення: якщо гра перервана, коли іннінг не закінчився, гра стає відкладеною в будь-який з наступних ситуацій:

1) Команда гостей виграла одне або більше очок і зрівняла рахунок, а команда господарів очок не виграла.

2) Команда гостей виграла одне або більше очок і вийшла вперед, а команда господарів не змогла зрівняти рахунок або знову вийти вперед.

Ліги національної асоціації бейсболу можуть також приймати наступні правила для відкладених ігор в доповнення до правил 4.11 (г), в такому випадку правило 5.12 (в, г, д) не застосовується.

3) Гра не стала статутною (зіграно 4 $\frac{1}{2}$ іннінга, виграє команда господарів, зіграно 5 іннігів, нічия або виграє команда гостей).

4) Гра переривається через погодні умов, настання темряви або з іншої причини в той момент, коли гра стала статутною і рахунок рівний.

5) Якщо зустріч відкладена до того, як вона стала статутною і продовжена до іншої календарної зустрічі, то календарна зустріч буде обмежена сім'ю іннінгами.

6) Якщо зустріч відкладена після того, як вона стала статутною і продовжена до іншої календарної зустрічі, то календарна зустріч буде з дев'яти іннігів.

Виключення: Пункти 3,4,5,6, наведені вище, не застосовуються до останнього календарного зустрічі між двома командами в чемпіонаті або у фінальній серії. Будь-яка відкладена гра, не завершена до останньої календарної зустрічі між двома командами в чемпіонаті стає перерваною.

5.13. Відкладенні зустрічі.

а) Ліга повинна прийняти такі правила, запропоновані для догравання зустрічей в більш пізні терміни, перерваних з наступних причин:

1) Визначається наступ темного часу доби.

2) Допустимий правилами ліміт часу.

3) Через пошкодження або виходу з ладу механічних засобів обслуговування ігрового поля або освітлювальних приладів, що знаходяться під контролем клубу господарів. До механічних засобів обслуговування ігрового поля повинні включати пристрої автоматичного підйому навісу або обладнання по відкачці води.

4) Наступ темряви, коли забороняється включення штучного освітлення.

5) Через погодні умови, якщо гра перервана при незавершеному іннінга і має перевагу одна з наступних ситуацій:

I. Команда гостей виграла одне або більше очок і зрівняла рахунок, а команда господарів очок не виграла.

II. Команда гостей виграла одне або більше очок і повела в рахунку, а команда господарів не зрівняла рахунок і не вийшла вперед.

б) Такі ігри повинні бути визнані відкладеними. Гра, перервана через настання темряви, погоди або обмеження часу не може вважатися відкладеною, якщо вона тривала до тих пір, що стала вважатися статутною згідно з правилом 5.14. Гра, перервана відповідно до вимог правил 4.12 а), 3 або 4 повинна вважатися відкладеною в будь-який момент після її початку.

Примітка: Погода та аналогічні умови - правило 4.12 а) (пункти з 1 по 5) має пріоритет при визначенні, чи повинна вважатися гра відкладеною. Гра вважається відкладеною тільки тоді, якщо вона була зупинена за допомогою одного з п'яти пунктів, наведених у розділі 4.12 а).

Будь статутна гра, перервана через погоду з нічийним рахунком (крім випадків, передбачених у пункті 4.12 а) 5 I.) вважається нічиєю і повинна перегравати повністю.

в) Відкладена гра повинна бути відновлена і закінчена наступним чином:

1) Безпосередньо перед початком чергової одиночній календарної зустрічі між двома клубами на тому ж полі.

2) Безпосередньо перед початком чергової календарної зустрічі «дабл-хедер» між двома клубами на тому ж полі, якщо в календарі не залишилося одиночної гри.

3) Якщо була відкладена у день останньої календарної зустрічі між двома клубами, які перебувають в одному місті, переноситься і грається на полі іншого клубу, якщо є можливим:

I. Спланувати її перед наступною одиночній календарної грою.

II. Спланувати її перед наступною грою календарної «дабл-хедер», якщо в календарі не залишилося одиночної гри.

4) Якщо відкладена гра не була продовжена і завершена в день останньої календарної зустрічі двох клубів, вона повинна вважатися перерваною грою.

г) Відкладена зустріч має бути продовжена з того самого моменту, на якому вона була перервана. Завершення відкладеної зустрічі є продовженням перерваної. Розстановка гравців і заявочний список черговості на відбивання для обох команд повинні бути точно такими ж, як в момент, коли гра була перервана, але з урахуванням правил, що визначають заміну. Будь-який гравець може бути замінений гравцями, які не брали участі в відкладеної грі. Гравець, що не був членом клубу, коли гра була відкладена, може вийти на заміну, навіть якщо він замінює гравця, який покинув клуб тому, що він був виключений з розстановки до того, як гра була відкладена. Якщо безпосередньо перед тим, як гра була оголошена відкладеною, проводилася заміна пітчера і така заміна вже була заявлена, але новий пітчер не зайняв свою позицію або не виконав подачу до моменту, коли бетер став ранером, такий пітчер, коли гра пізніше буде продовжена, може але не зобов'язаний стартувати а дограє частину гри. Однак він все одно вважається, що вийшов на заміну, навіть якщо не стартував в дограє частину зустрічі і не може бути використаний надалі у цій грі.

д) Дощ не повинен бути перешкодою для будь-якої статутної або відкладеної гри, що тривала до або після моменту гри, описаного в правилі 4.10 (в).

5.15. Правила, що стосуються «дабл-хедер».

а) Лише дві гри чемпіонату можуть бути зіграні в один день. Завершення відкладених ігор не повинно порушувати це правило, якщо дві гри повинні бути зіграні поспіль в один день, то першою має бути зіграна гра, заздалегідь внесена до календаря.

б) Після початку першої зустрічі «дабл-хедер» вона повинна бути закінчена до початку другої зустрічі.

в) Друга зустріч «дабл-хедер» повинна початися не пізніше, ніж через 20 хвилин після закінчення першої, якщо тільки більш тривалий інтервал (не перевищує 30 хвилин) не був встановлений головним суддею і оголошений менеджером обох команд наприкінці першої зустрічі.

Виключення: Якщо президент ліги затвердив запит клубу команди господарів про більш тривалу перерву між іграми для проведення якогось заходу, головний суддя повинен оголосити про такий більш тривалий інтервал менеджером обох команд. Контролює дотримання перерви між іграми головний суддя першої зустрічі.

г) Суддя повинен оголосити початок другої гри «дабл-хедер», якщо це взагалі є можливим і гра має тривати стільки, скільки дозволяють стан поля, місцеві обмеження часу і погода.

д) Коли, з якої-небудь причини, початок заздалегідь внесеного у календар ігор «дабл-хедер» затримується, то будь-яка гра є першою грою «дабл-хедер».

е) Якщо гра, перенесена в календарі є частиною «дабл-хедер», то перенесена гра повинна гратися другою, а першою заздалегідь запланована на цю дату.

5.16. Головний суддя зустрічі повинен зажадати увімкнути освітлення, якщо він вважає, що подальша гра при денному світлі стає небезпечною.

5.17. Команді зараховується поразка, коли вона:

а) Не в змозі вийти на поле або, вийшовши на поле, відмовляється починати зустріч, протягом п'яти хвилин після того, як в призначений для початку зустрічі час суддя подав команду «плей», якщо тільки суддя не вирішує, що така затримка з виходом команди на поле неминуча.

б) Застосовує тактику, явно спрямовану на затримку або скорочення гри.

в) Відмовляється продовжувати гру під час зустрічі, крім випадків, коли гра відкладається або переривається суддею.

г) Не в змозі відновити гру після призупинення протягом однієї хвилини подання суддею команди «плей».

д) Після попередження судді постійно і навмисно порушує будь-які правила гри.

е) Не в стані протягом розумного проміжку часу виконати вказівку судді про видалення з гри гравця.

ж) Не в змозі вийти на поле на другу гру «дабл-хедер» протягом двадцяти хвилин після закінчення першої гри, якщо тільки головний суддя першої гри не збільшив час перерви.

5.18. Перемога присуджується команді гостей, якщо після зупинки гри і вказівки судді привести поле в належний стан, ці розпорядження судді не будуть виконані.

5.19. Перемога присуджується команді, якщо її противник не в змозі або відмовляється вивести на поле дев'ять гравців.

5.20. Якщо суддя присуджує перемогу однієї з команд, він повинен протягом 24 годин представити президенту ліги письмово рапорт, але затримка з подачею рапорту не впливає на присудження перемоги.

5.21. Протести по іграх.

Кожна ліга повинна прийняти правила, що керують процедурою опротестування гри, коли менеджер заявляє, що рішення судді було винесено з порушенням даних правил. Протести з приводу суддівських рішень не дозволяються. У всіх випадках опротестування ігор рішення президента ліги має бути остаточним. Навіть якщо буде встановлено, що опротестоване рішення було прийнято з порушенням правил, то повторна зустріч не призначається, крім випадків, коли, на думку президента ліги, порушення правил несприятливо вплинуло на шанси протестуючої команди виграти зустріч.

У будь-якому випадку, коли менеджер опротестовує гру, посилаючись на неправильне застосування правил суддею, якщо під час цієї гри судді не були повідомлені про думку менеджера до чергової подачі або спроби пітчера вивести ранера в аут, протест не розглядається. Протест, заявляється

з приводу закінчення гри може бути поданий до 12:00 наступного дня після гри в приміщення офісу ліги.

6. ВВЕДЕННЯ М'ЯЧА В ГРУ. «ЖИВИЙ» М'ЯЧ

6.1. У час, призначений для початку гри, суддя повинен подати команду «плей».

6.2. Після команди судді «плей» м'яч вважається «живим» і в грі і залишається таким до тих пір, поки, по легальній причини або за командою судді «тайм», що припиняє гру, він не стає «мертвим». Поки м'яч залишається «мертвим», ніякої гравець не може бути виведений в аут, не можуть займатися бази, не зараховуються очки, крім випадків, коли ранери можуть просунутися на одну або більше баз в результаті дій, скоєних, поки м'яч був «живим».

Наприклад: «бок», торкання м'ячем противника, втручання, «хоум-ран» або інший «фейр-бол», вибитий за межі ігрового поля та ін. Якщо м'яч частково змінить форму, він залишається в грі до закінчення ігрової ситуації.

6.3. Пітчер повинен подати м'яч бетеру, який може нанести удар по м'ячу або пропустити його за своїм бажанням.

6.4. Метою нападаючої команди є домогтися, щоб бетер став ранером, а ранери просувалися по базах.

6.5. Метою команди, що обороняється є перешкоджати гравцям нападаючої команди ставати ранерами і перешкодити їх просуванню по базах.

6.6. Коли бетер стає ранером і легально торкається всіх баз, він приносить своїй команді одне очко. Легально зараховане очко не може бути анульовано внаслідок подальших дій ранера, наприклад, спроби повернення на третю базу у впевненості, що він покинув її до ловлі «флай-бола».

6.7. Якщо в аут виводяться три гравці нападу, то ця команда займає поле і нападаючої стає команда противника.

6.8. Якщо кинутий м'яч випадково торкнеться базового тренера або м'яч після подачі або передачі торкнеться судді, то м'яч залишається в грі і є «живим». Однак якщо тренер навмисно втручається в політ м'яча, то ранер виводиться в аут.

6.9. М'яч стає «мертвим» і ранери просуваються на одну базу або повертаються на свої бази без видалення в аут, коли:

а) Поданий м'яч торкається бетера або його одягу, коли він перебуває у своїй легальній позиції, ранери, якщо мала місце вимушена гра, просуваються на одну базу.

б) Суддя втручається в кидок кетч ера, ранери можуть не просуватися.

Примітка: Втручання повинне не прийматися до уваги, якщо кидок кетчера виводить гравця в аут.

в) Робиться «бок»: ранери просуваються (див. покарання у правилі 8.5).

г) М'яч відбитий бетером нелегально, ранери повертаються на свої бази.

д) М'яч, відбитий в «фал-територію», не пійманий, ранери повертаються,

суддя не повинен вводити м'яч у гру, поки всі ранери не торкнуться повторно своїх баз.

е) «Фейр-бол» торкається ранера або судді на «фейр-території» до того, як його торкнувся інфілдер, включаючи пітчера, або торкнувся судді до того, як пройшов повз інфілдера, крім пітчера, якщо «фейр-бол» знаходиться в інфілді судді після того, як м'яч пролетить повз пітчера або над ним, він стає «мертвим».

Примітка: Якщо відбитий м'яч відскакує від польового гравця на «фейр-територію» і потім потрапляє в ранера або суддю, не торкнувшись землі і пійманий інфілдером, то це не є ловом з льоту і м'яч повинен залишатися в грі.

Якщо м'яч, пролетівши поруч з інфілдером, торкається відразу за ним ранера або потрапляє в ранера, відскочивши від інфілдера, то м'яч залишається в грі і суддя не повинен об'являти цього ранера в аут. Приймаючи таке рішення, суддя повинен бути впевнений, що пролетів повз інфілдера м'яч не міг мати жодного шансу потрапити до іншого інфілдера, ранери просуваються на одну базу, якщо мала місце вимушена гра.

ж) Поданий пітчером м'яч затримується в масці чи екіпіровці кетчера або судді і залишається поза грою, ранери просуваються на одну базу.

Примітка: Якщо «фал-рикошет» потрапляє у суддю і спійманий польовим гравцем після відскоку, то м'яч вважається «мертвим» і бетер не може виводитися в аут. Аналогічне рішення повинно бути прийнято в тому випадку, коли такий же м'яч затримується в масці чи екіпіровці судді або кетчера. Якщо при третьому «страйку», що не є «фал-рикошетом» м'яч мине кетчера і потрапляє в суддю, він залишається в грі. Якщо при цьому м'яч повторно відскочить і польовий гравець спіймає його до того, як м'яч торкнеться землі, то бетер не виводиться в аут, а м'яч залишається в грі і бетер може зайняти першу базу або бути осалиним з метою виведення в аут.

Якщо поданий м'яч застрягає в масці чи екіпіровці судді або кетчера і залишається поза грою при третьому «страйку» або четвертому «болі», то бетер отримує право зайняти першу базу і всі ранери просуваються на одну базу вперед. Якщо ж на рахунку бетера менше трьох «болів», то тільки ранери просуваються на одну базу.

з) Будь-який легальний кидок пітчера стосовно ранера, що намагається виграти очко, ранери просуваються на одну базу.

6.10. М'яч стає «мертвим» після того, як суддя подав команду «тайм». Головний суддя повинен дати команду «тайм»:

а) Коли, на його думку, подальша гра стає неможливою через погоду, що настала темряви або інших подібних умов.

б) Коли несправність освітлювальних пристроїв ускладнює або позбавляє суддею можливості стежити за грою.

Примітка: Лігою можуть бути прийняті свої правила, що стосуються ігор, перерваних через несправність освітлення.

в) Коли в результаті нещасного випадку гравець або суддя не можуть

приймати подальшої участі в грі.

Примітка: Якщо з ранером стався нещасний випадок, перешкодив йому досягти бази, як при «хоум-рані» або при переміщенні на одну або більше баз за рішенням судді внаслідок помилки або порушення з боку команди противника, то зробити це за нього дозволяється гравцеві, що виходить йому на заміну.

г) Коли менеджер просить суддю дати цю команду для здійснення заміни або переговорів з одним з його гравців.

д) Коли суддя хоче перевірити м'яч, проконсультуватися з будь-яким з менеджерів або по іншій подібній причини.

е) Коли польовий гравець, ловлячи «флай-бол», падає на лавку чи трибуну, або падає через огорожу в натовп, якщо глядачі знаходяться на полі. Що стосується ранерів, то приписи правила 7.4 повинні мати перевагу.

Примітка: Якщо польовий гравець, піймавши м'яч, зіткнувся з лавою, але не падає, то м'яч залишається в грі і ранери можуть почати просування на свій ризик.

ж) Коли суддя вимагає видалити з ігрового поля гравця або будь-яку особу.

з) За винятком випадків, зазначених у параграфах (б) і (в) даного правила, жоден суддя не повинен давати команду «тайм», поки триває ігрова ситуація.

6.11. Після того як м'яч став «мертвим», гра повинна бути відновлена, коли пітчер знову займе своє місце на майданчику з новим або вже використовуваним в грі м'ячем у руках і суддя подасть команду «плей». Суддя у «домі» повинен подати команду «плей», як тільки пітчер займе своє місце на майданчику з м'ячем у руках.

7. БЕТЕРИ

7.1.

а) Гравці нападаючої команди повинні відбивати м'яч в тому порядку, в якому перераховані їхні імена у списку команди на відбивання.

б) Першим бетером в кожному іннінгу або після першого іннінга повинен бути той гравець, чия черга в списку на відбивання слід за останнім гравцем, в попередньому іннінга легально завершив спробу відбивання.

7.2.

а) Бетер без зволікання повинен зайняти місце в зоні бетера, коли підходить його черга на відбивання м'яча.

б) Бетер не повинен залишати своєї позиції після того, як пітчер зайняв вихідне положення для подачі або почав здійснювати подачу.

Покарання: Якщо пітчер подав м'яч, то суддя має в залежності від ситуації оголосити або «бол» або «страйк». Бетер, що покидає зону бетера, ризикує тим, що буде оголошено «страйк», якщо тільки він не попросив головного суддю зустрічі подати команду «тайм». Бетер не має права свавільно входити і виходити за межі своєї зони. Посів у своїй зоні вихідне

положення бетер не повинен залишати її навіть для того, щоб привести в порядок свій інвентар, окрім як тільки під час затримки гри або якщо, на думку судді, погодні умови дозволяють зробити виняток. Якщо пітчер зайняв вихідну позицію для кидка або почав його виконання, то судді не слід задовольняти запит будь-якої з команд на подачу команди «тайм», навіть в тому випадку, якщо бетер своє прохання мотивує причинами типу потрапив пил в очі, запітніли окуляри, не отримав сигналу або будь-якими іншими.

Суддя може задовольнити запит гравця, що знаходиться в зоні бетера на подачу команди «тайм», однак повинен припиняти спроби залишати зону без достатніх на те підстав. Якщо головний суддя зустрічі вимогливий, то гравці зрозуміють, що їм не вдасться обійти це правило і будуть залишатися у відведеній для них зоні до тих пір, поки не буде виконано кидок. Якщо бетер знаходиться в своїй зоні а пітчер затримує подачу м'яча, то суддя може, відчуючи, що затримка невинуватна, дозволити бетеру покинути зону на короткий час. Якщо після того, як пітчер зайняв позицію для подачі або почав її виконувати, при цьому на базі є ранер і бетер покине відведену йому зону, а пітчер через це не виконає подачу, то така ситуація не повинна розцінюватися як «бок». У цьому випадку пітчер і бетер обидва порушили правила, тому суддя повинен подати команду «тайм» і подача виконується заново.

в) Якщо бетер відмовляється зайняти місце в зоні бетера, коли підійшла його черга, то суддя повинен наказати пітчера виконати подачу, оголошуючи після кожної такої подачі «страйк». Бетер може зайняти потрібне положення після будь-якої такої подачі і після цього продовжується звичайний підрахунок «болів» і «страйків», але він може зробити це не пізніше, ніж суддя оголосить «страйк» три рази, інакше бетер оголошується в ауті.

7.3. Легальною стійкою бетера повинна бути така, за якої обидві його ноги знаходяться в межах зони бетера.

Роз'яснення: Лінії, що обмежують зону бетера, входять в її розміри.

7.4. Відведений бетеру час для виконання ударів закінчується в той момент, коли його виводять в аут або він стає бігуном.

7.5. Бетер виявляється в ауті, коли:

а) Відбитий їм «флай-бол», «фейр» або «фал», крім «фал-рикошету» легально спійманий польовим гравцем.

б) Кетчер легально зловив третій «страйк».

Роз'яснення: Легально спійманий означає, що м'яч опиняється в ловушці кетчера, до того, як він торкнувся землі. Нелегально, якщо м'яч затримується одягом або екіпіровкою кетчера або якщо спочатку м'яч торкнувся судді і пійманий кетчером з відскоку. Якщо «фал-рикошет» вдарився об ловушку кетчера, прослизає через неї і ловиться двома руками на тілі або на груднику до того, як він торкнеться землі, то це «страйк» і якщо це третій «страйк» то бетер виводиться в аут. Якщо м'яч притиснутий кетчером до його тіла або одягу, він вважається спійманим, якщо до цього він торкнувся ловушки або руки кетчера.

в) Кетчер не ловить м'яч при третьому «страйку» в ситуації, коли зайнята перша база і є менш двох аутів.

г) Удар «бант» відбитий їм на «фал-територію» при третьому «страйку».

д) Оголошений «Інфілд-флай».

е) Він намагається відбити м'яч на третьому «страйку» а м'яч торкається його.

ж) Відбитий їм на «фейр-територію» м'яч торкається його перш, ніж польового гравця.

