



**Международная федерация пиклбола (МФП)**

# **Официальный свод турнирных правил**

# **Официальный свод турнирных правил**

## **Международная федерация пиклбола (МФП)**

### **Официальный свод турнирных правил**

Международная федерация пиклбола (МФП) была организована с целью обеспечения постоянного роста и развития пиклбола на международном уровне, а также с целью стимуляции распространения и достижения признания данного вида спорта во всем мире. Задачей МФП является распространение пиклбола ради удовольствия своих членов и стимуляция поставщиков товаров, услуг, рекламодателей и спонсоров, чтобы данный вид спорта смог в полной мере проявить свой потенциал.

МФП, как орган, регулирующий международный пиклбол, формулирует и разъясняет все правила данного вида спорта. Целью настоящего свода правил является информирование игроков в пиклбол о правилах, которые необходимо соблюдать в организованных командных и турнирных играх. Некоторые разделы настоящих правил применимы только к официальным турнирам. Официальный турнир дает игрокам возможность занимать те или иные места на национальном или международном уровнях.

Данными разделами можно руководствоваться и при проведении неофициальных турниров. Организаторы неофициальных турниров могут приспосабливать данные руководящие принципы в зависимости от квалификации, возраста и личных характеристик игроков. МФП охотно поощряет проведение неофициальных турниров, поскольку они способствуют повышению уровня знаний, развитию самой игры, повышению квалификации и просто обеспечивают отличное времяпрепровождение в процессе игры в пиклбол.

МФП опубликовала первый свод правил в 2010 году. Редакция 2010 года была официально принятой версией свода правил Пиклбольной ассоциации США (USAPA), впервые опубликованного в марте 1984 года, с учетом последующих изменений до 28 марта 2010 года включительно.

МФП приглашает национальные спортивные организации по пиклболу всех стран присоединиться к МФП и соблюдать данные правила как международные правила по пиклболу.

Настоящие правила не подлежат изменению без достаточных на то оснований. Замечания и предложения всегда приветствуются. При возникновении каких-либо вопросов, касающихся данных правил, свяжитесь с нами:

<http://ipickleball.org>

© 2010, 2011, 2012 Международная федерация пиклбола (International Federation of Pickleball)

# Официальный свод турнирных правил

## Оглавление

1. ИГРА .....	4
2. КОРТ И ИНВЕНТАРЬ .....	5
3. ОПРЕДЕЛЕНИЯ .....	9
4. ПРАВИЛА ПОДАЧИ .....	11
5. ОЧЕРЕДНОСТЬ ПОДАЧИ .....	14
6. ПРАВИЛА КОНТРОЛЯ КАСАНИЯ ЛИНИЙ.....	17
7. ПРАВИЛА, КАСАЮЩИЕСЯ ОШИБОК.....	19
8. ПРАВИЛА МЯЧА ВНЕ ИГРЫ .....	20
9. ПРАВИЛА НЕИГРОВОЙ ЗОНЫ.....	21
10. НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ - ГЕЙМ – ПРАВИЛА МАТЧА.....	22
11. ПРАВИЛА ТАЙМ-АУТА .....	23
12. ПРОЧИЕ ПРАВИЛА .....	24
13. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ТУРНИРЫ .....	26
14. РУКОВОДСТВО И СУДЕЙСТВО ТУРНИРА.....	29
15. ДИВИЗИОНЫ И КАТЕГОРИИ В ОФИЦИАЛЬНЫХ ТУРНИРАХ .....	33

# Официальный свод турнирных правил

## 1. ИГРА

Пиклбол – это простая игра, в которой игроки ударами ракетки перекидывают специальный перфорированный, медленно движущийся мяч через сетку теннисного типа на корте, имеющем размеры, идентичные размерам корта для бадминтона.

Подача выполняется ударом по мячу снизу, когда мяч находится в воздухе, по диагонали в зону подачи соперника.