з) Після удару по м'ячу на «фейр-територію» або «банта», він повторно завдає удар битою по м'ячу на «фейр-територію». У цьому випадку м'яч стає «мертвим» і ранери не можуть просуватися. Якщо бетер-ранер упускає биту і м'яч котиться від біти і вкочується на «фейр-територію» і на думку судді, наміри перешкодити руху м'яча не було, м'яч залишається «живим» і знаходиться в грі. Якщо біта ламається і частина її, перебуваючи на «фейр-території», зачіпає відбитий м'яч або ранера або польового гравця, то гра повинна бути продовжена і втручання не оголошується. Якщо відбитий м'яч вдаряється об частину зламаної біти, що знаходиться на «фал-території», то такий м'яч вважається «фалом». Якщо ціла біта кинута в «фейр-територію» і перешкоджає спробам гравця захисту вести гру, має оголошуватися втручання, було це зроблено навмисно чи ні. Якщо відбитий м'яч на «фал-територію» потрапляє в шолом або в будь-який інший предмет, відмінний від природної поверхні поля, то м'яч вважається «фал» і стає «мертвим».

Якщо, на думку судді є умисна дія з боку ранера в тому, що кинутий або загублений їм шолом завадив руху відбитого або переданого м'яча, то цього гравця оголошує в аут, м'яч стає «мертвим» і раннери повинні повернутися на останні бази, яких вони торкнулися легально.

і) Після удару або «банта» на «фал-територію» навмисно змінює будь-яким чином напрям польоту м'яча, переміщаючись до першої бази. М'яч стає «мертвим» і ранери не можуть просуватися.

ї) Після третього «страйка» або після відбитого м'яча на «фейр-територію» його перша база осалить раніше, ніж він торкнувся першої бази.

к) У переміщенні від «дому» до першої бази другу половину дистанції, поки м'яч передається польовими гравцями до першої бази, він рухається з зовнішньої сторони (праворуч) від трохфутової лінії, або всередині (зліва) від «фал-лінії» і на думку судді, такими діями перешкоджає польовому гравцеві прийняти передачу на першій базі, за виключенням тих випадків, коли він рухається з зовнішньої сторони (праворуч) від трохфутової лінії, або всередині (зліва) від «фал-лінії», щоб не заважати польовому гравцеві передавати відбитий м'яч.

л) Інфілдер навмисно роняє «флай-бол» або «лайн-драйв» в ситуації, коли зайняті перша, перша і друга, перша і третя, або перша, друга і третя бази, а кількість аутов менше двох. У цьому випадку м'яч вважається «мертвим» і ранер або ранери повинні повернутися на вихідну базу або базу.

Роз'яснення: У цій ситуації бетер не виводиться в «аут», якщо інфілдер дозволяє м'ячу впасти на землю, не торкнувшись його, крім випадку коли застосовується правило «інфілд флай».

м) Попередній ранер, на думку судді, навмисно втручається в дії польового гравця, який намагається зловити кинутий м'яч або передати його, в спробі завершити будь-яку ігрову ситуацію.

Примітка: Сенс цього правила полягає в тому, щоб покарати нападаючого команди за негідні, навмисні і неспортивні дії ранера, що залишає лінію між базами з явним наміром збити гравця захисту при спробі зробити подвійний аут, замість того, щоб спробувати досягти бази. Оцінка таких дій є суддівським рішенням.

н) При двох аутах, коли ранер знаходиться на третій базі і двох «страйках» у бетера, ранер намагається вкрасти «дом» при легально виконаної подачі пітчера і м'яч торкається ранера в «страйк» зоні. Суддя повинен подати команду третій «страйк», бетер виводиться в аут і очко не зараховується, якщо ж немає двох аутів, то суддя повинен подати команду третій «страйк», м'яч стає «мертвим» а очко зараховується.

7.6. Бетер виводиться в аут в результаті нелегальних дій, коли:

а) Він відбиває м'яч, коли одна або обидві його ноги повністю знаходяться поза зоною бетера. Якщо бетер відбиває м'яч, «фейр» або «фал» і при цьому знаходиться за межами зони бетера, він повинен бути оголошений в ауті. Судді повинні приділяти особливу увагу становищу ніг бетера, коли він намагається завдати удару по м'ячу, навмисно кинутому мимо. Бетер не може стрибати або виходити за межі своєї зони з тим, щоб відбити м'яч.

б) Він переходить з однієї зони в іншу в той час, коли пітчер знаходиться у вихідній позиції і готовий подати м'яч.

в) Він, виходячи зі своєї зони, втручається в прийом або передачу м'яча кетчера або робить будь-яке інше рух, що заважає кетчеру грати біля «дому».

Виключення: Бетер не оголошується в аут, якщо виводиться в аут будь-який ранер, який намагається просуватися чи ранер, який намагається виграти очко, оголошується в ауті за втручання бетера. Якщо бетер втручається в дію кетчера, то суддя у «домі» повинен оголосити втручання. Бетер виводиться в аут а м'яч стає «мертвим». При такому втручанні ніхто з гравців не має права просуватися вперед і все ранери повинні повернутися на свої вихідні бази, яких торкнулися, на думку судді, до моменту втручання. Якщо бетер при ударі по м'ячу промахується, але замах був такий сильний, що біга робить повний оборот і на думку судді, навмисно вдаряє на відмашкою кетчера або м'яч, що знаходяться позаду бетера, до того, як кетчер зафіксував м'яч, має вважатися, що був тільки «страйк», а не втручання. М'яч стає «мертвим» і ранери не повинні просуватися.

г) Він, на думку судді, використовує або намагається використовувати бити, яка була перероблена або змінена таким чином, щоб збільшити дальність відбивання або стандартну силу впливу на м'яч. Такими переробленими вважаються біти, які заповнені яким-небудь речовиною,

мають пласку поверхню, оббиті цвяхами, мають порожнечі, виїмки або покриті спеціальними матеріалами, наприклад, парафіном, воском або іншими. Ніяких просувань по базах не дозволяється і будь аут або аути, зроблені при такій грі, повинні залишатися в силі. Крім оголошення в ауті, гравець повинен бути вилучений з гри і до нього можуть бути застосовані додаткові покарання, що визначаються президентом ліги. Якщо, проте, кетчер закінчив обробку м'яча а ранер, який намагався просунути вперед, виведений в аут, можна вважати, що насправді втручання не було і в ауті ранер а не бетер. Всі інші ранери в цей час можуть просуватися вперед, оскільки вважається, що ранер в ауті, а втручання в дійсності не було. У таких ситуаціях гра продовжується так, як ніби ніяких порушень не було.

7.7. Відбиття позачергово.

а) Бетер має бути оголошений в ауті по апеляції, коли він не в змозі виконати відбивання в свою чергу і за нього грає інший гравець. Черговий бетер може зайняти місце в зоні бетера в будь-який час до того, як бетер, що вийшов на поле з порушенням черги, стане ранером або буде виведений в аут. При цьому чергового бетеру враховуються всі «боли» і «страйки», отримані позачерговим бетером.

б) Якщо бетер, що вийшов поза чергою, стає ранером або виводиться в аут а обороняюча команда звертається до судді з апеляцією до першої подачі пітчера наступного бетера будь-якої команди, або до будь-якої гри чи спроби гри, то суддя має оголосити аут гравцю, який повинен відбивати, також анулювати будь-яке просування або очки принесені команді ударом позачергового бетера або його просуванням на першу базу в результаті удару, помилки, бази по «болам», потрапляння м'яча в бетера або з іншої причини.

Примітка: Якщо при ударі позачергового бетера, ранер просунувся вперед за рахунок крадіжки бази, «бок», «дикої» подачі або пропущеного м'яча, то таке переміщення слід вважати легальним.

в) Якщо позачерговий бетер стає ранером або виводиться в аут до подачі апеляції і пітчер будь-якої команди виконує подачу наступному бетеру, то позачерговий бетер тим самим набуває права чергового і результати його гри стають легальними.

г) Коли черговий бетер виводиться в аут через те, що він пропустив свою чергу відбивання, то наступним бетером буде той, чиє ім'я слід за списком за виведеним в аут.

д) Якщо позачерговий бетер стає черговим через те, що команда противника не подала апеляції до наступної подачі, наступним у черзі на відбивання стає той гравець, чиє ім'я стоїть в списку на відбивання після відбиваючого поза чергою, але тепер легалізованого гравця. У той момент, як позачерговий бетер стає легальним, список відбивання зсувається до гравця, наступного у списку після позачергового, а гравці, чиї імена знаходяться між ними, пропускають свою чергу.

Прімітка: Суддя не повинен звертати увагу гравців на те, що в зоні бетера знаходиться позачерговий бетер. Гравці та тренери обох команд повинні постійно уважно стежити за дотриманням черговості відбивання. Необхідно постійно пам'ятати про два основні положення. Якщо бетер завдає удар поза чергою, то в аут виводиться гравець, замість якого він вийшов відбивати. Якщо позачерговий бетер відбиває м'яч і досягає першої бази або виводиться в аут і до подачі наступному бетеру або до будь-якої гри чи спроби гри, не подана апеляція судді, то позачерговий бетер стає черговим і встановлюється наступний за його ім'ям порядок відбивання.

Роз'яснення: Щоб пояснити різні ситуації, що виникають в результаті відбивання поза чергою, припустимо, що в першому іннінгу був заявлений наступний список черговості на відбиття:

Гравець А - гравець Б - гравець В - гравець Г - гравець Д - гравець Е - гравець Ж - гравець З - гравець І.

Гра 1. Відбиває гравець Б. Після того, як він отримав 2 бола і 1 страйк нападаюча команда виявляє помилку або команда в захисті подає апеляцію. Рішення: В будь-якому випадку гравця Б замінює гравець А з нарахуванням йому 2 болів і 1 страйку.

Гра 2. Гравець Б відбиває і досягає другої бази. Команда захисту апелює негайно або після подачі гравцеві В.

Рішення: а) Гравець А оголошується в ауті а Б стає черговим бетером.

б) Гравець Б залишається на другій базі а В стає черговим бетером.

Гра 3. Гравці А і Б стають ранерами по «болам». В результаті вимушеної гри гравця В, гравець Б виводиться в аут. Гравець Д відбиває позачергово замість Г. Поки Д грає бетером, гравець А виграє очко а В просувається на другу базу в результаті «дикої» подачі. Д відбиває м'яч по землі, посилаючи гравця В на третю базу. Команда захисту апелює негайно або після подачі гравцеві Г.

Рішення: Очко гравця А зараховується а гравець В повертається на другу базу, так як ці просування не сталися в наслідок відбивання м'яча позачерговим гравцем або переміщенням його на першу базу. Гравець В повинен повернутися на другу базу через те що його просування на третю базу здійснено в результаті відбивання м'яча позачерговим бетером. Гравець Г оголошується в ауті а черговим бетером стає Д. Очко гравця А зараховується, В залишається на третій базі. Черговим бетером стає Е.

Гра 4. Всі бази зайняті, два аути, гравець З відбиває замість Е і просувається на третю базу. Команда захисту апелює негайно або після подачі гравцеві Ж.

Рішення: а) Гравець Е оголошується в ауті і ніякі очки не зараховуються. Черговим бетером стає гравець Ж, він буде розпочинати другий іннінг.

б) Гравець З залишається на третій базі і команді зараховуються три очки. Черговий бетер І.

Гра 5. Та ж гра, що 4б (див. вище) і гравець Ж продовжує відбивати м'яч далі а) пітчер виводить гравця З в аут розворотом на третю базу - третій аут або

б) гравець Ж відбиває «флай-бол», м'яч спійманий з льоту, Ж виводиться в аут, і апеляція не подається. Хто буде черговим бетером, починати другий іннінг?

Рішення: а) Гравець І. Він став черговим, як тільки перша подача гравцеві Ж легалізувала заняття гравцем З третьої бази.

б) Гравець З. Коли апеляція не була подана, перша ж подача починаючому свій іннінг бетеру протилежної команди легалізує гру Ж в якості бетера.

Гра 6. Гравець Г стає раннером по «болам» та гравець А виходить на майданчик відбивати. Г вийшов поза чергою і якщо апеляція заявлена до першої подачі на А, то А оголошується в ауті, Г видаляється з першої бази та черговим бетером стає Б (буде один аут, бази не зайняті). Апеляції не було і гравцеві А подана подача. Переміщення Г тепер легалізовано і отже, черговим бетером стає гравець Д, який може замінити А в будь-який час до того, як А стане ранером або буде оголошено в аут. Він так не робить, а вибиває «флай-бол», який ловиться і А в ауті і на місце бетера виходить гравець Б. Гравець А вийшов поза чергою і якщо до першої подачі гравцеві Б заявлена апеляція, то Д оголошується в ауті і черговим бетером становістя гравець Є. Апеляції не робиться і гравцеві Б подана подача. Тепер аут гравця А легалізований і черговим бетером став гравець Б. Б просувається на першу базу. Черговий бетер В. Він відбиває «флай-бол», який спійманий і В в ауті. Тепер черговим стає гравець Г, але він знаходиться на другій базі. Хто ж черговий бетер? Рішення: Черговий бетер гравець Д. Коли черговий бетер знаходиться на базі, він пропускається і черговим стає гравець, наступний за ним у списку.

7.8. Бетер стає ранером і отримує право на заняття першої бази без ризику видалення в аут за умови, що він просунувся до і торкнувся першої бази, коли:

а) Суддя оголосив чотири «бола».

Прімітка: Бетер, що отримав право на заняття першої бази по «болам» повинен пройти на першу базу і торкнутися її до того, як будуть змушені просуватися інші ранери. Якщо просуваючись, ранер вважає, що йде гра і проскакує базу до або після того, як він торкнувся її, то він може бути виведений польовим гравцем в аут осалюванням. Якщо він не торкнувся бази, право заняття якої він отримав і намагається просунутися далі цієї бази, він може виводитися в аут осалюванням його або пропущеною ним бази.

б) В нього потрапляє поданий м'яч, який він не намагався відбивати, крім тих випадків, коли м'яч був у «страйк-зоні», коли торкнувся бетера або бетер не зробив спробу ухилитися від м'яча. Якщо м'яч, що досягне бетера, був у страйк-зоні, він повинен бути оголошений як «страйк» незалежно від того, намагався бетер ухилитися від м'яча чи ні. Якщо ж м'яч був поза

«страйк-зони», то він повинен оголошуватися як «бол», якщо бетер не робив спроб уникнути торкання м'ячем.

Роз'яснення: Коли бетера торкається м'яч, який не дає йому права переміститися на першу базу, то м'яч стає «мертвим» і ніхто з ранерів не має права переміщатися вперед;

в) В дії бетера втручається кетчер або будь-який польовий гравець. Якщо після втручання гра триває, менеджер нападу може повідомити судді на «домі», що він відмовляється від покарання за втручання і бажає продовжувати гру.

Такий вибір повинен бути зроблений негайно, до завершення гри. Однак якщо бетер досяг першої бази внаслідок вдалого удару, помилки, бази по «болам», торкання м'яча або з іншої причини, та інші ранери просунулися вперед принаймні на одну базу, то гра триває без урахування втручання. Якщо втручання кетчера оголошується, коли дія гри в розвитку, суддя повинен дозволити продовжити гру, якщо менеджер побажав продовжити гру. Якщо бетер-ранер пропустив першу базу або будь-який ранер пропустив свою чергову базу, він повинен вважатися що досяг цієї бази, як вказується в примітці до правила 7.4 (г).

Приклади гри, коли менеджер може робити вибір:

1) Ранер на третій базі, один аут, бетер відбиває «флай-бол» в аутфілд, внаслідок якого ранер виграє очко, але оголошується втручання кетчера. Менеджер нападу може вибирати: отримати очко і бетер в ауті або залишити гравця на третій базі і бетера, що отримав право зайняти першу базу.

2) Ранер на другій базі. Кетчер втручається в гру бетера в той момент, коли він виконував удар «бант», яким бажав вивести ранера на третю базу. Менеджер може мати вибір, ранер на третій базі і один аут або ранери на другій і першій базах.

Роз'яснення: У ситуаціях, коли менеджер хоче призначення покарання за втручання, правило 7.8 (в) повинно трактуватися наступним чином:

Якщо кетчер або будь-який інший польовий гравець заважає діям бетера, то бетер отримує право зайняти першу базу. Якщо під час такого втручання ранер намагається отримати очко шляхом крадіжки бази або переміщення з третьої бази в результаті вимушеної гри, то м'яч вважається «мертвим» і ранер третьої бази отримує очко а бетер право зайняти першу базу. Якщо ж кетчер заважає діям бетера і ранер третьої бази не намагається при цьому отримати очко крадіжкою або в результаті «сквіз-плей», то м'яч стає «мертвим», бетер отримує право зайняти першу базу, а ранери, змушені переміщатися переміщуються. Ранери не намагалися вкрати базу і не змушували до переміщення, залишаються на тих базах, на яких вони перебували в момент втручання. Якщо кетчер втручається в дії бетера до того, як пітчер подасть м'яч, то такі дії не вважаються втручанням згідно з правилом 7.8 (в). У таких випадках суддя повинен подати команду «тайм», а подача повторюється заново.

г) «Фейр-бол» на «фейр-території» до зіткнення з польовим гравцем торкається судді або ранера. Якщо «фейр-бол» торкається судді, пролетівши повз польового гравця, крім пітчера, або торкнувшись польового гравця, включаючи пітчера, то м'яч залишається в грі.

7.9. Бетер стає ранером, коли:

а) Він відбиває «фейр-бол».

б) Третій «страйк», оголошений суддею, не спійманий кетчером і при цьому перша база не зайнята або перша база зайнята при двох аутах.

Примітка: Коли бетер стає ранером внаслідок неспійманих кетчером третього страйку і направляється на лаву або на своє місце, а потім розуміє своє становище і намагається досягти першої бази, він не в ауті, якщо тільки він або перша база не будуть осалені перш ніж бетер-ранер торкнеться першої бази. Однак якщо він дійсно увійде на лаву він може не намагатися бігти на першу базу він уже в ауті.

в) «Фейр-бол», пропущений польовим гравцем але не пітчером або торкнувшись польового гравця, включаючи пітчера, торкнеться судді або ранера на «фейр-території».

г) «Фейр-бол» перелітає через огорожу або вилітає на трибуни, що знаходяться від «дому» на відстані 250 футів або більше. Внаслідок такого удару бетер отримує «хоум-ран», коли він повинен легально торкнутися всіх баз. «Флай-бол», що летить на «фейр-територію», але вилітає на відстань, меншу 250 футів від «дому», дозволяє бетеру переміститися тільки на другу базу.

д) «Фейр-бол», торкнувшись землі, відскакує на трибуни, або пролітає над, під або крізь огорожу, крізь або під табло, або пролітає крізь кущі або гілки рослини на огороженні, дозволяє бетеру і ранерам отримують право просунутися на дві бази.

е) Будь-який «фейр-бол», до або після торкання землі, пролітає під або крізь огорожу, табло, або через будь-який отвір в огорожі або табло або пролітає крізь або під кущами або рослинами на огорожі, або застряє в огорожі або в табло, дозволяє бетеру і ранерам отримують право просунутися на дві бази.

ж) Будь-який відскочивший «фейр-бол», відхилений польовим гравцем на трибуни, або під (над) огороженням на «фейр» або «фал-території» дозволяє бетеру і всім ранерам отримувати право просунутися на дві бази.

з) Будь-який «флай-бол», що прямує на «фейр-територію», відхиляється польовим гравцем на трибуни, або через огорожу на «фал-територію», бетер повинен отримати право просунутися на другу базу, але якщо м'яч був відхилений на трибуни або через огорожу на «фейр-територію», бетер отримує право на «хоум-ран». Однак якщо такий відхилений м'яч не подолає відстані в 250 футів від «дому», бетер отримує право просунутися тільки на другу базу.

7.10. Будь яка ліга може ввести в користування «правило призначуваного відбиваючого».

У випадку змагань, що проводяться між лігами у зустрічах між командами, коли одна користується правилом призначуваного відбиваючого а інша ні, правило призначуваного відбиваючого застосовується у всіх світніх серіях або показових іграх правило використовується чи ні, як прийнято у команди-господаря. В іграх всіх зірок правило використовується тільки тоді, коли про це домовляться обидві команди і обидві ліги. Правило призначуваного відбиваючого передбачає наступне:

а) За стартуючого пітчера і всіх наступних пітчерів в будь-якій грі може бути призначений відбиваючий, при цьому не надає впливу на статус пітчера у грі.

б) Призначуваний замість пітчера відбиваючий повинен бути визначений тренером до гри і включений в представлений головному судді заявочний список команди. Призначуваний відбиваючий, зазначений у заявочному складі, повинен принаймні один раз зіграти в якості бетера, якщо команда супротивника не змінює пітчера.

в) Призначення відбиваючого за пітчера не є обов'язковим, але якщо цього не зроблено до гри, то використовувати в цій зустрічі призначуваного відбиваючого не дозволяється. За необхідності замість призначеного відбиваючого може використовуватися змінний відбиваючий (pinch hitter).

г) Будь-який гравець, який замінює призначуваного відбиваючого, стає призначеним відбиваючим і не повинен знову увійти в гру в будь-якій якості.

д) Призначуваний відбиваючий, продовжуючи грати відповідно до порядку відбивання, може бути використаний і в обороні, але пітчер, замість якого він відбивав, в цьому випадку повинен відбивати замість його замінює гравця і грати на його місці в захисті, якщо не робилося більше однієї заміни і при цьому менеджер повинен позначити їх місця в черговості на відбиття.

е) Замість призначуваного відбиваючого на заміну може вийти ранер і він бере на себе роль призначуваного відбиваючого. Призначений відбиваючий не може бути використаний для зміни ранера.

ж) Призначуваний відбиваючий повинен бути замкнений в списку черговості на відбиття. Ніякі багаторазові заміни, що можуть змінити положення призначуваного відбиваючого у списку, не допускаються. Як тільки пітчер змінює місце на майданчику пітчера на позицію в захисті, таке переміщення скасовує правило призначається відбиваючого на залишок гри.

з) Як тільки відбиваючий, змушений вийти на заміну замість будь-якого гравця, що стоїть в списку на відбивання, знову входить в гру в якості пітчера, такі заміни скасовують правило призначається відбиваючого на залишок гри.

і) Як тільки граючий пітчер відбиває за призначуваного відбиваючого, таке переміщення скасовує роль правила призначеного відбиваючого на залишок гри. Граючий пітчер може відбивати за призначуваного тільки в якості змінного.

ї) Як тільки призначуваний відбиваючий займає позицію в захисті, таке переміщення скасовує правило призначеного відбиваючого на залишок гри.

Гравця, що заміщає призначуваного відбиваючого немає необхідності оголошувати, поки не підійде його черга на відбивання.

8. РАНЕР

8.1. Ранер отримує право зайняти вільну базу, якщо він торкнеться її предже ніж виявиться в ауті. Після цього він перебуває на ній до тих пір, поки не буде виведений в аут або поки не буде змушений звільнити базу наступного гравця, легально отримав право зайняти цю базу. Якщо ранер легально отримує право зайняти базу, а пігчер приймає позу для подачі, цей ранер не може повернутися на попередню базу.

8.2. Просуваючись, ранер зобов'язаний послідовно торкнутися баз в наступному порядку: перша, друга, третя, «дом». Якщо він змушений повертатися назад, то йому необхідно торкнутися всіх баз в зворотному порядку, крім ситуації, коли згідно з вимогами правила 6.9 м'яч стає «мертвим». У цих випадках ранер може повернутися безпосередньо на вихідну базу.

8.3. Два ранери не можуть одночасно перебувати на одній базі. Але якщо м'яч «живий», а два ранери торкнулися бази, то коснувшись першим отримує право на базу, а останній видаляється в аут, якщо його осалить.

8.4. Кожен ранер, крім бетера переміщається на одну базу без побоювання бути виведеним в аут:

а) Якщо мала місце «бок».

б) Якщо бетер отримує право зайняти першу базу без побоювання бути виведеним в аут, що змушує ранера звільнити свою базу, або коли бетер відбиває «фейр-бол» і м'яч торкнувся іншого ранера або судді до того, як такий м'яч торкнувся або пролетів повз польового гравця, якщо цей ранер вимушений просуватися. Ранер, змушений просуватися без побоювання бути виведеним в аут, може просунутися далі бази, на яку він отримав право, тільки на свій ризик. Якщо ранер, змушений просуватися, виводиться в аут, і такий аут є третім, до того, як попередній ранер, також змушений просуватися, торкнувся «дома», очко має зараховуватися.

Ігрова ситуація. Два аути, всі бази зайняті, бетер отримує право на першу базу, але гравець з другої бази перестарався і пробіг повз третє бази до «дому» і був осалений після передачі кетчера. Незважаючи на те, що вже було два аути, очко має бути зараховано на підставі того, що переміщення в «дом» було вимушеним по «болам» і що всі ранери, які повинні були переміститися, перемістилися і торкнулися наступної бази.

в) Якщо польовий гравець після лову «флай-бола» падає на лавку або трибуну, або падає через мотузьяну огорожу в натовп, коли глядачі знаходяться на полі. Польовий гравець чи кетчер при ловлі м'яча може опинитися біля лави запасних або наступити на неї однією або двома ногами, і якщо він утримує м'яч, то така ловля допускається. М'яч залишається в грі. Якщо польовий гравець чи кетчер після здійснення легальної лову м'яча падає на трибуну або в натовп глядачів, або на лаву після легальної лову, або

падає під час лову, що відбувалася в межах лави, то м'яч стає «мертвим», а ранери просуваються на одну базу вперед без небезпеки бути виведеними в аут.

г) Якщо ранер намагається вкрати базу, а кетчер або будь-який інший польовий гравець втручається в дію бетера.

Примітка: Коли ранер отримує право на заняття бази без небезпеки бути виведеним в аут а м'яч залишається в грі або за будь-яким правилом, згідно з яким м'яч в грі після досягнення ранером бази, на яку він отримав право, і ранер не стосується цієї бази до спроби просунутися на наступну базу, то він втрачає право безпеки від виведення в аут і може бути виведений в аут, якщо осалють його або базу до того, як він повернеться на пропущену базу.

8.5. Будь-який ранер, включаючи бетера-ранера, може просунутися без небезпеки опинитися в ауті:

а) В «дом», вигравши очко, якщо відбитий «фейр-бол» вилітає за межі ігрового поля і він легально стосується всіх баз або якщо «фейр-бол», на думку судді, повинен покинути в польоті ігрове поле, але був відбитий в польоті польовим гравцем, який кинув в м'яч рукавичку, кепку або будь-яку частину свого екіпірування.

б) На три бази, якщо польовий гравець навмисно торкається «фейр-бола» кепкою, маскою або будь-якою частиною своєї форми, не знаходиться в момент торкання в належному місці. М'яч залишається в грі і бетер може просуватися до «дому» на власний ризик.

в) На три бази, якщо польовий гравець навмисно кидає свою ловушку в м'яч і кинута ловушка торкається м'яча, відбитого на «фейр-територію». М'яч залишається в грі і бетер може просуватися до «дому» на власний ризик.

г) На дві бази, якщо польовий гравець навмисне торкається кинутого м'яча кепкою, маскою, або будь-якою частиною своєї форми, не знаходиться на призначеному місці. М'яч залишається в грі.

д) На дві бази, якщо польовий гравець навмисне кидає свою ловушку в кинутий м'яч і ловушка торкається його. М'яч залишається в грі.

Застосовуючи пункти (б-в-г-д), суддя повинен керуватися тим, торкнулася чи ловушка або зняті частини екіпірування м'яча. Якщо торкання не було, покарання не призначається. Покарання за пунктами (в-д) не повинно застосовуватися до польового гравця, якщо його ловушка злетіла з руки під впливом відбитого або кинутого м'яча або при явній спробі легальної лову.

е) На дві бази, якщо «фейр-бол» відскакує або відбивається на трибуни за межі «фал-ліній» за першою чи третьою базами або якщо такий м'яч проходить скрозь або під огорожею поля або крізь або під табло або крізь або під кущами або рослинами на огорожі або застряє в огорожі, табло, кущах або кучерявих рослинах.

ж) На дві бази, коли на ігровому полі немає глядачів і кинутий м'яч потрапляє на трибуни чи на лаву запасних гравців, не грає ролі, відскочив м'яч назад на поле чи ні, або через, крізь або під огорожею поля або на похилу частину екрану над заднім кордоном поля або залишився в сітці або

дротовому екрані, що захищає глядачів. М'яч стає «мертвим». Якщо такий «дикий» кидок є стартовою грою інфілдера, суддя при наданні можливості переміститися на наступну базу (бази) повинен керуватися положенням, ранери в момент подачі м'яча. В усіх інших випадках положенням, ранери в момент «дикої» передачі.

Роз'яснення: Якщо всі ранери, включаючи бетера-ранера, вже перемістилися принаймні на одну базу до того, як інфілдер після подачі пітчера своєї першою грою робить «дикий» кидок, суддя повинен у визначенні предоставлення гравцям права зайняти бази ґрунтуватися на положенні ранери в момент «дикого» кидка. У певних умовах неможливо надати ранеру можливість просунутися на дві бази.

Наприклад: Ранер на першій базі, бетер відбиває «флай-бол» в напрямку праворуч від шорт-стопа. Ранер затримується між першою і другою базами а бетер, торкнувшись першої бази, зупиняється за ним. М'яч падає неторканим, аутфілдер, намагаючись передати його на першу базу, закидає м'яч на трибуни.

Роз'яснення: Так як ніхто з ранерів не має права переміщатися за межі бази, на яку він отримав право, то ранер, який перебував спочатку на першій базі, переміщається на третю, а бетер залишається на другий.

Термін в момент «дикого кидка» позначає момент відриву м'яча від руки гравця, а не момент, коли м'яч вдаряється об землю, потрапляє до іншого гравця або виходить аз гри на трибуни стадіону.

Положення бетера-ранера в момент, коли м'яч під час «дикого» кидка покинув руку ключовий у визначенні, на яку кількість баз бетер-ранер отримує право переміститися. Якщо він не досяг першої бази, кількість баз становить дві, на момент подачі м'яча пітчером для всіх ранерів. Рішення про те, чи досяг бетер-ранер першої бази до кидка, робиться на підставі оголошення судді.

Можлива ситуація, коли перший же кидок інфілдера потрапляє на трибуни або лаву запасних, а бетер не стає ранером, наприклад, кетчер кидає м'яч на третю базу, щоб вивести гравця, який намагається виграти очко, в аут, а потрапляє в трибуни. При цьому ранерам надається дві бази щодо тих позицій, які вони займали в момент кидка. В даному випадку при застосуванні правила 8.6 (ж) кетчер є інфілдером.

Гра: Ранер на першій базі, бетер відбиває м'яч в напрямку шортстопа, той передає м'яч на другу для того щоб вивести в аут ранера, але спізнюється і гравець другої бази передає м'яч далі, на першу, після того, як бетер зайняв першу базу. М'яч покидає ігрове поле.

Рішення: Ранер з другої бази приносить очко. У цьому епізоді гри тільки, якщо бетер-ранер вже зайняв першу базу в момент кидка, він отримує право на зайняте третє бази.

з) На одну базу, якщо м'яч, поданий пітчером бетеру або кинутий пітчером з позиції на майданчику пітчера в бік бази для осалювання гравця,

потрапляє на трибуни чи на лаву запасних, або перелітає через або крізь огорожу поля або за задню кордон поля. М'яч стає «мертвим».

Роз'яснення: Коли «дика» подача або кинутий неточно м'яч пролітає повз кетчера або зачіпає кетчера і прямує прямо на лаву запасних гравців, трибуни, перелітає через огорожу або в будь-яке інше місце, де м'яч стає «мертвим», гравець може отримати право переміститися лише на одну базу. Переміщення на одну базу дозволяється також у випадку, якщо пітчер, торкаючись гумової пластини кидає в сторону бази і м'яч летить прямо на трибуни або в будь-яке інше місце, де м'яч стає «мертвим».

Якщо, проте, поданий або кинутий м'яч пролітає повз кетчера або польового гравця і залишаючись на полі, потім відбивається або відбивається на лавку запасних, трибуни чи інше місце, де м'яч вважається «мертвим», ранери отримують право на переміщення на дві бази, вважаючи від позицій, де вони перебували під час подачі або кидка.

і) На одну базу, якщо бетер стає ранером на четвертому «болі» або третьому «страйку», якщо м'яч мине кетчера і застряє в масці судді або його екіпіровці.

Якщо бетер стає ранером в результаті «дикої» подачі, коли всі гравці отримують право переміститися на одну базу, бетер-ранер може зайняти тільки першу базу. Якщо ранер за рішенням судді отримує право зайняти базу або бази, це не звільняє його від обов'язку торкнутися присудженої йому бази і всіх проміжних баз.

Наприклад: Бетер відбиває м'яч по землі і інфілдер кидає його на трибуни. Бетер-ранер не торкається першої бази. Він може бути оголошений в ауті по апеляції за пропуск першої бази після введення м'яча в гру, незважаючи на те, що він отримав право зайняти другу базу.

Якщо ранер змушений повернутися на базу після ловлі м'яча, він зобов'язаний повторно торкнутися вихідної бази навіть у тому випадку, коли внаслідок якого-небудь правила він отримує право переміститися на додаткову кількість баз. Ранер може повторно торкнутися баз, поки м'яч «мертвий», після чого отримує право на заняття наступних баз від своєї вихідної бази.

8.7. Якщо гравець заважає просуванню іншого гравця, суддя повинен негайно оголосити це чи показати жестом:

а) якщо під час гри була зафіксовано втручання по відношенню до ранера або бетера-ранера до того, як він досяг першої бази, то м'яч вважається «мертвим» а всі ранери переміщуються на ті бази, яких, на думку судді, вони досягли б, якби втручання не було. Ранер, якому завадили просунутися, повинен отримати право переміститися принаймні на одну базу вперед по відношенню до тієї, яку він легально зайняв до втручання. Якщо на попередніх базах є інші ранери, вони вимушено просуваються, в покарання за втручання на таку ж кількість баз без небезпеки опинитися в ауті. Якщо проти ранера, по відношенню до якого мало місце втручання, продовжуються ігрові дії, суддя повинен оголосити втручання таким же способом, як він

робить це, віддаючи команду «тайм», піднявши руки над головою. Зразу після цього жесту м'яч вважається «мертвим». Але якщо в момент коли суддя оголошує втручання і м'яч ще летить в повітрі, ранери у випадку неточного кидка отримують право на такуж кількість баз, якби втручання і не було. Якщо в грі між другою і третьою базами ранеру, що прямує на третю базу, створюється перешкода гравцем третього бази, в той час коли м'яч, кинутий шортстопом, знаходиться в польоті і такий м'яч відлітає на лаву запасних, то ранер, якому заважали просуватися, отримує право зайняти «дом». У такій ситуації всі інші ранери, що знаходяться на базах, отримують право просунутися на дві бази щодо тієї бази, якою вони легально торкнулися до оголошення перешкоди.

б) Якщо ранер, якому заважали, робити подальшу спробу на просування, то гра продовжується до кінця цього ігрового епізоду. Після чого суддя повинен дати команду «тайм» і призначити таке покарання, яке, на його думку, анулює вплив втручання.

Згідно з пунктом 7.6 (б) якщо м'яч не оголошений «мертвим» в результаті втручання і ранер, якому заважали, просувається далі тієї бази, якої, на думку судді, він мав би право зайняти в результаті покарання команди, що захищається, то ранер робить це на свій ризик і може бути виведений в аут осалюванням.

Примітка: Кетчер, який не володіє м'ячем, не має права перегороджувати шлях ранеру, який намагається перебігти в «дом». Базова лінія належить ранеру і кетчер може перебувати там лише в момент прийому м'яча або з м'ячем у руках.

8.8. Якщо кетчер або будь-який з гравців захисту, не володіючи м'ячем, стає в «дом» або перед «домом» або торкається бетера або його біти а при цьому ранер на третій базі намагається виграти очко крадіжкою або за допомогою «скуіз-плей», то пітчеру оголошується «бок», бетер отримує право зайняти першу базу за втручання і м'яч стає «мертвим».

8.9. Будь-який ранер виявляється в ауті, коли:

а) Він відходить більш ніж на три фути (1 метр) від лінії між базами, щоб уникнути осалювання, якщо тільки його дії не є спробою уникнути зіткнення з польовим гравцем, що ловлять відбитий м'яч або після торкання першої бази він покидає базову лінію, явно відмовляючись від спроби торкнутися наступного бази. Будь-який ранер, що досяг першої бази і прямує до лави запасних або до попередньої позиції, вважаючи, що продовження гри не буде, може бути оголошений в ауті, якщо, на думку судді, дії цього гравця можуть вважатися відмовою від зайняття наступних баз. Навіть якщо такий аут оголошується, м'яч залишається в грі на користь решти ранерів. Дане правило охоплює також такі і подібні ігрові ситуації.

Наприклад:

Гра. (А) Менше двох аутів, рахунок рівний в кінці дев'ятого іннінга, ранер на першій базі, бетер відбиває м'яч за межі поля, ранер на першій базі проходить другу базу і вважаючи, що «хоум-ран» призводить автоматично до

перемоги, направляється на лаву запасних у той час як бетер-ранер оббігає бази. У цьому випадку ранер з першої бази повинен бути оголошений в ауті за відмову від спроби зайняти таку базу а бетеру-ранеру надається можливість продовжити рух по базах для підтвердження його «хоум-рана». Якби було два ауту, «хоум-ран» не був би зарахований. Така ігрова ситуація не підлягає апеляції.

Гра. (Б) Ранер, вважаючи, що його оголосять в ауті на першій або третьою базі по осаліванню, направляється на лаву запасних і проходить достатню відстань, явно демонструючи своїми діями, що він вважає себе в ауті, повинен бути оголошений в ауті за покидання бази.

У двох вищевказаних прикладах ранери вважаються дійсно залишившими бази і їх дії судяться інакше, ніж дії бетера, описувані в роз'ясненні нижче.

Роз'яснення: Якщо третій «страйк» не спійманий кетчером, а бетер стає ранером але робить кілька кроків у бік лави запасних, то він може в будь-який час попрямувати до першої бази але до того, як він торкнеться лави або увійде до «дагауту». Для виведення його в аут обороняючися команда повинна осалить його або першу базу до моменту торкання цим гравцем першої бази.

б) Він навмисно стикається з кинутим м'ячем або заважає польовому гравцеві прийняти відбитий м'яч. Ранер на думку судді, перешкодив польовому гравцеві виконати будь-які дії або зловити відбитий м'яч, оголошується в ауті незалежно від того, були його дії навмисними чи ні.

Однак якщо перешкоджаючи польовому гравцеві, ранер торкнувся легально зайнятої ним бази, він оголошується в ауті тільки у випадку, якщо суддя вважатиме його дії умисним втручанням, незалежно від того, сталося це на «фал» або «фейр-території». У разі визнання втручання навмисним слід наступне покарання, якщо аутів менше двох в ауті оголошуються і бетер і ранер при двох аутах суддя повинен оголосити в ауті тільки бетера.

Якщо під час «рандауна» між третьою базою і «домом» наступний за ним ранер просунувся вперед і знаходиться на третій базі а ранер, проти якого здійснювався «рандаун», оголошується в ауті за втручання, суддя повинен повернути ранера з третьої бази на другу. Так само слід чинити при «рандауні» між третьою і другою базами.

в) Він був осалений, перебуваючи поза своєї бази, коли м'яч був «живим».

Виключення: Бетер-ранер не може бути осалений, якщо він, торкнувшись першої бази і за інерцією перемістився далі її, негайно повертається на цю базу.

Раз'яснення: Якщо ранер, торкаючись бази, зміщує її з місця, на цій базі проти нього не може вестися гра, якщо він зайняв базу легально або якщо під час гри база виявляється зрушеної зі свого місця, будь-який наступний ранер в даному епізоді гри, повинен вважатися зайнятим базу або торкнувшись

бази, якщо на думку судді, він торкнувся або зайняв точку, позначену зміщеною базою.

г) Він не зміг повторно торкнутися своєї бази після легальної лову м'яча до того як він або його база будуть осалені польовим гравцем. Він не повинен оголошуватися в ауті за нездійснені повторне торкання своєї бази після першої ж здійсненої подачі, продовження гри чи спроби продовження гри. Це може лише бути основою для апеляції.

Ранери не осалюються у випадку «фал-рикошету». При «фал-рикошеті» вони можуть красти бази. Якщо такий м'яч не спійманий, він стає звичайним «фалом» і ранери повертаються на свої бази.

д) Йому не вдалося досягти наступної бази до того, як польовий гравець осалив його або його базу у разі вимушеного просування ранера, коли бетер стає ранером. Однак якщо наступний ранер виводиться в аут у разі вимушеної гри, вимушеність усувається і ранер повинен бути осаленим для виведення в аут. Але якщо ранер вимушений переміщатися, торкнувшись наступної бази, з якої-небудь причини повертається у напрямку до своєї попередньої бази, знову вступає в силу правило вимушеної гри і він може бути виведений в аут, якщо захист осалить базу, на яку він був змушений переміщатися.

Гра: Ранер на першій базі у бетера три «бола». Ранер краде базу на подачі, яка виявляється четвертим «болом», але торкнувшись другої бази, пробігає далі. Кидок кетчера застає його раніше, ніж він може повернутися. Цей ранер має бути оголошений в ауті, вимушений аут в даному випадку не діє.

Ситуації з пробіганням за базу виникають і на інших базах.

Наприклад: менше двох аутів, ранери на першій і другій або на першій, другій і третій. Відбитий м'яч летить до польового гравця, який намагається виконати подвійний аут. Ранер з першої бази робить ривок до другої бази, але пробігає далі її. Робиться передача на першу базу і бетер-ранер виводиться в аут. Гравець першої бази, побачивши, що ранер на другій базі не торкнувся бази, повертає м'яч на другу базу і ранер на другій базі виводиться осалюванням в аут. А в цей же час інші ранери досягають «дома».

Питання в тому, чи вважати дану ситуацію вимушеною грою. Чи була вимушеність усунута в той момент, коли бетер-ранер опинився в ауті на першій базі? Чи повинні бути зараховані очки, принесені перебіжками в «дом» до третього ауту, зробленого ослюванням ранера на другій базі? Відповідь: очки зараховуються. Вимушеної гри не було, була гра з осалювання.

е) Його торкнувся «фейр-бол» на «фейр-території» до того, як м'яч торкнувся або минув польового гравця. М'яч вважається «мертвим» і ранери не можуть ні приносити очки, ні просуватися, крім ранерів які просуваються вимушено.

Виключення: Якщо ранер під час торкання м'ячем «інфілд-флай» знаходився в зіткненні зі своєю базою, в ауті буде не ранер а бетер. Якщо два

ранери були зачеплені одним і тим же «фейр-болом», в ауті буде тільки перший, тому що після торкання першого з гравців м'яч негайно стає «мертвим». Якщо в ранера потрапляє «інфілд-флай» в момент, коли він не торкається своєї бази, в ауті будуть і ранер і бетер.

ж) Він намагався виграти очко в ситуації, коли бетер втрутився в гру на «домі» і було менше двох аутів. При двох аутах втручання, виводить в аут бетера і очко не зараховується.

з) Він обгоняє попереднього ранера до моменту, коли цей попередній ранер виявляється в ауті.

и) Зайнявши легально базу, починає бігти по базах у зворотному напрямку з метою привести в замішання команду захисту або роблячи з гри пародію. Суддя повинен негайно подати команду «тайм» і оголосити такого гравця в ауті. Якщо ранер торкається незайнятої бази а потім, вважаючи, що м'яч був спійманий або внаслідок обманних дій гравців захисту повертається до попередньої бази, він може бути виведений в аут на зворотному шляху до цієї бази, але якщо він успішно досягає її, він не може виявитися в ауті, поки він торкається цієї бази.

к) Він не зміг відразу повернутися на першу базу, за інерцією перемістившись далі бази. Якщо він намагається бігти до другої бази, його можна вивести в аут осалюванням. Якщо пробігши першу базу, він направляється на лаву запасних або на свою вихідну позицію, не зумівши повернутися на першу базу, він в ауті по апеляції, коли його або його базу осалять.

Ранер, що досяг першої бази і пробіг її і оголошений суддею «сейф», згідно з правилом 5.9 (а) вважається досяг першої бази і будь-яке перебігання в «дом» в такій ігровій ситуації приносить очко, навіть якщо цей ранер потім стає третім аутом за нездатність «негайно» повернутися на базу в ситуаціях, що потрапляють під дію правила 8.8 (к).

л) Перебігаючи в «дом», не торкнувшись до нього, не робить спроб повернутися для виправлення помилки, м'яч повинен знаходитися в руках або ловушці гравця оборони, що стоїть на «домі» і команда виносить апеляцію.

Це правило застосовується тільки тоді, коли ранер направляється до лави запасних і кетчеру доводиться наздоганяти його. Правило не відноситься до випадків звичайній ситуації, коли ранер, пропустивши пластину «дома», негайно намагається торкнутися її, поки його не осалять.

8.10. Втручанням бетера або ранера вважаються такі дії:

а) Після третього «страйка» бетер заважає кетчеру ловити м'яч.

б) Після удару або «банта» повторно торкнувся битою м'яча на «фейр-території». М'яч вважається «мертвим» і ранери не можуть просуватися. Якщо бетер-ранер кидає биту і рухомий м'яч стикається з нею на «фейр-території», то якщо, на думку судді, така зміна напрямку руху м'яча не було навмисною, м'яч залишається в грі.

в) Умисна зміна будь-яким способом напрямку руху м'яча у випадку «фал-бола».

г) Якщо менше двох аутів, ранер на третій базі і бетер заважає польовому гравцеві грати в «дом», ранер оголошується в аут.

д) Будь-який гравець або гравці нападаючої команди стоять або присутні у будь-якої базі до якої просувається ранер, намагаються збентежити, перешкодити або заважають діям гравців захисту, ранер який просувається має бути оголошений в аут за втручання члена або членів його команди.

е) Будь-який бетер або ранер, тільки що виведений в аут, заважає або перешкоджає грі проти іншого ранера, ранер який просувається повинен бути видалений в аут за втручання члена його команди. Якщо бетер або ранер після оголошення його в ауті продовжує просування, то тільки за цю дію він не може бути визнаний заважаючим діям польових гравців.

ж) Якщо, на думку судді, ранер на базі навмисне втручається в політ відбитого м'яча або заважає польовому гравцеві зловити відбитий м'яч, з явним наміром не дати гравцям захисту зробити подвійний аут, м'яч стає «мертвим».

Суддя повинен оголосити цього ранера в ауті за втручання, а також бетера-ранера за дії товариша по команді. Ніякі переміщення по базах і очки в цьому випадку не зараховуються.

з) Якщо, на думку судді, бетер-ранер навмисне втручається в політ відбитого м'яча або заважає польовому гравцеві зловити відбитий м'яч, з явним наміром не дати гравцям захисту зробити подвійний аут, м'яч стає «мертвим». Суддя повинен оголосити бетера-ранера в аут за втручання, а також ранера, просунутого далі за всіх до «дому», незалежно від того де була можливість зробити подвійний аут, покарання за дії товариша по команді. Ніякі переміщення по базах в цьому випадку не зараховуються.

і) За рішенням судді базовий тренер на третій або першій базі, торкаючись або підтримуючи ранери, фізично допомагає йому повернутися на базу або покинути її.

ї) Якщо на третій базі є ранер, базовий тренер залишає свою зону і будь-якими діями заважає польовому гравцеві кинути м'яч.

й) Пробігаючи другу половину дистанції від «дому» до першої бази, коли м'яч передається гравцями захисту до першої бази, ранер виходить за праву межу трьохфутової доріжки або за ліву межу «фал-лінії» і на думку судді, заважає гравцеві першої бази прийняти кинутий м'яч або його спробам ловити відбитий м'яч. Лінії, що обмежують трьохфутову доріжку є частиною цієї доріжки, але потрібно, щоб обидві ноги ранер були в межах доріжки або на лініях, які її обмежують.

к) Якщо він не зміг уникнути зіткнення з польовим гравцем, який намагався зловити відбитий м'яч або навмисно стикається з кинутим м'ячем у випадку, коли два або більше польових гравців намагаються ловити відбитий м'яч і ранер торкається одного або декількох гравців захисту, суддя зобов'язаний визначити, який гравець потрапляє під дію цього правила і не

оголошувати ранера в аут за зіткнення з гравцем, якщо суддя визначає, що цей гравець не міг прийняти цей м'яч.

У випадку, якщо кетчер і бетер-ранер, переміщаючись до першої бази, стикаються в той момент, коли кетчер ловить м'яч, зазвичай це не вбачається порушенням. Втручанням польового гравця повинні вважатися тільки кричущі і грубі дії, бо правилами захиснику надається право шляху, але зрозуміло, це право не є дозволом, наприклад, підставити ніжку ранеру, хоча б і в процесі лову м'яча. Якщо кетчер ловить м'яч, а гравець першої бази або пігчер заважає ранеру переміститися до першої бази, то суддя повинен оголосити втручання і ранер отримує право зайняти першу базу.

л) «Фейр-бол» торкається його на «фейр-території» до того, як торкнувся польового гравця. Якщо такий м'яч пролітає повз польового гравця і торкається ранера, що стоїть відразу за ним, або торкається ранера після того, як напрям польоту м'яча змінено польовим гравцем, суддя не повинен оголошувати ранера в аут. Приймаючи таке рішення, суддя повинен бути впевнений, що м'яч пролетів повз польового гравця і що ніякий інший гравець захисту не мав можливості грати з цим м'ячем. Якщо суддя вважатиме, що ранер навмисно зіткнувся з відбитим м'ячем, який польовий гравець пропустив, то ранер повинен опинитися в ауті за втручання.

Покарання за втручання: Ранер в ауті і м'яч стає «мертвим».

8.11. Будь-який ранер повинен бути виведений в аут по апеляції за наступні дії:

а) Після лову «флай-бола» він не зумів повторно торкнутися своєї бази до того, як він сам або його база були осалені. Повторно торкнутися в даному правилі значить торкнутися і перебувати в контакті з базою після того, як м'яч спійманий. Ранеру не дозволяється починати рух, перебуваючи позаду своєї бази.

б) Якщо м'яч у грі і ранер, просуваючись вперед або повертаючись на базу, не зміг торкнутися по чергово кожній з баз перш, ніж він чи пропущена база були осалені.

Роз'яснення:

1. Ранер не може повернутися на пропущену базу, щоб торкнутися її, якщо ця база вже зайнята наступним ранером.

2. Після того як м'яч став «мертвим», ранери не мають права повернутися до пропущеної або залишеної бази, якщо вони просунулися і торкнулися бази, наступної за пропущеною.

Гра. (А) Бетер відбиває м'яч за межі стадіону і пропускає першу базу, м'яч «мертвий», він може повернутися на першу базу і виправити свою помилку, але якщо він торкнувся другої бази, він не може повертатися до першої і якщо команда захисту заявить апеляцію, він відразу оголошується в аут.

Гра. (Б) Бетер відбиває м'яч на шортстопа, а той закидає м'яч на трибуни, м'яч «мертвий», бетер-ранер пропускає першу базу, але отримує право на другу внаслідок закидання (overthrow). Незважаючи на отримане право на

другу базу, ранер повинен був торкнутися першої, перш ніж направлятися до другої. Дані ігрові ситуації підлягають апеляції.

в) Він пробігає першу базу, не встигає повернутися до неї негайно і він чи ця база осалені.

г) Він не торкнувся «дома» і не робить спроб повернутися до нього а «дом» осалили. Будь-яка апеляція потрапляючи під дію цього правила, повинна бути заявлена до наступної подачі, до ігрового епізоду або спроби гри. Якщо порушення відбулося в кінці полуіннінга, апеляція повинна бути заявлена до того, як команда захисту покине поле. Апеляція не є ігровим епізодом або спробою гри.

Послідовні апеляції не можуть заявлятися по відношенню до гравця на одній і тій же базі. Якщо команда захисту помиляється при першій апеляції, суддя не повинен приймати заявку на апеляцію по відношенню до того ж гравця на тій же базі. Термін помилка в даному випадку означає, що команда захисту, щоб заявити апеляцію, виводить м'яч з гри. Наприклад, якщо пітчер для апеляції кидає м'яч на першу базу або на трибуни, друга апеляція все одно не допускається і дії захисника розглядаються як вчинені в грі. Ігри з апеляціями можуть вимагати від судді вміння визначити явний четвертий аут.

Якщо третій аут відбувається в грі, де апеляція стосується іншого гравця, рішення по апеляції повинно мати перевагу при визначенні ауту. Якщо в ігровому епізоді, завершальному полуіннінг, заявляється більше однієї апеляції, захист може вибрати той аут, який дає великі переваги. Для дотримання цього правила команда захисту повинна покинути поле, коли пітчер і всі польові гравці покинули «фейр-територію» і спрямовуються на лаву.

Якщо два ранери досягли «дому» майже одночасно і перший не торкнувся «дому» а другий легально торкнувся, то перший ранер буде оголошений в аут по апеляції. Якщо є два ауту і перший ранер осалений при спробі повернутися або опинився в ауті по апеляції, то вважається, що він в ауті виявився до того, як другий ранер виграв очко і це третій аут. Очко, принесене другим ранером, не зараховується.

Якщо пітчер робить «бок» під час заяви апеляції, такі дії є грою. Апеляція повинна бути чітко позначена, голосовим запитом гравця або його діями, безсумнівно позначають, що судді заявляється апеляція. Гравець, ненавмисно ступив на базу з м'ячем у руках, не може вважатися заявою апеляції. Під час заяви апеляції ігровий час, якщо ведеться його відлік не зупиняється.

8.12. Тренери, гравці і будь-які члени нападаючої команди повинні звільнити місце на майданчику, включаючи лави запасних польовому гравцеві, який намагається зловити відбитий або кинутий м'яч.

Покарання: Оголошується втручання і бетер або ранер, проти якого велася гра, виводиться в аут.

8.13. Помилка, пропуск бази або недосконале повторне торкання бази

не впливає на статус наступних ранерів, якщо тільки це не третій аут. Якщо по апеляції попередній ранер отримує третій аут, очки наступним ранерам не зараховуються. Якщо, такий третій аут виходить в результаті вимушеної гри, не зараховуються очки ні попередніх ні подальших ранерів.

9. ПІТЧЕР

9.1. Легальне виконання подачі: допускаються дві легальні позиції пітчера при подачі м'яча – «віндап» (фронтальна) і «сет» (бічна). Пітчер сам вирішує, яку позицію і коли використовувати. Пітчер приймає сигнали від кетчера, стоячи на гумовій пластині в зоні пітчера. Пітчер має право зійти з гумової пластини, але не має права швидко повернутися в початкове положення і зробити кидок. Суддя може порахувати такі дії порушенням. Коли пітчер сходить з гумової пластини, він повинен опустити руки вниз.

а) Фронтальне позиція «віндап». Пітчер стоїть обличчям до відбиваючого. Опорна нога знаходиться на гумовій пластині зони пітчера, або перед нею, але торкаючись пластини, інша нога вільна. З цієї позиції будь-яке природний рух, пов'язаний з подачею м'яча бетеру, зобов'язує пітчера виконати кидок, не перериваючи руху і не змінюючи його напрямку. Він не повинен відривати ніг від поверхні землі, тільки в процесі подачі м'яча має право зробити один крок вперед і один крок назад вільною ногою.

Вважається, що пітчер знаходиться у фронтальній позиції, коли він тримає м'яч перед собою двома руками, а його опорна нога або повністю знаходиться на гумовій пластині зони пітчера, або перед пластиною, торкаючись її, але не за межами пластини пітчера, інша нога вільна.

Пітчер може розташувати ногу, яка не є опорною, поза гумової пластини і на будь-якій відстані позаду від лінії, яка є продовженням задньої грані пластини пітчера, але не збоку від пластини. Вільною ногою пітчер може зробити один крок вперед або один крок назад, але не в сторону, тобто не в напрямку до першої або третьої бази.

Займаючи фронтальну позицію, пітчер може:

- Подати м'яч відбиваючому.
- Зробити крок і кинути м'яч на базу, щоб вивести з гри ранера.
- Зійти з гумової пластини у цьому випадку він повинен опустити руки

вниз.

Пітчер, сходячи з гумової пластини кола подачі, перший крок має зробити опорною ногою, а не вільною. Пітчер не може перейти з фронтальної позиції в бічну, це буде «бок».

б) Бічна позиція «сет». Пітчер позначає сет-позицію, стоячи обличчям до бетера. Його опорна нога розташована на гумовій пластині зони пітчера або перед нею, торкаючись її але не поза пластини. При цьому м'яч піднімається двома руками на рівні грудей і робиться пауза. З бічної позиції пітчер може подати м'яч бетеру, зробити передачу на базу або зійти з пластини, зробивши перший крок опорною ногою. До фіксації бічної позиції пітчер може зробити будь-який природний попередній рух, наприклад відоме як розтяжка. Але

почавши такий рух, пітчер повинен перейти до бічної позиції перед подачею м'яча бетеру. Після фіксації бічної позиції будь-який природний рух, пов'язаний з подачею м'яча бетеру, зобов'язує пітчера виконати кидок, не перериваючи руху і не змінюючи його напрямки. Готуючись стати в бічну позицію, пітчер повинен опустити одну руку вниз. З цього положення він переходить у бічну позицію, описану в правилі 9.1 (б), одним безперервним рухом.

При подачі вся ширина ступні повинна торкатися гумової пластини. Пітчер не має права подавати м'яч, якщо нога, яка виступає за гумову пластину, торкається її тільки своєю кромкою.

У процесі розтяжки пітчер повинен тримати м'яч двома руками на рівні грудей і перед подачею зробити повну зупинку руху. Це обов'язкова вимога. Судді повинні ретельно стежити за його виконанням, оскільки пітчера постійно намагаються порушити це правило з метою утримати ранера на базі. Тому у випадках, коли пітчер не зробив повної зупинки, суддя повинен негайно оголосити «бок».

в) У будь-який момент виконання попередніх рухів але до початку дій, обов'язково ведуть до подачі, пітчер може кинути м'яч на будь-яку базу, за умови, що перед передачею він робить крок у напрямку цієї бази. Крок в сторону бази обов'язково повинен бути зроблений раніше кидка. Різкий кидок на базу, після якого робиться крок у напрямку до цієї бази є «бок».

г) Якщо пітчер здійснив нелегальну подачу при незайнятих базах, то така подача вважається «бол», крім випадків, коли бетер досягає першої бази в результаті удару, помилки, бази по «болам» і т.п. М'яч, вислизнувши з рук пітчера і який перетнув «фал-лінію», вважається «болом» інакше ніж подачі. Якщо є зайняті бази, то дана ситуація розцінюється як «бок».

д) Якщо пітчер відриває опорну ногу від пластини пітчера, зробивши цією ногою крок назад, то він вважається польовим гравцем, інфілдером і якщо він неточно кине м'яч з цього положення, такий кидок розцінюється як неточний кидок польового гравця.

Пітчер, перебуваючи поза пластини, може кинути м'яч до будь-якої бази. Якщо він зробить неточний кидок, це буде кидок інфілдера, і всі наступні дії пітчера розцінюються як дії будь-якого польового гравця.

9.2. Пітчер не повинен:

а) Підносити до рота або до губ руку, якої виконує кидок, перебуваючи в 18-футовому колі, навколишньому майданчик пітчера.

Виключення: За умови, що менеджери обох команд домовилися про це, суддя перед початком гри, яка відбувається в холодну погоду, може дозволити пітчерам дихати на руку.

Покарання: За порушення цього пункту правил суддя повинен негайно оголосити «бол». Але якщо подача була виконана а бетер досяг першої бази і жоден з ранерів в даній ігровій ситуації не був виведений в аут, то гра триває без урахування порушення. Злісні порушники повинні піддаватися штрафним санкціям з боку президента Ліги.

б) Втирати в м'яч чужорідну речовину.

в) Плювати на м'яч, руку чи ловушку.

г) Терти м'яч об одяг, будь-яку частину свого тіла або ловушку.

д) Змінювати зовнішній вигляд м'яча будь-яким способом.

е) Подавати м'яч, який може бути названий блискучим, запльованим, брудним або затертим. Пітчеру, однак дозволяється обтирати м'яч голими руками.

Покарання: За порушення вимог будь-якої частини пункту 9.2 суддя зобов'язаний:

- Оголосити подачу «болом», попередити пітчера і оголосити по гучномовцю на стадіоні про причини, які викликали ці дії.

- Дискваліфікувати пітчера до кінця гри, коли він вдруге протягом однієї гри робить це порушення.

Якщо порушення було оголошено суддею, а гра продовжується, менеджер нападаючої команди може заявити судді на «домі», що він вибирає продовження гри. Такий вибір повинен бути зроблений відразу після закінчення ігрового епізоду. Однак якщо бетер досягає першої бази після удару, внаслідок помилки, бази по «болам» і т.п., а ніякій інший ранер не виводиться в аут до того, як він просунувся принаймні на одну базу, гра продовжується і порушення не приймається до уваги. Навіть коли нападаюча команда вибрала продовження гри, порушення повинно бути визначено і покарання залишаються в силі. Тільки суддя вирішує, чи відбулося якесь порушення даного правила.

Всі судді повинні дозволяти використання офіційних мішечків з каніфоллю. Головний суддя несе відповідальність за розміщення мішечка з каніфоллю на поле позаду пластинки пітчера. М'яч, що потрапив в такий мішечок, залишається в грі. У випадку дощу або мокрого поля суддя може розпорядитися щоб пітчер носив мішечок в задній кишені брюк. Пітчер може користуватися мішечком для нанесення каніфолі на долоні. Ніхто ні пітчер, ні будь-який інший гравець не може посипати каніфоллю м'яч, нікому не допускається також наносити каніфоль на ловушки або будь-яку частину форми.

ж) Мати при собі будь-які сторонні предмети. За порушення вимог цього пункту правил пітчер негайно видаляється з поля до кінця зустрічі.

з) Навмисне затримувати гру, кидаючи м'яч іншим гравцям, крім кетчера, якщо бетер знаходиться на своїй позиції, за винятком тих випадків, коли робиться спроба вивести в аут ранера.

Покарання: Якщо після попередження судді дії затримки тривають, пітчер повинен бути видалений з гри.

і) Навмисне подавати м'яч у бетера.

Якщо, на думку судді, відбулося таке порушення, суддя може діяти наступним чином:

- Відсторонити пітчера або менеджера і пітчера від гри.

- Може попередити пітчера і менеджерів обох команд, що повторення

такої подачі призведе до негайного відсторонення або заміні цього пітчера і менеждера.

Якщо, на думку судді, складаються певні обставини, обидві команди можуть бути офіційно попереджені до початку гри або в будь-який момент під час гри.

Подача, що спрямовується в голову бетера є неспортивною поведінкою і дуже небезпечна. Вона повинна всіляко засуджуватися. Судді зобов'язані без коливання застосовувати дане правило.

9.3. Коли пітчер займає свою позицію на початку кожного іннінга або коли проводиться заміна пітчера, який виходить на поле, гравцеві дозволяється подати не більше восьми подач своєму кетчеру. Лігою кількість разминочних кидків може бути обмежене меншим числом. Разминочні подачі не повинні займати за часом більше однієї хвилини. В екстрених випадках, коли пітчеру доводиться вступити в гру без можливості розігрітися, головний суддя повинен дозволити йому стільки подач, скільки вважатиме за можливе.

9.4. Пітчер повинен виконати кидок бетеру протягом 20 секунд після одержання м'яча при незайнятих базах. Кожного разу, коли пітчер порушує цю вимогу правил, затримуючи тим самим гру, суддя оголошує «бол».

Метою даного правила є усунення непотрібних затримок. Суддя повинен наполягати на як найшвидшому поверненні м'яча від кетчера до пітчера і щоб пітчер без зволікання займав своє місце на майданчику пітчера. Явне зволікання з боку пітчера має негайно каратися суддею.

9.5. Якщо на базах знаходяться ранери або хоча б один ранер, то буде «бок», коли:

а) Пітчер, торкаючись гумової пластини, робить рухи, схожі на подачу, але при цьому не виконує її. Якщо пітчер робить замах вільною ногою за задньою обмежувальною лінією гумової пластини зони пітчера, то він зобов'язаний подати м'яч відбиваючому або передати м'яч тільки на другу базу для лову ранера.

б) Пітчер, торкаючись гумової пластини зони пітчера, імітує кидок в сторону першої бази, але не виконує його.

в) Пітчер, торкаючись гумової пластини зони пітчера, кидає м'яч на базу, попередньо не зробивши крок у напрямку цієї бази. Необхідно, щоб пітчер, торкаючись пластини в зоні пітчера, зробив крок у напрямку до тієї бази, в напрямку якої він робить кидок. Якщо пітчер повертається щодо вільної ноги але не робить крок або повертається корпусом і кидає раніше, ніж робить крок, то це буде «бок».

Пітчер перед кидком на базу обов'язково повинен зробити крок у напрямку до бази, але зробивши крок, він не зобов'язаний здійснювати кидок тільки тому, що зробив крок у напрямку до бази, якщо це не перша база. Якщо на першій і третій базах знаходяться ранери, пітчер може зробити крок у напрямку третього бази, не виконуючи при цьому кидок, тільки щоб змусити ранера на третій базі повернутися до бази, потім, помітивши, що

ранер на першій базі почав рух до другої, він може повернутися, зробити крок у напрямку першої бази і кинути туди м'яч. Такі дії є легальними. Однак, якщо ранери знаходяться на першій і третій базах, пітчер торкаючись гумової пластини зони пітчера, робить крок у напрямку до третьої бази а потім відразу ж, практично не перериваючи руху, розвертається і робить кидок на першу базу, явно намагаючись застати зненацька там ранера, а при такому русі неможливо виконати перед кидком крок у напрямку першої бази і цей прийом вважається «боком». Природньо, якщо пітчер спочатку сходить з гумової пластини, а вже потім виконує описані вище дії, то це не буде «бок».

г) Пітчер, торкаючись гумової пластини зони пітчера, кидає м'яч або імітує кидок в сторону незайнятої бази. Виняток становить кидок в сторону незайнятої бази, якої вимагає ігрова ситуація.

д) Пітчер виконує нелегальну подачу. «Швидка» подача є нелегальною. Суддя повинен вважати «швидкою» таку подачу, яка виконана до того, як бетер займе позицію у своїй зоні. Якщо на базах є ранери, то це «бок», якщо бази вільні, то «бол». «Швидка» подача небезпечна і не повинна допускатися.

е) Пітчер подає м'яч бетеру не повернувшись до нього обличчям.

ж) Пітчер виконує будь-який схожий на подачу рух, не торкаючись гумової пластини зони пітчера.

з) Пітчер без потреби затримує гру.

і) Пітчер, що не має м'яча, стає на пластину, або поруч з нею на майданчику пітчера і імітує подачу.

ї) Пітчер, зайнявши легальну позицію для подачі, прибирає з м'яча руку інакше ніж при подачі або кидку на базу.

й) Пітчер, торкаючись гумової пластини, випадково чи навмисно роняє м'яч.

к) Пітчер, намагаючись навмисно віддати базу по «болам», виконує подачу в той час, коли кетчер відсутній в своїй зоні.

л) Пітчер здійснює подачу з позиції «сет», не зробивши паузи перед виконанням подачі.

Покарання: М'яч стає «мертвим» і все ранери просуються на одну базу без небезпеки бути виведеними в аут, якщо тільки бетер не досягає першої бази внаслідок відбиття м'яча, помилки захисту, бази по «болам» і т.п., і всі інші ранери просуються щонайменше на одну базу і в такому разі гра триває без урахування «бок».

Роз'яснення: У випадку, коли пітчер робить «бок» або «дикий» кидок у бік бази або «дома», ранер або ранери можуть просуватися далі на бази, яку вони отримують внаслідок порушення, на власний ризик.

Роз'яснення: Раннер, який пропустив першу базу, право на заняття котрий він отримав і виведений в аут по апеляції, повинен вважатися по даному пункту правил переміщеним на одну базу. Судді повинні пам'ятати, що призначення даного пункту правил полягає в тому, щоб перешкодити пітчеру навмисне обманювати ранерів. Якщо суддя сумнівається, то він

повинен керуватися навмисністю дій пітчера, не забуваючи при цьому про таке:

1. Вихід на пластину пітчера без м'яча повинен трактуватися як спроба обману і вважається «бок».

2. Якщо ранер знаходиться на першій базі, пітчер може, зробивши повний оборот, не зупиняючись на першій базі кинути м'яч в сторону другої. Такі дії пітчера не повинні розцінюватися як кидок на незайняту базу.

9.6. Професійна ліга повинна прийняти такі правила, що стосуються виходу на поле в зону пітчера менеджера або тренера з метою дати вказівки пітчери.

Це правило обмежує кількість виходів менеджера або тренера:

- Протягом одного іннінга допускається тільки один контакт з одним із пітчерів.

- Повторний вихід до того ж пітчера протягом одного і того ж іннінга означає автоматичне видалення цього пітчера.

- Менеджеру або тренеру забороняється повторно відвідувати коло подачі при одному і тому ж бетери, проте якщо бетера замінюють, то менеджер або тренер може мати з ним повторний контакт, але повинні замінити пітчера.

- Відвідування менеджером або тренером зони пітчера вважається закінченим, коли він залишає 18-футовий коло, що оточує пластину пітчера. Якщо менеджер або тренер підходить до кетчеру або інфілдеру і цей гравець потім входить в зону пітчера або ж пітчер підходить до них, покинувши свою позицію під час перерви в грі між подачами або ігровими епізодами, то це розцінюється так само, як якби менеджер або тренер сам увійшов в зону пітчера.

Будь-яка спроба тренерів обійти цю вимогу правил шляхом контактів не з пітчером а з будь-яким іншим гравцем, який потім сам вступає в контакт з пітчером для консультації, розцінюється як вхід в зону пітчера.

Якщо тренер входить в зону пітчера і замінює пітчера а потім для розмови з новим пітчером в коло входить менеджер, то така дія розцінюється в даному іннінгу, як один контакт з новим пітчер.

Якщо менеджер використав своє право на контакт з даним пітчером при даному бетері і вийшов другий раз в зону пітчера в тому ж іннінга, незважаючи на попередження судді про те, що він порушує правила, то цей менеджер повинен бути видалений з гри, а пітчер повинен подавати бетери, поки він не вийде в аут або не стане ранером, після чого пітчер також видаляється.

Менеджер сповіщається про те, що пітчер буде видалений після закінчення подач на одного бетера, тому наготові має бути розігрітий для заміни пітчер.

Пітчери, який вийшов на заміну повинно бути дозволено провести вісім або, на думку судді, більше число подач для розминки.

10. СУДДЯ

10.1. Президент ліги повинен призначити одного або декількох суддів для обслуговування кожної гри чемпіонату ліги.

а) Судді несуть відповідальність за проведення гри відповідно до офіційних правил і за підтримку на ігровому полі дисципліни і порядку.

б) Кожен суддя є представником ліги і професійного бейсболу, має право і зобов'язаний вимагати виконання цих правил. Кожен суддя має право зажадати від гравця, менеджера, тренера, представника клубу або його працівника виконати будь-які дії, що стосуються галузі, охоплюваній даними правилами, або утриматися від них, а також стежити за виконанням призначених покарань.

в) Кожен суддя має право прийняти рішення по будь-якому спірному питанню, особливо не обумовленим в даних правилах.

г) Кожен суддя має право дискваліфікувати будь-якого з гравців, менеджерів або тренерів за те, що вони оспорюють його рішення, за неспортивну поведінку або грубість і видалити винних з поля. Якщо дискваліфікація гравця відбувається в процесі розвитку ігрового епізоду, то видалення відбувається по завершенні даного ігрового епізоду.

д) Кожен суддя має право на свій розсуд видалити з ігрового поля будь-кого, чия присутність на полі допускається його службовими обов'язками, наприклад, працівників стадіону, білетерів, фотографів, кореспондентів і т.п.; будь-якого глядача або іншу людину, котра має право перебувати на полі.

10.2. Будь-які рішення судді, в яких виражається його судження, наприклад, чи є відбитий м'яч «фал» або «фейр», подача «страйк» або «бол», ранер в даній ситуації «сейф» або «аут» є остаточними. Ніхто ні гравці в полі чи на лаві запасних, ні менеджери, ні тренер не повинні опротестовувати такі рішення судді.

а) Гравцям, які знаходяться в полі або на базі, або менеджерам або тренерам які знаходяться на лаві запасних або в зоні тренера, забороняється залишати своє місце для заперечування рішень судді, чи була подача «страйк» або «бол» і т.п. Якщо вони прямують до судді для опротестування рішення, то повинні отримати попередження а в разі повторення подібних дій видалені з гри.

б) Якщо є обгрунтовані сумніви в тому, що будь-яке рішення судді суперечить вимогам правил, то менеджер може оскаржити таке рішення, подавши апеляцію і попросити виправити помилку. При цьому прохання може бути звернене лише до судді, який прийняв це рішення.

в) Якщо апеляція подана, то, перш ніж прийняти остаточне рішення, суддя зустрічі може запросити інформацію в іншого судді. Жоден суддя не повинен критикувати, змінювати рішення, прийняті іншим суддею, якщо тільки суддя, який прийняв рішення, не попросить його про це сам. Менеджер або кетчер може звернутися до судді на «домі» з проханням попросити допомоги іншого судді у визначенні чи був зроблений полу замах,

тільки у випадку якщо суддя на «домі» оголосив подачу як «бол», але не коли оголошений «страйк».

Менеджер не може скаржитися на неправильне рішення судді, а тільки на те, що суддя не порадився з іншим суддею. Судді в полі повинні бути готові до такого питання і зобов'язані швидко дати відповідь. Менеджер не може опротестовувати рішення про те, був «бол» або «страйк» під виглядом того, що він запитує інформацію про полузамаха.

Апеляція при полузамахе може бути заявлена тільки якщо оголошений «бол» і при такій заяві суддя зобов'язаний звернутися до базового судді про його думку, був чи зроблений полузамах. Якщо базовий суддя визнає подачу «страйком», то таке рішення повинне мати перевагу. Ранери на базах повинні бути готові до того, що базовий суддя по апеляції може змінити рішення і визнати подачу «страйком» і в такому випадку ранери наражаються на небезпеку опинитися в ауті внаслідок кидка кетчера. З іншого боку кетчер в даній ситуації теж повинен бути готовий до можливості крадіжки баз. При апеляції по полузамаху м'яч залишається в грі.

При полузамахе, якщо менеджер вступає в суперечку з суддею на першій або третій базі і продовжує сперечатися після попередження, він може бути видалений, якщо предметом спору залишається оголошення «бола» або «старйка».

г) Суддя не може бути замінений під час гри, крім випадків, коли він отримав травму або захворів.

10.3.

а) Якщо на ігровому полі знаходиться тільки один суддя, то він один має право вирішувати будь-які питання, що стосуються дотримання правил гри. Він може займати на ігровому полі будь-яку позицію, яка дозволить йому виконувати свої обов'язки, зазвичай позаду кетчера але іноді позаду пітчера, якщо на базах є ранери.

б) Якщо на ігровому полі знаходяться два або більше суддів, то один з них призначається головним суддею зустрічі а решта польовими.

10.4.

а) Головний суддя зустрічі повинен стояти позаду кетчера і звичайно його називають суддею в «домі». До його обов'язків входить:

- Несе відповідальність за правильне проведення гри.
- Оголошує і підраховує «боли» і «страйки».
- Фіксує і оголошує «фейр» і «фал» удари, крім тих, які зазвичай оголошуються польовими суддями.
- Приймає всі рішення, пов'язані з грою бетера.
- Приймає всі рішення крім тих, які залишаються на частку польових суддів.
- Вирішує, коли перемога може бути присуджена якійсь із команд.
- Якщо встановлюється ліміт часу, до початку гри оголошує про цей факт і про початок відліку часу.

- Інформує секретаря, що веде протокол зустрічі, про будь-які зміни у складах команд і в черзі на відбивання, на вимогу.

- Оголошує, на власний розсуд, про спеціальні правила для даного поля.

б) Польовий суддя може зайняти будь-яку позицію на ігровому полі, яка найбільш підходить для прийняття рішень про події, що відбуваються на базах. У його обов'язки входить:

- Приймає всі рішення, що стосуються баз, крім тих, що повинен приймати головний суддя.

- Рівноправно з головним суддею вирішують питання про необхідність подачі команди «тайм», оголошення «бок», нелегальних подач, пошкодження або знебарвлення м'яча будь-яким з гравців.

- Всіляко допомагати головному судді у всіх його діях, спрямованих на дотримання вимог правил і мають однакові з головним суддею права за визначенням виконання правил і підтримці дисципліни.

в) Якщо в ігровому епізоді суддями були прийняті різні рішення, то головний суддя повинен скликати всіх суддів для консультації, без присутності менеджерів або гравців. Після закінчення консультації головний суддя ґрунтуючись на думці судді, який був у кращій позиції на полі і чие рішення з більшим ступенем імовірності правильне, визначає остаточне рішення. Гра повинна продовжитися тільки після прийняття остаточного рішення.

10.5.

а) Суддя повинен повідомляти президенту ліги протягом 12 годин після закінчення зустрічі про всі порушення правил, допущених під час проведення гри і заслуговують уваги інциденти, включаючи випадки дискваліфікації тренерів, менеджерів або гравців із зазначенням причин, що їх викликали.

б) Якщо тренер, менеджер або гравець дискваліфіковані за грубе порушення правил, наприклад вживання нецензурних висловів чи образ суддів, тренерів, менеджерів або гравців команди суперників, то суддя протягом 4 годин після закінчення даної зустрічі повинен представити президенту ліги докладний опис інциденту.

в) Після отримання рапорту судді про дискваліфікацію тренера, менеджера або гравця президент ліги має призначити відповідне покарання і сповістити про нього винного, а також менеджера того клубу, членом якого винний є.

Якщо покарання включає штраф, то винний зобов'язаний сплатити лізі призначену суму протягом п'яти днів після отримання повідомлення про штраф. Якщо в п'ятиденний термін штраф не сплачується, то порушнику забороняється брати участь у будь-яких іграх і знаходитися на лаві запасних до моменту сплати штрафу.

ОСНОВНІ ІНСТРУКЦІЇ ДЛЯ СУДДІВ

а) Суддя, перебуваючи на полі, не повинен вступати у розмови з гравцями, не входити в зону тренера і не розмовляти з тренером, який

виконує свої обов'язки.

б) Тримати форму в порядку, бути активним і уважним на полі.

в) Завжди бути ввічливим з представниками клубів, уникати відвідування офісів клубів та бездумної фамільярності з офіційними особами та працівниками клубів. Єдиним обов'язком судді, який вийшов на ігрове поле є судити гру з м'ячем, як представнику бейсболу.

г) Не дозволяти можливої критики, утримувати себе від докладного розгляду неприємних ситуацій, які можуть привести до заяви протестів по грі, мати свій примірник правил. Краще затримати гру на десять хвилин і знайти відповідне складної ситуації рішення, чим перегравати опротестованим гру.

д) Підтримувати темп гри, бейсбольній грі дуже допомагає енергійна і активна робота суддів. Суддя є єдиним представником бейсболу на ігровому полі. Часто це випробування, вимагає великого терпіння і розсудливості, але не забувайте що головне, що допомагає вийти зі складної ситуації це самоконтроль і спокій, тому стримуйте свій характер. Безсумнівно, ви будете помилятися, але не намагайтеся зрівняти одну помилку інший, прийнявши рішення на користь протилежної команди. Всі рішення приймайте чесно і забудьте, яка команда господарі а яка гості.

е) Невідривно стежте за м'ячем, поки він у грі. Набагато важливіше знати, де саме приземлився відбитий м'яч, ніж пропустив ранер базу. Не оголошуйте своє рішення поспішно і не поспішайте відвернутися, коли, наприклад, польовий гравець робить кидок, завершальний подвійний аут. Слідкуйте, не впустив захисник м'яч, перш ніж оголосити гравця в ауті.

ж) Не поспішайте піднімати або опускати руки, показуючи «аут» або «сейф». Дочекайтеся закінчення ігрового епізоду і потім покажіть жестом рішення.

з) Кожна команда суддів повинна розробити просту систему сигналів, щоб цей суддя завжди міг виправити невірне рішення, переконавшись за сигналом колеги, що він помилився. Навіть маючи впевненість, що правильно зрозуміли ігрову ситуацію, не нехтуйте апеляціями гравців, запитайте іншого суддю.

Якщо не впевнені, запитайте колегу. Не доводьте положення до крайності, стежте уважно за грою, щоб мати про неї власну думку, але пам'ятайте перша вимога це приймати правильні рішення. При найменшому сумніві не вагаючись радьтеся з колегами. Гордість судді важлива річ, але важливіше справедливість.

і) Найважливіше правило для судді завжди знаходячись в такому місці, звідки можна бачити все. Навіть якщо ваше рішення правильне на сто відсотків, гравці будуть оскаржувати його, якщо вони відчують, що ви не могли бачити ігровий епізод чітко і виразно.

ї) Нарешті, будьте чемні, неупереджені і тверді і цим завоюєте загальну повагу.

11. ПРОГРАМА І ХАРАКТЕР ЗМАГАНЬ

12.1. Відкритий чемпіонат України з бейсболу серед команд вищої ліги проводиться у двох дивізіонах (дивізіон «А» та дивізіон «Б»). Команди дивізіону «А» та дивізіону «Б» грають дерев'яними бітами відповідно до стандартів С.Е.В., а також м'ячами одного виробника і одного типу, придатного для проведення змагань. Команди в дивізіоні «А» грають чотирьох коловий роз'їзний турнір – 12 турів.

12.2. Команди дивізіону «Б» грають двоколовий роз'їзний турнір. Якщо у дивізіоні «Б» буде заявлено 6 (шість) команд та більше, вони розподіляються на дві підгрупи:

а) Відповідно до рейтингу попереднього року (система «змійка»).

б) По територіальному принципу за (згодою команд). Після цього грають двоколовий роз'їзний турнір в кожній підгрупі, та стикові ігри між підгрупами (система «стінка на стінку»).

Кожна команда-учасниця чемпіонату України з бейсболу приймає на своєму полі команду-суперницю та здійснює виїзд до кожної команди-суперниці. Якщо команда-господар не має свого поля, то вона повинна орендувати його у команди-суперниці. Система розіграшу роз'їзна, ігри проводяться по вихідним дням: в суботу – одна гра, в неділю – дві гри (даблхедер), кожна гра з 9-ти іннгів (нокаут після 7-го іннгу з різницею в 10 очок) у дивізіоні «Б» - даблхедер по 7 іннгів, без нокаутів.

При згоді обох команд-учасниць у турі можливе проведення: в суботу – дві гри (даблхедер), в неділю – одна гра.

Команда, що посіла 4-е місце у дивізіоні «А», переходить в дивізіон «Б», а команда, що посіла 1-е місце у дивізіоні «Б», переходить в дивізіон «А» в наступному сезоні.

Якщо, команда, яка зайняла 1(перше) місце в дивізіоні «Б», відмовляється прийняти участь в дивізіоні «А», наступна за рейтингом команда дивізіона «Б» отримує право зіграти серію плей-оф (до двох перемог) з 4 (четвертою) командою дивізіону «А». Ігри проводяться на полі команди, яка посіла 4-е місце у дивізіоні «А», яка виконує обов'язки господарів туру. Термін проведення - за 1(один) тиждень до початку сезону у дивізіоні «А», субота – одна гра, неділя – дві (у разі необхідності).

12.3. Команди Першої ліги грають двоколовий роз'їзний турнір – 6 турів. Кожна команда-учасниця приймає на своєму полі команду-суперницю та здійснює виїзд до кожної команди-суперниці. Якщо команда-господар не має свого поля, то вона повинна орендувати його у команди-суперниці. Система розіграшу роз'їзна, ігри проводяться по вихідним дням: в суботу – одна гра, в неділю – одна гра, кожна гра з 9-ти іннгів (нокаут після 7-го іннгу з різницею в 10 очок). При згоді обох команд-учасниць, дві гри можуть проводитись в один день (даблхедер). Даблхедер грають по 7 іннгів (нокаут після 4-го іннгу з різницею в 10 очок).

12.4. Ігри Кубка України з бейсболу починаються після закінчення регулярного Чемпіонату України з бейсболу. Кубок України з бейсболу

проводиться згідно з поданими заявками від всіх команд до 1 вересня поточного року. Заявки на участь в турнірі подаються згідно з пункт І Регламенту. Для участі у розіграшу Кубка України можуть заявитися команди, котрі бажають взяти участь у цих змаганнях.

Після подачі заявок СТК ФБСУ жеребом визначає суперників команд, які до заявляються на участь в розіграші відкритого Кубка України. Ігри відкритого Кубка України проводяться за наступною системою:

- якщо в розіграші Кубка України братиме участь менше 16 команд від участі в 1/8 звільняються команди, які за підсумками Чемпіонату знаходяться вище за рангом, та розпочнуть участь з 1/4. Тобто в 1/8 фіналу Кубка України 1 команда зустрічається з 16, 2 з 15, 3 з 14 і т.д..

- якщо у Кубку України братимуть участь лише команди вищої ліги то чотири команди дивізіону «А» звільняються від ігор 1/8 фіналу. Команди дивізіону «Б» та команди, що до заявили по системі плей-офф (до двох перемог) проводять ігри 1/8 фіналу. Ігри проводяться на полі команди, що нижча за рейтингом після регулярного чемпіонату України. Ігри проходять по суботам та неділям, а при загальному рахунку 1:1 після перерви, призначеної головним суддею, призначається третя вирішальна гра, яка складається з 9 іннгів та визначає команду-переможницю 1/8 фіналу;

- 1/4 - ігри 1/4 фіналу проводяться за тим же принципом, що ігри 1/8 (до двох перемог);

- 1/2 - ігри 1/2 фіналу проводяться до двох перемог;

Фінал – проводиться до трьох перемог. Перші дві гри – на полі команди, що нижча за рейтингом регулярного Чемпіонату України.

12.5. Чемпіонати України серед молодіжних, юніорських команд, кадетів та юнаків з бейсболу будуть проведенні в один етап – фінальна частина, згідно з поданими заявками на участь. Молодіжні та юніорські команди грають дерев'яними бітами відповідно до стандартів С.Е.В., а також м'ячами одного виробника і одного типу, придатного для проведення змагань. Ігровими м'ячами для проведення чемпіонатів України серед вікових категорій забезпечує ФБСУ. Умови участі пітчерів в змаганнях чемпіонатів України серед юнаків регламентуються Додатком №3 до Регламенту.

На фінальну частину чемпіонатів України серед молодіжних, юніорських команд, кадетів та юнаків команди-учасниці надають технічному комісару (представнику ФБСУ) заявку на технічній нараді до початку змагань. Надають одного ліцензованого суддю або орендує його, забезпечуючи йому проживання та харчування під час обслуговування змагань.

Команда господар чемпіонатів України серед молодіжних, юніорських команд, кадетів та юнаків з бейсболу виконує свої обов'язки згідно з Положенням про господаря змагань.

Господар фінального турніру призначається ФБСУ. Федерація призначає головного суддю, який виконує обов'язки технічного комісару

згідно з Положенням. Звіти про результати ігор надаються в ФБСУ головним суддею не пізніше 3-х діб після закінчення змагань.

Система за якою будуть грати учасники змагань буде визначена на технічній нараді до початку змагань.

12. УЧАСНИКИ ЗМАГАНЬ

13.1. До участі у відкритих чемпіонатах і Кубках України з бейсболу допускаються команди КФК, ФСТ, СК та відомств, вузів, ДЮСШ, збірні команди міст та областей, клуби та інші юридичні особи.

13.2. Склад команди у чемпіонатах і Кубках України з бейсболу – 30 гравців, у турі 25 – гравців, 5 – тренери та обслуговуючий персонал. Склад команд у чемпіонатах України з бейсболу серед молодіжних, юніорських команд, кадетів та юнаків – 17 осіб (15 – гравці, 2 – тренери).

13.3. Учасники чемпіонатів та Кубків України з бейсболу допускаються до участі в змаганнях тільки за наявності відповідної картки гравця ФБСУ. Картки гравців оформляються у двох екземплярах. Один екземпляр знаходиться в ФБСУ, а другий - у тренера.

13.4. У відкритих чемпіонатах і Кубках України з бейсболу мають право брати участь гравці, вік яких не молодше 16 років.

13.5. Умови, за яких гравці молодшого віку можуть брати участь в змаганнях, визначаються Регламентом змагань.

13.6. Учасники змагань повинні:

- знати правила змагань і чітко їх виконувати;
- мати відповідну спортивну форму, засоби захисту;
- виконувати рішення суддів, що до виконання прави.

13. ЗАЯВКА

14.1. Команди, які беруть участь у чемпіонатах і Кубках України з бейсболу в термін, встановлений регламентом змагань, подають і реєструють в ФБСУ лист-заяву в трьох екземплярах завірених клубом, КФК, печаткою фізкультурного диспансеру, обласною чи міською спортивною організацією.

14.2. Команди, які беруть участь у чемпіонатах України з бейсболу серед молодіжних, юніорських команд, кадетів та юнаків, в термін, встановлений Регламентом змагань, мають підтвердити свою участь листом. Лист-заяву в трьох екземплярах, завірених клубом, КФК, спортивним лікарем, обласною чи міською спортивною організацією, подають головному судді змагань на мандатній комісії, яка проводиться перед початком змагань.

14. ВІК УЧАСНИКІВ ЗМАГАНЬ

15.1. В змаганнях чемпіонату України з бейсболу (Вища, Перша ліга), та Кубку України з бейсболу беруть участь гравці не молодші 16 років. Умови, за яких гравці молодшого віку можуть брати участь в змаганнях, визначаються Регламентом змагань.

15.2. В змаганнях чемпіонату України з бейсболу серед молодіжних, юніорських команд, кадетів та юнаків беруть участь гравці в наступних вікових категоріях: молодь 16-21 рік, юніори 16-18 років, кадати 13-15 років, юнаки 10-12 років.

15. ОФІЦІЙНИЙ ПРОТОКОЛ МАТЧУ І ВЕДЕННЯ РАХУНКУ

11.1. Офіційний протокол бейсбольного матчу заповнюється в трьох примірниках. Перший примірник призначений для організації, яка проводить змагання, другий для команди яка перемогла, третій для команди яка програла.

За 10 хвилин до початку зустрічі секретар повинен підготувати протокол наступним чином:

а) внести у верхню частину протоколу назви обох команд. Першою завжди записують назву команди господарів поля. Якщо проводиться турнір або ігри на нейтральному полі, першою записують назву команди, яка стоїть у програмі першої. Перша команда позначається літерою А, друга літерою Б;

б) якщо гра проводиться в рамках турніру, то секретар повинен вказати номер зустрічі. Він також зобов'язаний в спеціально відведеній для цього графі вказати місце, дату і час проведення матчу а також відобразити погодні умови. Крім того, секретар вносить до протоколу прізвища головного судді зустрічі і суддів на базах;

в) записати прізвища та номери гравців обох команд, а також ігрові амплуа в точній відповідності з заявочними списками, поданими старшими тренерами;

г) запис в нижній частині розділу, призначеного для тієї чи іншої команди, прізвища тренерів та помічників тренерів.

Не пізніше, ніж за 5 хв. до початку гри, тренери повинні перевірити правильність заповнення граф, що відносяться до очолюваним ними командам, і підтвердити це своїм підписом.

11.2. Секретар веде запис сумарного рахунку для обох команд. У протоколі повинні бути також відображені: загальна кількість «аутів» і «страйк-аутів», «хітів» і випадки надання бази за «боли». Всі ці позначення заносяться в колонку поточного іннінга. Після закінчення кожної половини іннінга у колонці «рахунок по іннінгу» реєструється її підсумок. По завершенні гри секретар зобов'язаний підвести її підсумок і оголосити остаточний рахунок. Якщо мали місце розбіжності між офіційним протоколом і табло, то пріоритет мають дані, відображені в офіційному протоколі зустрічі.

[illegible]

Положення про Єдину спортивну класифікацію України

І. Загальні положення

1. Єдина спортивна класифікація України визначає порядок, умови та вимоги, необхідні для присвоєння спортсменам і тренерам (тренерам-викладачам) спортивних звань та спортивних розрядів з видів спорту, визнаних в Україні.

2. На підставі цього Положення з урахуванням пропозицій всеукраїнських спортивних федерацій розробляються норми та вимоги до визнаних в Україні видів спорту.

3. У цьому Положенні терміни вживаються у таких значеннях:

- вид змагань - невід'ємна складова виду спорту, що містить один або декілька різновидів змагальної діяльності (номери програми, вправи, групові вправи, екіпажи, естафети тощо) у межах програми змагань та завершується розподілом місць;

- всеукраїнські змагання - офіційні спортивні змагання, які включені до Єдиного календарного плану фізкультурно-оздоровчих та спортивних заходів України;

- зональні змагання - складова частина відповідного офіційного змагання з виду спорту, що проводиться за участю спортсменів або спортивних команд територій (адміністративно-територіальних одиниць), перелік яких визначений положенням (регламентом) про цей спортивний захід;

- кваліфікаційні норми та вимоги - показники результатів спортсменів під час офіційних змагань, що відображені у займаних місцях або в одиницях виміру довжини, висоти, ваги, часу, очок, балів, коефіцієнтів тощо;

- командний чемпіонат - спортивні змагання, у яких беруть участь окремі збірні команди адміністративно-територіальних одиниць, спортивних клубів, дитячо-юнацьких спортивних шкіл, спеціалізованих навчальних закладів спортивного профілю, шкіл вищої спортивної майстерності, центрів олімпійської підготовки, за результатами яких підводиться лише командна першість;

- міжнародні змагання - змагання, які проводяться за участю двох і більше країн;

- особисті змагання з виду спорту - спортивні змагання, у яких беруть участь троє і більше спортсменів у кожному виді змагань і визначається тільки особиста першість;

- особистий тренер - тренер (тренер-викладач), який протягом останніх двох років здійснює безпосередню підготовку спортсмена, що підтверджується наказом про комплектування відповідних груп закладу фізичної культури і спорту та/або наказом Мінмолодьспорту України про склад національних збірних команд;

- особисто-командні змагання з виду спорту - спортивні змагання, в яких визначаються загальні підсумки особистої першості та виступів команд різних адміністративно-територіальних одиниць, установ, організацій, закладів відповідно до положення (регламенту) цих змагань;

- нозологія - класифікація і номенклатура хвороб, згідно з якими здійснюється віднесення спортсменів-інвалідів до відповідних груп залежно від наявних вад;

- перший тренер спортсмена - тренер (тренер-викладач), під керівництвом якого спортсмен здійснював навчально-тренувальний процес не менше двох років та вперше виконав спортивний розряд у даному виді спорту, що підтверджується витягом з наказу закладу фізичної культури і спорту про присвоєння спортивного розряду і засвідчується підписом керівника та печаткою цього закладу;

- ранг змагань - рівень спортивного заходу, що проводиться в Україні або за її межами;

- розіграш Кубка - спортивне змагання за участю спортсменів, команд адміністративно-територіальних одиниць, що проводиться, як правило, у декілька етапів;

- чемпіонат - офіційне спортивне змагання за віковими, територіальними ознаками або організаційно-правовими формами юридичних осіб серед найсильніших спортсменів, команд у видах спорту, команд з ігрових видів спорту, яке проводиться один раз на рік за кожною окремою ознакою.

II. Спортивні звання та спортивні розряди

1. В Україні присвоюються такі спортивні звання:

- заслужений тренер України;
- заслужений майстер спорту України;
- майстер спорту України міжнародного класу (гросмейстер України - для шахів, шашок);
- майстер спорту України.

2. В Україні присвоюються такі спортивні розряди:

- кандидат у майстри спорту України;
- перший розряд;
- другий розряд; третій розряд;
- перший юнацький розряд;
- другий юнацький розряд;
- третій юнацький розряд.

III. Умови присвоєння спортивних звань

1. Спортивне звання «Заслужений тренер України» присвоюється тренерам (тренерам-викладачам) - громадянам України та тренерам - іноземцям, особам без громадянства, що перебувають в Україні на законних підставах, за підготовку спортсменів вищої категорії:

- в олімпійських видах спорту - згідно з умовами присвоєння спортивного звання «Заслужений тренер України» в олімпійських видах спорту (додаток 2);

- в неолімпійських та національних видах спорту - згідно з умовами присвоєння спортивного звання «Заслужений тренер України» в неолімпійських та національних видах спорту ;

- у видах спорту інвалідів - згідно з умовами присвоєння спортивного звання «Заслужений тренер України» у видах спорту інвалідів.

2. Загальними вимогами для присвоєння спортивного звання «Заслужений тренер України» громадянам України є:

- наявність вищої освіти відповідного професійного спрямування за освітньо-кваліфікаційним рівнем бакалавра, спеціаліста, магістра;

- стаж роботи зі спортсменом не менше двох років на дату виконання умов присвоєння спортивного звання, передбачених у додатках 2-4 до цього Положення, що підтверджується витягом з відповідного наказу закладу фізичної культури і спорту і засвідчується підписом керівника та печаткою цього закладу.

Також, як виняток, незалежно від наявності відповідної освіти може бути прийняте рішення про присвоєння спортивного звання «Заслужений тренер України» тренеру за підготовку спортсменів з урахуванням умов присвоєння спортивного звання, передбачених додатками 1, 2, крім молодших вікових груп.

3. Спортивне звання «Заслужений тренер України» за підготовку спортсмена, що посів місця:

- в легкоатлетичному багатоборстві, сучасному п'ятиборстві - не більше ніж трьом тренерам (тренерам-викладачам), які здійснювали безпосередню підготовку спортсмена;

- в біатлоні, триатлоні, ігрових видах спорту (американський футбол, баскетбол, бейсбол, водне поло, волейбол, гандбол, мотобол, пляжний гандбол, пляжний футбол, регбі, регбіліг, софтбол, футбол, футзал, флорбол, хокей на траві, хокей з шайбою) - не більше ніж двом тренерам (тренерам-викладачам), які здійснювали безпосередню підготовку спортсмена;

- в інших видах спорту - особистому тренеру (тренеру-викладачу), який здійснював безпосередню підготовку спортсмена.

У разі підготовки спортсмена бригадою тренерів (тренерів-викладачів), утвореною в установленому законодавством порядку, спортивне звання «Заслужений тренер України» може бути присвоєно лише одному члену бригади за рішенням колективу бригади. При цьому строк роботи тренера (тренера-викладача) у складі цієї бригади має становити не менше двох років. Виписка з рішення загальних зборів бригади підписується кожним її членом, засвідчується підписом керівника закладу фізичної культури і спорту і подається до Мінмолодьспорту України в порядку, установленому розділом IV цього Положення.

4. При присвоєнні спортивного звання «Заслужений тренер України» не допускається поєднання результатів спортсменів, що посіли місця в олімпійських, неолімпійських видах спорту або спорту інвалідів.

5. Спортивне звання «Заслужений тренер України» може бути також присвоєно першому тренеру (тренеру-викладачу) спортсмена у разі виконання цим спортсменом вимог Положення.

6. Спортивне звання «Заслужений майстер спорту України» присвоюється спортсменам вищої категорії - громадянам України та спортсменам - іноземцям, особам без громадянства, що перебувають в Україні на законних підставах, за умови виконання ними вимог у:

- олімпійських видах спорту - згідно з умовами присвоєння спортивного звання «Заслужений майстер спорту України» в олімпійських видах спорту з олімпійських номерів програми (додаток 5);

- неолімпійських та національних видах спорту - згідно з умовами присвоєння спортивного звання «Заслужений майстер спорту України» в неолімпійських та національних видах спорту та спортивних дисциплінах в олімпійських видах спорту, що не включені до програми Олімпійських ігор (додаток 6);

- видах спорту інвалідів - згідно з умовами присвоєння спортивного звання «Заслужений майстер спорту України» в видах спорту інвалідів (додаток 6).

7. Спортивні звання «Майстер спорту України міжнародного класу (Гросмейстер України)», «Майстер спорту України» присвоюються спортсменам - громадянам України, спортсменам - іноземцям, особам без громадянства, що перебувають в Україні на законних підставах, за виконання ними кваліфікаційних норм та вимог до відповідного виду спорту, затверджених в установленому законодавством порядку, за умови наявності у складі суддівської колегії на всеукраїнських змаганнях трьох суддів національної або міжнародної категорії.

8. В ігрових видах спорту кваліфікаційні норми та вимоги до спортивного звання «Майстер спорту України» та спортивних розрядів вважаються виконаними, якщо учасник команди був включений до заявочного листка стартового протоколу змагань, брав участь у змагальній діяльності і зіграв не менше ніж 50 відсотків ігор за календарем відповідних змагань.

IV. Порядок присвоєння спортивних звань

1. Спортивні звання присвоюються наказом Мінмолодьспорту України.

2. Для присвоєння спортивного звання «Заслужений тренер України» надаються такі матеріали:

- подання закладу (установи, організації) фізичної культури і спорту за встановленою Мінмолодьспортом України формою;

- клопотання Міністерства освіти і науки, молоді та спорту Автономної Республіки Крим, структурного підрозділу з фізичної культури та спорту обласних, Київської та Севастопольської міських державних адміністрацій;

- висновки всеукраїнської спортивної федерації з відповідного виду спорту (спортивної федерації інвалідів), який оформляється на бланку цієї організації за підписом уповноваженої посадової особи та завірений печаткою цієї організації;

- копія 1-ї та 2-ї сторінок паспорта громадянина України;
- копія документа, що дає право особі перебувати в Україні на законних підставах, завірена за місцем роботи або структурним підрозділом з фізичної культури та спорту Міністерства освіти і науки, молоді та спорту Автономної Республіки Крим, обласних, Київської та Севастопольської міських державних адміністрацій - для тренерів - іноземців, осіб без громадянства;
- дві фотокартки (розміром 3 x 4 см);
- копія диплома, завірена за місцем роботи;
- копія трудової книжки, завірена за місцем роботи;
- особиста картка тренера (тренера-викладача), завірена за місцем роботи;
- виписка з журналу обліку роботи тренера (тренера-викладача), що засвідчується підписом керівника та печаткою закладу фізичної культури і спорту;
- довідка з місця роботи, що підтверджує стаж роботи тренера (тренера-викладача) зі спортсменом, за підписом керівника закладу фізичної культури і спорту;
- витяг з наказу про присвоєння спортивного розряду спортсмену, що засвідчується підписом керівника та печаткою закладу фізичної культури і спорту - для першого тренера спортсмена;
- витяги з протоколів офіційних змагань (для ігрових видів спорту - копії протоколів змагань, що засвідчують участь спортсмена не менше ніж у 50 відсотках ігор за календарем змагань) за підписом уповноваженої посадової особи всеукраїнської спортивної федерації з відповідного виду спорту (спортивної федерації інвалідів), завірені печаткою цієї організації;
- виписка з рішення загальних зборів бригади (у разі потреби);
- особиста заява спортсмена (у разі потреби).

3. Для присвоєння спортивних звань «Заслужений майстер спорту України», «Майстер спорту України міжнародного класу (Гросмейстер України)», «Майстер спорту України» надаються такі матеріали:

- подання закладу (установи, організації) фізичної культури і спорту за встановленою Мінмолодьспортом України формою;
- клопотання структурного підрозділу з фізичної культури та спорту Міністерства освіти і науки, молоді та спорту Автономної Республіки Крим, обласних, Київської та Севастопольської міських державних адміністрацій;
- витяги з протоколів офіційних змагань (для ігрових видів спорту - копії протоколів змагань, що засвідчують участь спортсмена не менше ніж у 50 відсотках ігор за календарем змагань) за підписом уповноваженої посадової особи всеукраїнської спортивної федерації з відповідного виду спорту (спортивної федерації інвалідів), завірені печаткою цієї організації;
- копії 1-ї та 2-ї сторінок паспорта громадянина України;
- копія документа, що дає право перебувати в Україні на законних підставах, завірена за місцем роботи або структурним підрозділом з фізичної культури та спорту Міністерства освіти і науки, молоді та спорту Автономної

Республіки Крим, обласних, Київської та Севастопольської міських державних адміністрацій - для спортсменів - іноземців, осіб без громадянства;

- дві фотокартки (розміром 3 x 4 см).

4. Матеріали щодо присвоєння спортивного звання подаються, як правило, протягом року з дати виконання спортсменами встановлених кваліфікаційних норм та вимог, а також затвердження протоколів відповідних змагань.

5. У разі відповідності матеріалів вимогам, передбаченим пунктами 2 та 3 цього розділу, структурний підрозділ Мінмолодьспорту України, до повноважень якого віднесено координацію розвитку виду спорту, спільно з всеукраїнською спортивною федерацією з відповідного виду спорту (спортивною федерацією інвалідів) протягом 30 календарних днів опрацьовує матеріали, що надійшли, та надає їх структурному підрозділу Мінмолодьспорту України, до повноважень якого належать питання присвоєння спортивних звань.

6. Протягом 15 календарних днів структурний підрозділ Мінмолодьспорту України, до повноважень якого належать питання присвоєння спортивних звань, готує проект відповідного наказу.

7. У разі невідповідності матеріалів вимогам, передбаченим пунктами 2 та 3 цього розділу, структурний підрозділ Мінмолодьспорту України, до повноважень якого віднесено координацію розвитку виду спорту, письмово повідомляє установу, заклад, організацію (Міністерство освіти і науки, молоді та спорту Автономної Республіки Крим, структурний підрозділ з фізичної культури та спорту обласних, Київську та Севастопольську міські державні адміністрації), яка (який) порушила (в) клопотання, про відмову у присвоєнні спортивного звання.

8. Підставою для відмови у присвоєнні спортивного звання є:

- невиконання вимог цього Положення;
- невиконання кваліфікаційних норм та вимог до видів спорту, які затверджуються наказом Мінмолодьспорту України;
- виявлення недостовірної інформації в документах, які подано на присвоєння спортивного звання;
- довічна спортивна дискваліфікація спортсмена, у тому числі за порушення антидопінгових правил.

9. Для врегулювання спірних питань, пов'язаних з присвоєнням спортивних звань, наказом Мінмолодьспорту України утворюється постійно діюча комісія з питань присвоєння спортивних звань (далі - Комісія), яку очолює заступник Міністра молоді та спорту України з відповідного напрямку діяльності.

10. Основними завданнями Комісії є:

- розгляд матеріалів щодо присвоєння спортивного звання у разі їх повторного надходження в установленому порядку;

- розгляд матеріалів щодо присвоєння спортивного звання у разі відсутності висновку або негативного висновку всеукраїнської спортивної федерації з відповідного виду спорту (спортивної федерації інвалідів);
- розгляд матеріалів щодо присвоєння спортивного звання «Заслужений тренер України» першому тренеру (тренеру-викладачу) спортсмена;
- розгляд матеріалів щодо присвоєння спортивного звання «Заслужений тренер України» тренеру, який виконав умови присвоєння спортивних звань, але не має відповідної освіти;
- розгляд питання щодо позбавлення спортивного звання;
- розгляд матеріалів для присвоєння спортивних звань іноземцям та особам без громадянства, що перебувають в Україні на законних підставах;
- забезпечення дотримання посадовими особами Мінмолодьспорту України установлених цим Положенням строків опрацювання відповідних матеріалів.

Порядок роботи Комісії визначається наказом Мінмолодьспорту України.

11. Спортивне звання присвоюється довічно.

V. Порядок позбавлення спортивних звань

1. Спортсмен або тренер (тренер-викладач) позбавляються спортивного звання у разі виявлення недостовірної інформації в документах, які подавалися для присвоєння спортивного звання, або у разі довічної спортивної дискваліфікації спортсмена чи тренера (тренера-викладача).

2. Питання щодо позбавлення спортивного звання розглядається Комісією на підставі клопотання:

- структурного підрозділу Мінмолодьспорту України, до повноважень якого віднесено координацію розвитку виду спорту;

- Міністерства освіти і науки, молоді та спорту Автономної Республіки Крим, структурного підрозділу з фізичної культури та спорту обласних, Київської та Севастопольської міських державних адміністрацій;

- всеукраїнської спортивної федерації з відповідного виду спорту (спортивної федерації інвалідів).

3. Рішення про позбавлення спортивного звання оформляється відповідним наказом Мінмолодьспорту України.

VI. Умови присвоєння спортивних розрядів

1. Спортивні розряди присвоюються спортсменам за виконання ними кваліфікаційних норм та вимог до відповідного виду спорту.

2. Спортивні розряди вважаються виконаними за умов наявності у складі суддівської колегії відповідних спортивних змагань:

- для кандидатів у майстри спорту України - не менше трьох суддів не нижче першої категорії;

- для інших спортивних розрядів - не менше трьох суддів не нижче другої категорії.

3. В ігрових видах спорту кваліфікаційні норми та вимоги до спортивних розрядів вважаються виконаними, якщо учасник команди був включений до

заявочного протоколу змагань, брав участь у змагальній діяльності і зіграв не менше ніж 50 відсотків ігор за календарем відповідних змагань.

VII. Порядок присвоєння спортивних розрядів

1. Спортивний розряд «Кандидат у майстри спорту України» та перший спортивний розряд присвоюються наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту Автономної Республіки Крим, структурного підрозділу з фізичної культури та спорту обласних, Київської та Севастопольської міських державних адміністрацій.

У разі потреби за рішенням Міністерства освіти і науки, молоді та спорту Автономної Республіки Крим, структурного підрозділу з фізичної культури та спорту обласних, Київської та Севастопольської міських державних адміністрацій повноваження на присвоєння спортивного розряду «Кандидат у майстри спорту України» та першого спортивного розряду може бути надано структурному підрозділу з фізичної культури та спорту виконавчого органу органу місцевого самоврядування в містах обласного значення.

2. Другий та третій спортивні розряди присвоюються структурним підрозділом з фізичної культури і спорту районної державної адміністрації, виконавчого органу органу місцевого самоврядування в містах обласного значення.

3. Перший, другий та третій юнацькі спортивні розряди присвоюються:

- в олімпійських та неолімпійських видах спорту - закладами фізичної культури і спорту, статутними документами яких передбачений розвиток відповідних видів спорту;

- у видах спорту інвалідів - регіональними центрами з фізичної культури і спорту інвалідів «Інваспорт».

4. Перелік документів, необхідних для присвоєння спортивних розрядів, передбачених пунктом 3 цього розділу, затверджується організаціями, установами, закладами фізичної культури і спорту, які присвоюють спортивні розряди.

5. Матеріали щодо присвоєння спортивних розрядів, передбачених пунктами 1 - 3 цього розділу, подаються не пізніше шести місяців з дати виконання спортсменами встановлених кваліфікаційних норм та вимог.

6. Строк дії спортивних розрядів:

- в індивідуальних видах спорту - 2 роки;

- в ігрових видах спорту - 4 роки.

При повторному виконанні кваліфікаційних норм та вимог строк дії розрядів продовжується на зазначений строк.

VIII. Права та обов'язки спортсменів щодо присвоєння спортивних звань та спортивних розрядів

1. Спортсмени мають право:

- брати участь у спортивних змаганнях згідно з правилами змагань та положеннями про спортивні змагання;

- на присвоєння їм відповідних спортивних звань та спортивних розрядів за умови виконання кваліфікаційних норм та вимог Єдиної спортивної класифікації України;

- отримувати документи, що засвідчують присвоєння або виконання спортивних звань і спортивних розрядів.

2. Спортсмени зобов'язані:

- дотримуватись вимог законодавства України, Олімпійської, Паралімпійської хартій, Правил та Положень Міжнародного Дефлімпійського комітету та правил і регламенту міжнародних федерацій та всеукраїнських громадських організацій фізкультурно-спортивної спрямованості, загальних положень спортивної етики у стосунках із суддями, обслуговуючим персоналом, іншими учасниками змагань, глядачами;

- вести і пропагувати особистим прикладом здоровий спосіб життя;

- дотримуватися антидопінгових правил.

IX. Порядок вручення, носіння та зберігання нагрудного знака, посвідчень про спортивні звання та спортивні розряди

1. Особам, яким присвоєно спортивне звання, вручаються посвідчення та нагрудний знак зразка, встановленого Мінмолодьспортом України.

2. Вручення посвідчень та відповідних нагрудних знаків «Заслужений тренер України», «Заслужений майстер спорту України», «Майстер спорту України міжнародного класу (Гросмейстер України)», «Майстер спорту України» здійснюється Мінмолодьспортом України.

Порядок вручення нагрудних знаків та посвідчень про спортивні розряди визначається організаціями, які їх присвоюють.

X. Ранги змагань

У кваліфікаційних нормах та вимогах з визнаних в Україні видів спорту встановлюються такі ранги змагань:

I ранг - Ігри Олімпіад, зимові Олімпійські ігри, Паралімпійські ігри, Дефлімпійські ігри, Всесвітні ігри;

II ранг - чемпіонати світу та Європи серед спортсменів усіх вікових груп, Глобальні ігри, розіграші Кубків світу та Європи, гран-прі, Всесвітні шахові олімпіади, Всесвітні інтелектуальні ігри, Всесвітні ігри з єдиноборств, Всесвітні ігри серед спортсменів-інвалідів з наслідками дитячого церебрального паралічу, Всесвітні ігри сліпих, Всесвітні шахові олімпіади серед спортсменів-інвалідів, Юнацькі олімпійські ігри, Всесвітні універсіади, Європейські ігри, інші міжнародні змагання, що включені до календарних планів міжнародних федерацій та федерацій інвалідів з відповідних нозологій;

III ранг - чемпіонати України, розіграші Кубків України, інші офіційні всеукраїнські змагання, що включені до Єдиного календарного плану фізкультурно-оздоровчих та спортивних заходів України, крім молодших вікових груп;

IV ранг - чемпіонати України, інші офіційні всеукраїнські змагання серед спортсменів молодших вікових груп, що включені до Єдиного календарного плану фізкультурно-оздоровчих та спортивних заходів України;

V ранг - чемпіонати Автономної Республіки Крим, областей, міст Києва, Севастополя, чемпіонати фізкультурно-спортивних товариств (далі - ФСТ), крім молодших вікових груп, зональні змагання, що включені до відповідних календарних планів спортивних змагань;

VI ранг - чемпіонати областей, територіальні змагання осередків ФСТ серед спортсменів молодших вікових груп, чемпіонати міст, районів, спортивних клубів, дитячо-юнацьких спортивних шкіл, спеціалізованих навчальних закладів спортивного профілю та інші, що включені до відповідних календарних планів спортивних змагань.

Умови
присвоєння спортивного звання «Заслужений тренер України» в
олімпійських видах спорту
Олімпійські номери програми

Спортивні змагання	Місця, зайняті підготовленими спортсменами*	Мінімальна кількість спортсменів
Олімпійські ігри, чемпіонат світу	1-6 (для ігрових видів - 1-8)	1
Змагання «Великий шолом» з тенісу: серед дорослих серед юніорів	1-6	1
	1-3	1
Європейські ігри***, Чемпіонат Європи	1-3 (для ігрових видів - 1-6)	1
Кубок світу у загальному заліку	1-3 (для ігрових видів - 1-6)	1
Юнацькі Олімпійські ігри	1	1
Гран-прі у загальному заліку (гімнастика художня, фігурне катання)	1-3	1
Кубок Європи у загальному заліку	1-3 (для ігрових видів - 1-6)	2
Кубок Ліги Чемпіонів УЄФА, Кубок Ліги Європи УЄФА, Кубок Європейських федерацій	1-2	1
Чемпіонат світу серед молоді або юніорів	1	2
	для ігрових видів - 1	1
	2-3	3
	для ігрових видів - 2-3	1
Чемпіонат Європи серед молоді або юніорів**	1	3
	для ігрових видів - 1	2
	2-3	4
	для ігрових видів - 2-3	2

* Місце, яке посів спортсмен у спортивних дисциплінах, включених до програми Олімпійських ігор.

В ігрових видах спорту враховується вище місце.

** При присвоєнні спортивного звання «Заслужений тренер України» у разі недостатньої мінімальної кількості місць за досягнення спортсменів у чемпіонатах Європи серед молоді або юніорів допускається врахування результатів досягнення спортсменів цього тренера у чемпіонатах світу серед молоді або юніорів.

***Місце, що посів спортсмен у спортивній дисципліні, яка включена до основної програми Європейських ігор у видах спорту та спортивних дисциплінах.

Неолімпійські номери програми

Спортивні змагання	Місця, зайняті підготовленими спортсменами*	Мінімальна кількість спортсменів
Чемпіонат світу	1-3	1
Змагання «Кубок Федерацій» та «Кубок Девіса» з тенісу	1-4	1
Європейські ігри, Чемпіонат Європи	1	2
	(для ігрових видів 1 - 3)	2
Чемпіонат світу серед молоді або юніорів	1	2
	2-3	3
Чемпіонат Європи серед молоді або юніорів	1	3

* Обов'язковою умовою є участь в одній спортивній дисципліні спортсменів - представників не менше 8 країн у чемпіонаті Європи та 12 країн - у чемпіонаті світу.

У разі участі в одній спортивній дисципліні спортсменів - представників від 6 до 7 країн у чемпіонаті Європи та від 7 до 11 країн - у чемпіонаті світу вимоги до мінімальної кількості місць подвоюються.

**Умови
присвоєння спортивного звання «Заслужений тренер України» в
неолімпійських та національних видах спорту**

Спортивні змагання	Місця, зайняті підготовленими спортсменами*	Мінімальна кількість спортсменів
Всесвітні ігри	1-3	1
Всесвітні ігри з єдиноборств	1	1
Всесвітні інтелектуальні ігри	1	2
Чемпіонат світу	1	2
	2-3	3
	для ігрових видів – 1-6	2
Європейські ігри	1	1
Чемпіонат Європи	1	3
	для ігрових видів – 1-3	2
Всесвітні шахові олімпіади	1-3	1
Чемпіонат світу серед молоді або юніорів	1	2
	2-3	3
Чемпіонат Європи серед молоді або юніорів	1	3

* Обов'язковими умовами є:

участь спортсмена у відповідних спортивних змаганнях у складі окремої офіційної делегації національної збірної команди України, затвердженої наказом Мінмолодьспорту в установленому порядку;.

участь в одній спортивній дисципліні спортсменів – представників не менше 10 країн у чемпіонаті Європи та 14 країн – у чемпіонаті світу.

У разі участі в одній спортивній дисципліні спортсменів – представників від 5 до 9 країн у чемпіонаті Європи та від 7 до 13 країн – у чемпіонаті світу вимоги до мінімальної кількості місць подвоюються.

У разі участі в одній дисципліні спортсменів – представників менше 5 країн у чемпіонаті Європи та менше 7 країн – у чемпіонаті світу вимоги до мінімальної кількості місць потроюються.

**Умови
присвоєння спортивного звання «Заслужений тренер України» у
видах спорту інвалідів, які включені до програм Паралімпійських
і Дефлімпійських ігор**

Спортивні змагання	Місця, зайняті підготовленими спортсменами	Мінімальна кількість спортсменів
Паралімпійські або Дефлімпійські ігри		
в індивідуальних видах програми	1-3	1
для ігрових видів	1	1
	2-3	2
у командних видах програми	1-3	2
Чемпіонат світу		
в індивідуальних видах програми	1-2	1
для ігрових видів	1-2	2
у командних видах програми	1-2	2

які не включені до програм Паралімпійських і Дефлімпійських ігор

Спортивні змагання	Місця, зайняті підготовленими спортсменами	Мінімальна кількість спортсменів
Чемпіонат світу		
в індивідуальних видах програми	1-2	2
для ігрових видів	1-2	3
у командних видах програми	1-2	3

При присвоєнні спортивного звання «Заслужений тренер України» не допускається поєднання результатів спортсменів, що посіли місця на змаганнях різних рангів.

**Умови
присвоєння спортивного звання «Заслужений майстер спорту
України» в олімпійських видах спорту**

Спортивні змагання	Місця, зайняті спортсменами	Мінімальна кількість місць
Олімпійські ігри	1-3	1
Чемпіонат світу*	1-3	1
Європейські ігри, Чемпіонат Європи	1	2
Чемпіонат Європи	2-3	3
Чемпіонат Європи (у разі проведення змагань один раз на 2 або один раз на 4 роки)	1	1
Всесвітні ігри з єдиноборств (олімпійські види спорту)*	1	3

* Змагання «Великий шолом» з тенісу прирівнюються до чемпіонату світу.

Умови

**присвоєння спортивного звання «Заслужений майстер спорту України»
в неолімпійських і національних видах спорту та спортивних
дисциплінах в олімпійських видах спорту, що не включені до програми
Олімпійських ігор**

Спортивні змагання	Місця, зайняті спортсменами	Мінімальна кількість місць
Всесвітні ігри	1-3	1
Всесвітні ігри з єдиноборств (неолімпійські види спорту)*	1	1
Всесвітні інтелектуальні ігри	1	1
Чемпіонат світу	1	2
	2-3	3
Всесвітня олімпіада (шахи)	1-3	1

*За умови якщо спортсмен посів 1-3 місце у чемпіонаті світу з відповідного виду спорту, який відбувся за рік проведення Всесвітніх ігор з єдиноборств.

Обов'язковими умовами є:

участь спортсмена у відповідних спортивних змаганнях у складі окремої офіційної делегації національної збірної команди України, затвердженої наказом Мінмолодьспорту в установленому порядку;

участь в одній спортивній дисципліні спортсменів – представників не менше 14 країн у чемпіонаті світу.

Умови

присвоєння спортивного звання «Заслужений майстер спорту України» у видах спорту інвалідів, які включені до програм Паралімпійських і Дефлімпійських ігор

Спортивні змагання	Місця, зайняті спортсменами	Мінімальна кількість місць
Паралімпійські ігри	1	2
Дефлімпійські ігри	1	2
Чемпіонат світу	1	2
Паралімпійські ігри	2-3	3
Дефлімпійські ігри	2-3	3
Чемпіонат світу	2-3	3

які не включені до програм Паралімпійських і Дефлімпійських ігор

Спортивні змагання	Місця, зайняті спортсменами	Мінімальна кількість місць
Чемпіонат світу	1	3
Чемпіонат світу	2-3	3

При присвоєнні спортивного звання «Заслужений майстер спорту України» не допускається поєднання результатів спортсменів, що посіли місця на змаганнях різних рангів.

Кваліфікаційні норми та вимоги Єдиної спортивної класифікації України з тенісу

Чоловіки та жінки

Вікові групи спортсменів:

юнаки, дівчата — до 16 років;

юніори, юніорки — до 18 років;

дорослі (чоловіки, жінки) — 19 років і старші.

Посісти місце на одному з перелічених змагань:

Майстер спорту України міжнародного класу

4—10 — на Олімпійських іграх;

1—2 — на Всесвітній універсіаді;

4—9 — на міжнародних рейтингових турнірах «Великий Шолом»;

1—4 — на зональних змаганнях першої групи «Кубок Девіса» (чоловіки),
«Кубок Федерацій» (жінки);

1—2 — на міжнародних рейтингових турнірах ІТФ;

1 — на чемпіонаті Європи серед юніорів;

увійти до числа 100 найсильніших гравців світу відповідно до рейтингу
Міжнародної федерації тенісу за підсумками календарного року.

Майстер спорту України

3—4 — на Всесвітній універсіаді;

1—3 — на чемпіонаті Європи та у розігравші Кубка Європи серед юніорів;

3—4 — на міжнародних рейтингових турнірах ІТФ;

1—4 — на чемпіонаті України;

1—2 — у розігравші Кубка України;

1 — на чемпіонаті України серед юніорів;

1—3 — на Юнацьких Олімпійських іграх;

увійти до числа 100 найсильніших юніорів світу відповідно до рейтингу
Міжнародної федерації тенісу за підсумками календарного року.

Кандидат у майстри спорту

5—9 — на Всесвітній універсіаді;

1—3 — у розігравші Кубка Європи серед юнаків;

5—12 — на чемпіонаті України;

3—12 — у розігравші Кубка України;

2—4 — на чемпіонаті України серед юніорів;

4—12 — на Юнацьких Олімпійських іграх.

І розряд

5—8 — на чемпіонаті України серед юніорів;

1—4 — на чемпіонаті України серед юнаків;

здобути на змаганнях V рангу протягом року 2 перемоги над
спортсменами I розряду.

II розряд

9—16 — на чемпіонаті України серед юніорів;

5—8 — на чемпіонаті України серед юнаків;

здобути на змаганнях VI рангу протягом року 2 перемоги над спортсменами II розряду.

III розряд

1 — на змаганнях VI рангу за умови участі не менше 16 тенісистів;

на змаганнях VI рангу здобути протягом року 2 перемоги над спортсменами III розряду.

I юнацький розряд

1 — на змаганнях VI рангу за умови участі не менше 8 тенісистів;

на змаганнях VI рангу здобути протягом року 2 перемоги над спортсменами I юнацького розряду.

II юнацький розряд

2—3 — на змаганнях VI рангу за участю не менше ніж 8 тенісистів;

на змаганнях VI рангу здобути протягом року 2 перемоги над спортсменами II юнацького розряду.

Примітки: 1. Розрядні вимоги вважаються однаково дійсними для відкритих і закритих кортів.

2. Календарний рік для виконання розрядних вимог з тенісу триває з 01 грудня поточного року до 01 грудня наступного року.

3. Під «протягом року» слід розуміти період, який починається з дати отримання першої перемоги, що дає право на присвоєння відповідного розряду.

4. Перемога над тенісистами, які мають вищий розряд, оцінюється як 2 перемоги над тенісистами свого розряду.

5. III розряд та I, II юнацькі розряди присвоюються за умови виконання контрольних нормативів ЗФП, в яких потрібно набрати 12 балів у трьох вправах за вибором.

Нормативи загальної фізичної підготовленості, бали

Вправа	Стать	Розряд								
		III			I юнацький			II юнацький		
		5	4	3	5	4	3	5	4	3
Біг 30 м, с	юнаки	4,5	4,7	5,1	4,6	5,0	5,3	4,8	5,2	5,5
	дівчата	4,8	5,1	5,5	5,0	5,5	5,8	5,3	5,7	6,0
Човниковий біг 4 x 9м,с	юнаки	10,2	10,8	11,3	10,5	11,1	11,7	10,8	11,4	12,0
	дівчата	11,2	11,8	12,3	11,4	11,9	12,5	11,6	12,2	12,8
Стрибок у довжину з місця, см	юнаки	208	200	185	198	190	180	188	180	170
	дівчата	190	180	170	180	170	160	170	160	150
Згинання та розгинання рук в упорі лежачи на підлозі, разів	юнаки	33	25	22	30	25	19	28	23	18
	дівчата	17	13	10	16	13	10	15	12	8

**Кваліфікаційні норми та вимоги
Єдиної спортивної класифікації України
з настільного тенісу**

Чоловіки та жінки

Вікові групи спортсменів:

Міні-кадети, міні-кадетки — 10—12 років;

кадети, кадетки — 13—15 років;

юніори, юніорки — 16—18 років;

молодь (чоловіки, жінки) — 19—21 рік;

дорослі (чоловіки, жінки) — 22 роки і старші.

Посісти місце на одному з перелічених змагань:

Майстер спорту України міжнародного класу

4—10 — на Олімпійських іграх;

1—8 — на чемпіонаті світу;

1—6 — на чемпіонаті Європи;

1—4 — у розіграші Кубка європейських чемпіонів або у Кубку ETTU;

1—6 — у розіграші Кубка світу;

1—3 — на чемпіонаті світу серед юніорів;

1 — на Всесвітній універсіаді;

1 — на чемпіонаті Європи серед юніорів або турнірі «12 найсильніших юніорів Європи»;

1—3 — на міжнародних турнірах Світової серії WORLD TOUR

або увійти до числа 70 найсильніших гравців світу згідно з рейтингом Міжнародної федерації настільного тенісу.

Майстер спорту України

2—4 — на Всесвітній універсіаді;

1—4 — в одиночному розряді та командних змаганнях, 1—3 — у парних розрядах на чемпіонаті України;

1—3 — в одиночному розряді, 1—2 — у парних розрядах та командних змаганнях на Універсіаді України, чемпіонаті України серед молоді, у розіграші Кубка України;

1—2 — в одиночному розряді, 1 — у парних розрядах та командних змаганнях на чемпіонаті України серед юніорів;

1—3 — на міжнародному турнірі UKRAINE NORD OPEN в одиночних розрядах серед чоловіків та жінок за умови участі у змаганнях не менше 8 країн;

4—8 — на чемпіонаті світу серед юніорів;

2—6 — на чемпіонаті Європи серед юніорів;

1—3 — на Юнацьких Олімпійських іграх

або досягти суми рейтингу та його ваги — 100 за умови, що рейтинг — 60 та більше.

Кандидат у майстри спорту України

3—6 — на чемпіонаті України серед юніорів;
1—6 — на чемпіонаті України серед команд вищої ліги;
1—3 — на чемпіонаті України серед кадетів;
або на змаганнях не нижче міського рівня здобути протягом року 12 перемог над кандидатами у майстри спорту;
або досягти рейтингу 40.

I розряд

1—3 — у дитячій лізі або на змаганнях будь-якого рангу здобути протягом року 12 перемог над спортсменами I розряду
або досягти рейтингу 25.

II розряд

На змаганнях будь-якого рангу здобути протягом року 10 перемог над спортсменами II розряду.

III розряд

На змаганнях будь-якого рангу здобути протягом року 3 перемоги над різними спортсменами III розряду.

I юнацький розряд

Здобути протягом року 12 перемог над різними спортсменами або 3 перемоги над спортсменами I юнацького розряду.

Примітки:

1. Визначення рейтингу проводиться на змаганнях, які визначено Федерацією настільного тенісу України:

а) рейтинг — кількість набраних очок (за перемоги спортсмена на змаганнях) як показник майстерності спортсмена;

б) вага рейтингу — міра змагальної активності спортсмена, що враховує кількість його виступів у змаганнях та тривалість перерв між ними.

2. Термін «протягом року» відраховується з дати отримання першої перемоги, що дає право на присвоєння відповідного розряду.

3. Юнаки та дівчата виконують розрядні вимоги на загальних засадах з дорослими, якщо це не протирічить положенню про змагання та за наявності допуску лікаря до змагань.

4. III розряд та I юнацький розряд присвоюються за умови виконання контрольних нормативів ЗФП, у яких потрібно набрати 12 балів у трьох вправах за вибором (таблиця).

Нормативи загальної фізичної підготовки, бали

Вправа	Стать	Розряд					
		III			I юнацький		
		5	4	3	5	4	3
Біг 30 м, с	юнаки	4,5	4,7	5,1	4,6	5,0	5,3
	дівчата	4,8	5,1	5,5	5,0	5,5	5,8
Човниковий біг 4 x 9 м, с	юнаки	10,2	10,8	11,3	10,5	11,1	11,7
	дівчата	11,2	11,8	12,3	11,4	11,9	12,5
Стрибок у довжину з місця, см	юнаки	208	200	185	198	190	180
	дівчата	190	180	170	180	170	160
Згинання та розгинання рук в упорі лежачи на підлозі, разів	юнаки	33	25	22	30	25	19
	дівчата	17	13	10	16	13	10

**Кваліфікаційні норми та вимоги
Єдиної спортивної класифікації України з бейсболу**

Вікові групи спортсменів згідно з правилами Міжнародної федерації:

школярі — 10 — 12 років;
юнаки — 13 — 14 років;
кадети — 15 — 16 років;
юніори — 17 — 18 років;
дорослі — 19 років і старші.

Виступити у складі команди, що посіла на змаганнях такі місце:

Майстер спорту України міжнародного класу

1—10 — на іграх Олімпіад;
1—8 — на чемпіонаті світу;
1—6 — на чемпіонаті Європи;
1—3 — у розіграшу Кубку європейських чемпіонів (група А);
1—2 — у розіграшу Кубку володарів кубків (група А);
1— у розіграшу Кубку міжнародної федерації бейсболу (група А).

Майстер спорту України

11—12 — на іграх Олімпіади;
9 — 12 — на чемпіонаті світу;
7—10 — на чемпіонаті Європи;
4— 6 — у розіграшу Кубку європейських чемпіонів (група А);
1 — 4 — у розіграшу Кубку володарів кубків (група А);
2—3 — у розіграшу Кубку міжнародної федерації бейсболу (група А);
1—3 — на чемпіонаті світу серед юніорів;
1—2 — на чемпіонаті Європи серед юніорів;
1— на чемпіонаті України (вища ліга);
2— на чемпіонаті України (вища ліга) протягом двох років за умови участі не менше ніж 6 команд;
1— на Кубку України за умови участі не менше ніж 8 команд.

Кандидат у майстри спорту

1 — 6 — на чемпіонаті світу серед юніорів;
1— 5 — на чемпіонаті світу серед кадетів;
1 — 4 — на чемпіонаті Європи серед юніорів;
1— 3 — на чемпіонаті Європи серед кадетів;
1— 4 — на чемпіонаті України (вища ліга);
2— 4 — у розіграшу Кубку України;
1— 2 — на Всеукраїнських літніх спортивних іграх;
1— на Спортивних іграх молоді України;
1— на чемпіонаті України серед юніорів.

I розряд

- 6—10 — на чемпіонаті світу серед кадетів;
- 3—8 — у розіграшу Кубку України;
- 1—3 — на чемпіонаті України серед юніорів;
- 1—3 — на чемпіонаті України серед кадетів;
- 2—3 — на Спортивних іграх молоді України;
- 1 — на чемпіонатах ДСТ і відомств за умови участі не менше ніж 8 команд;
- 1 — на Юнацьких спортивних іграх України;
- 4—8 — на чемпіонаті України (вища ліга).

II розряд

- 2—5 — на чемпіонаті України серед юніорів;
- 4—5 — на чемпіонаті України серед кадетів;
- 4—6 — на Спортивних іграх молоді України;
- 2—3 — на Юнацьких спортивних іграх України;
- 2—5 — на чемпіонатах ДСТ і відомств за умови участі не менше ніж 8 команд.

III розряд

- 1 — на чемпіонаті України серед юнаків;
- 4—6 — на чемпіонаті України серед юнаків;
- 4—6 — на Юнацьких спортивних іграх України;
- 1—3 — на Спартакіаді школярів України;
- 4—8 — на чемпіонатах ДСТ і відомств за умови участі не менше ніж 8 команд;
- 1—3 — на змаганнях V рангу за умови участі не менше ніж 8 команд;
- 1—2 — на чемпіонаті області серед юніорів.

I юнацький розряд

- 4—6 — на Спартакіаді школярів України;
- 3—4 — на чемпіонаті області серед юніорів.
- 1—2 — на чемпіонаті області серед юнаків.

II юнацький розряд

- 1—6 — на чемпіонаті України серед юнаків;
- 1—4 — на чемпіонаті області серед юнаків;
- 1—2 — на чемпіонаті області серед школярів
або здобути протягом року 10 перемог над командами юнаків віком 13 — 15 років не менше ніж у 15 іграх.

III юнацький розряд

- 2—6 — на чемпіонаті області серед юнаків;
- 1—4 — на чемпіонаті області серед школярів;
- 1—2 — на чемпіонаті міста серед школярів

або здобути протягом року 10 перемог над командами не менше ніж у 15 іграх.

Примітки:

III розряд та I, II, III юнацькі розряди присвоюються за умови виконання контрольних нормативів ЗФП, в яких потрібно набрати 12 балів у трьох вправах за вибором (табл.).

Нормативи загальної фізичної підготовленості, бали

ВПРАВА	СТАТ Ь	РОЗРЯД								
		III			I юнацький			II юнацький		
		5	4	3	5	4	3	5	4	3
1. Біг 27 м, сек.	ЮН.	4,2	4,5	4,9	4,3	4,6	5,1	4,4	4,8	5,3
	ДІВ.	4,6	4,9	5,3	4,8	5,1	5,5	4,9	5,3	5,7
2. Біг 54 м, сек.	ЮН.	8,4	9,1	9,8	8,6	9,4	10,2	8,9	9,7	10,6
	ДІВ.	9,2	9,9	10,6	9,5	10,2	10,9	9,8	10,6	11,4
3. Кидок м'яча на точність влучення у квадрат 1 X 1, разів	ЮН.	10	9	8	9	8	7	8	7	6
	ДІВ.	9	8	7	8	7	6	7	6	5
4. Згинання та розгинання рук в упорі лежачи на підлозі, разів	ЮН.	35	29	33	24	28	22	30	25	19

**Кваліфікаційні норми та вимоги
Єдиної спортивної класифікації України з бадмінтону**

Вікові групи спортсменів згідно з правилами Міжнародної федерації:

кадети — 14 років і молодші;

юнаки — 15 — 16 років;

юніори — 17 — 18 років;

дорослі — 19 років і старші.

Посісти місця на одному із перелічених змагань:

Майстер спорту України міжнародного класу

1—10 — на Іграх Олімпіади;

1—8 — на чемпіонаті світу;

1—6 — на чемпіонаті Європи;

1—4 — у розіграшу Кубка європейських чемпіонів або Кубку Томаса (чоловіки), Кубку Убер (жінки) у європейській зоні за умови отримання 2 перемог;

1—4 — на чемпіонатах світу серед юніорів;

1—3 — на чемпіонатах Європи серед юніорів;

1—5 — на міжнародних змаганнях серії гран-прі світу;

1—3 — на міжнародних змаганнях серії гран-прі Європи або увійти до числа ста найсильніших гравців світу, або п'ятидесяти гравців Європи згідно з рейтингом міжнародної федерації бадмінтону за підсумками календарного року.

Майстер спорту України

4—8 — на міжнародних змаганнях серії гран-прі Європи;

1—5 — на міжнародних змаганнях або Кубок Гайдука, Харків-Інтернешнл та Дніпро-опен;

1—4 — місце на міжнародних змаганнях серед юніорів;

1—3 — на міжнародних змаганнях серед юнаків;

1—3 — на чемпіонаті України або Кубку України або Всеукраїнських літніх спортивних іграх України;

1—4 — на командному чемпіонаті України, Кубку України або Всеукраїнських літніх спортивних іграх за умови здобуття не менше ніж 50% перемог у іграх;

1—2 — на чемпіонаті України серед клубів (перша ліга);

1—3 — на чемпіонаті України серед юніорів або Спортивних іграх молоді України;

1—2 — на чемпіонаті України серед юнаків або юнацьких спортивних іграх України,
або досягти суми рейтингу «сто»згідно з розрахунками найсильніших гравців федерації бадмінтону України.

Кандидат у майстри спорту

5—8 — на чемпіонаті України, Кубку України та Всеукраїнських літніх спортивних іграх України;

3—6 — на чемпіонаті України серед клубів (перша ліга);

3—8 — на чемпіонаті України серед юніорів;

3—6 — на чемпіонаті України серед юнаків та дівчат
або досягти суми рейтингу «вісімдесят»згідно з розрахунками найсильніших гравців федерації бадмінтону України.

I розряд

На змаганнях V рангу здобути протягом року 6 перемог над спортсменами I розряду.

II розряд

На змаганнях VI рангу здобути протягом року 6 перемог над спортсменами II розряду.

III розряд

На змаганнях VI рангу здобути протягом року 6 перемог над спортсменами III розряду.

I юнацький розряд

На змаганнях VI рангу здобути протягом року 6 перемог над спортсменами I юнацького спортивного розряду.

II юнацький розряд

На змаганнях VI рангу здобути протягом року 6 перемог над різними спортсменами без розряду.

Примітки:

1. Для виконання розрядних вимог враховується таке:

а) перемога над спортсменами, що мають вищий спортивний розряд, оцінюється як дві перемоги над спортсменами «свого»розряду;

б) двом спортсменам, які мають суміжні розряди, присвоюється розряд більш кваліфікованого гравця, а для пари, що складається з гравців несумісних розрядів, присвоюється середній розряд для двох спортсменів;

в) термін «протягом року»відлічується від дати першої перемоги, яка враховується для виконання розрядних вимог;

г)змагання зі скороченою тривалістю часу зараховується як зустріч, що складається з однієї партії та проводиться для чоловіків та жінок або юнаків старшого віку у всіх парних категоріях до 21 очка, для всіх інших — до 15 очок.

д) вага рейтингу — міра змагальної активності спортсмена, що враховує кількість його виступів у змаганнях та тривалість перерв між ними.

2. III розряд та I, II юнацькі розряди присвоюються за умови виконання контрольних нормативів ЗФП, в яких потрібно набрати 12 балів у трьох вправах за вибором (таблиця).

Нормативи загальної фізичної підготовленості, бали

ВПРАВА	СТАТЬ	РОЗРЯД								
		III			I юнацький			II юнацький		
		5	4	3	5	4	3	5	4	3
Біг 30 м, сек.	ЮН.	4,5	4,7	5,1	4,6	5,0	5,3	4,8	5,2	5,5
	ДІВ.	4,8	5,1	5,5	5,0	5,5	5,8	5,3	5,7	6,0
Човниковий біг 4 x 9 м, сек.	ЮН.	10,2	10,8	11,3	10,5	11,1	11,7	10,8	11,4	12,0
	ДІВ.	11,2	11,8	12,3	11,4	11,9	12,5	11,6	12,2	12,8
Стрибок у довжину з місця, см	ЮН.	208	200	185	198	190	180	188	180	170
	ДІВ.	190	180	170	180	170	160	170	160	150
Згинання та розгинання рук в упорі лежачи на підлозі, разів	ЮН.	33	25	22	30	25	19	28	23	18
	ДІВ.	17	13	10	16	13	10	15	12	8

Рекомендована література

1. Амелин А. Н. Настольный теннис / А. Н. Амелин, В. А. Пашинин – 2-е изд., доп. – М.: Физкультура и спорт, 1985. – 112 с.
2. Барчукова Г. В. Теория и методика настольного тенниса / Барчукова Г. В., Богушас В. М., Матыцин О. В. – М. : Академия, 2006. – 528 с.
3. Барчукова Г. Настольный теннис / Барчукова Г. – М. : Физкультура и спорт, 1990. – 174 с.
4. Барчукова Г.В. Настольный теннис в ВУЗе: Учебное пособие для студ. нефизкультурных вузов / Г.В. Барчукова, А.Н. Мизин. – М.: Спорт Академ Пресс, 2002. – 132 с.
5. Барчукова Г.В. Теория и методика настольного тенниса. Учебник для студ. высш. учеб. заведений / Г.В. Барчукова, В.М. Богушас, О.В. Матыцин. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 528 с.
6. Белиц-Гейман С. П. Теннис / С. П. Белиц-Гейман – М.: Физкультура и спорт, 1989. – С. 75-87.
7. Белиц-Гейман С. П. Теннис [учеб. для инст. физ. культуры] / С. П. Белиц-Гейман. – М. : Физкультура и спорт, 1977. – 224 с.
8. Белиц-Гейман С. П. Теннис для родителей и детей / С. П. Белиц-Гейман. – М.: Педагогика, 1988. – 224 с.
9. Білогур В.Є. Теоретико-методичне забезпечення фізичного виховання у вищих закладах освіти: Автореф. дис. ... канд. наук з фіз.вих. і спорту: 24.00.02 / Рівненський держ. гуманітарний університет / В.Є. Білогур.– Рівне, 2002. – 18 с
10. Булатова М. М. Фізична підготовка спортсмена: [навч. посіб.] / Булатова М. М., Платонов В. М. – К. : Олімпійська література, 1995. – 320 с.
11. Келлер В. С. Теоретико-методичні основи підготовки спортсменів / Келлер В. С., Платонов В. М. – Л.: Українська Спортивна Асоціація, 1993. – 269 с.
12. Кондратьева Г. Теннис в спортивных школах / Г. Кондратьева, А. Шокин. – М.: Физкультура и спорт, 1975. – 160 с.
13. Корбут З. Е. Теннис : 10 уроков техники и тактики / Корбут З. Е. – М.: МО, 1987. – С. 43.
14. Кривопапальцев В. Я. Бадмінтон для всіх / В. Я. Кривопапальцев – Київ, 1985. – 64 с.
15. Лазуренко С. І. Настільний теніс у системі фізичного виховання студентів КМУЦА./ С. І.Лазуренко, З. П. Моргун – В кн: XVII звітна науково-технічний кон ференція університету за 1996 р. – Київ, КМУЦА, 1997. – 225 с.
16. Ландик В. И. Методология спортивной подготовки: настольный теннис / В. И. Ландик, Ю. Т. Похолечук, Г. Н. Арзютов – Донецк: Норд-Пресс, 2005. – 612 с.

17. Линець М. М. Основи методики розвитку рухових якостей / М. М. Линець – Л.: Штабар, 1997. – 208 с.
18. Лифшиц В. Я. Бадмінтон / В. Я. Лифшиц, А. В. Галицкий – М.: Фізкультура і спорт, 1976. – 144 с.
19. Лифшиц В. Я. Бадмінтон, 2-е изд., перераб., доп. / В. Я. Лифшиц, А. В. Галицкий – М. : Фізкультура і спорт, 1984. – 176 с.
20. Марков О. Бадмінтон/ О. Марков – 3-е изд., перераб. и допол. – М. : Фізкультура і спорт, 1966. – 144 с.
21. Марусін В.Ю. Настільний теніс для всіх / Марусін В.Ю. – Київ: Здоров'я, 1991. – 112 с.
22. Мухін В. М. Фізична реабілітація/ В. М. Мухін – Київ: Олімпійська література, 2000. – 424 с.
23. Ормаи Л. Современный настольный теннис / Л. Ормаи – М.: Фізкультура і спорт, 1990. – 175 с.
24. Платонов В. Н. Система подготовки спортсменов в олимпийском спорте. Общая теория и ее практические приложения: [учебник для студ. высш. учебн. заведений физ. воспитания и спорта] / В. Н. Платонов. – К. : Олимпийская литература, 2004. – 808 с.
25. Рыбаков Д. П. Основы спортивного бадминтона / Д. П. Рыбаков, М. И. Штильман. – 2-е изд., доп. – М. : Фізкультура і спорт, 1982. – 176 с.
26. Скрипко А. В. В игре стремительный волан / А. В. Скрипко, В. С. Шульман – Минск: Полымя, 1990. – 144 с.
27. Смирнов Ю. Н. Бадмінтон:[учебник для институтов физической культуры] / Ю. Н. Смирнов. – М.: Фізкультура і спорт, 1990. – 159 с.
28. Сюй Я. Настольный теннис / Я. Сюй. – М. : Фізкультура і спорт, 1987. – 320 с.
29. Телатрран Х. Э. Бейсбол./ Х. Э. Телатрран – М.: Фізкультура і спорт, 1988. – 176 с.
30. Теорія і методика фізичного виховання: [підручн. для студ. вищ. навч. закл. фіз. виховання і спорту]: у 2 т. / за ред.. Т. Ю. Круцевич. – К. : Олімпійська література, 2008. – Т. 1 : Загальні основи теорії і методики фізичного виховання. – 391 с.
31. Шигалевский В. В. Методические указания к самообучению элементам игры в бейсбол (игра в защите)/ В. В. Шигалевский – Луганск: ЛМСИ, 1991. – 23 с.
32. Шигалевский В.В. Методические указания по обучению игре в бейсбол в нападении/ В. В. Шигалевский – Луганск: ЛМСИД993. – 15 с.
33. Шигалевский В.В. Отбор в бейсболе: критерии оценки функциональной готовности к работе в анаэробном режиме и программа тестирования физических качеств / В.В.Шигалевский, С.А. Душанин, Ю.В. Безплахотный //Социально-философские и методологические аспекты массовой физической культуры и спорта. – Хмельницкий, 1990. – 350-352 с.

Інформаційні ресурси

1. Сайт федерації настільного тенісу України <http://uttf.com.ua/ukr/calendar>
2. Сайт федерації тенісу України <http://www.ftu.org.ua/>
3. Сайт федерації бадмінтону України <http://fbubadminton.org.ua/>
4. Сайт Федерації бейсболу України <http://www.fbsu.com.ua/>

НАВЧАЛЬНИЙ ПОСІБНИК

Бондаренко Сергій Васильович
Бабаліч Вікторія Анатоліївна
Турчак Анатолій Леонідович

Спортивні ігри: правила та суддівство змагань

Рекомендовано Вченою радою Центральноукраїнського державного
педагогічного університету імені Володимира Винниченка
як навчальний посібник для студентів
факультетів фізичного виховання