Очки начисляются только подающему игроку в случае ошибки соперника (если соперник не отбивает мяч, выбивает мяч за пределы игрового поля и т.п.). Подающий игрок производит подачу попеременно из двух зон подачи до тех пор, пока не совершит ошибку.

Сторона, которая первой наберет 11 очков с отрывом от соперника хотя бы в два очка, побеждает. Например, если оба игрока набрали по 10 очков, то игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не выиграет, набрав на два очка больше соперника.

### 1.1. Уникальные особенности пиклбола

**Правило двойного отскока.** После подачи, прежде чем ударить по мячу с лета (т.е. до отскока мяча), каждая из сторон наносит первый удар по мячу только после его отскока от корта.

**Неигровая зона.** Игроку запрещается подавать мяч с лета, если игрок находится в неигровой зоне.

# Официальный свод турнирных правил

## 2. КОРТ И ИНВЕНТАРЬ

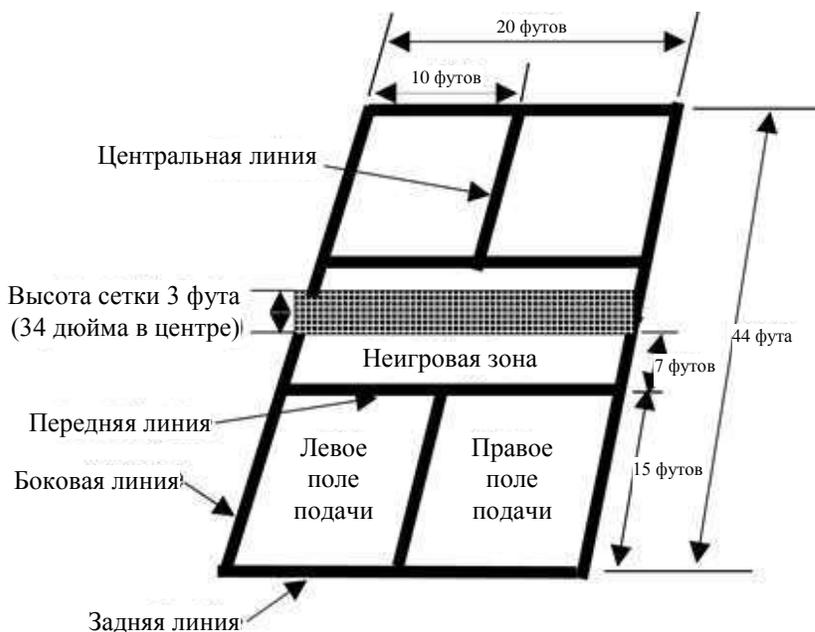


Рисунок 2-1 Корт

### 2.1. Характеристики корта

Размеры и разметка стандартного корта для игры в пиклбол:

- 2.1.1. **Размеры корта:** как для одиночной, так и для парной игры используется прямоугольный корт шириной 6,10 м и длиной 13,41 м. См. Рисунок 2-1.
- 2.1.2. **Пространство на боковых и задних линиях:** важно предусмотреть достаточное пространство вдоль боковых и задних линий в качестве допуска на случай выхода игры за пределы корта. Рекомендуется, чтобы от каждой боковой и задней линии был отступ 4,2 м и 6 м соответственно.
- 2.1.3. **Общая площадь игровой площадки:** рекомендуемая общая площадь игровой площадки (корт плюс отступы от боковых/задних линий) составляет 10,36 м x 19,5 м. Рекомендуемая минимальная площадь – 9,14 м x 18,28 м.
- 2.1.4. **Разметка корта:** линии разметки корта должны входить в площадь корта. Линии должны быть 5 см в ширину, одного цвета и четко выделяться на фоне игровой площадки.

### 2.2. Линии и зоны

Линии и зоны стандартного корта для игры в пиклбол:

- 2.2.1. **Задние линии:** задние линии – это линии, параллельные сетке, с каждой стороны корта.
- 2.2.2. **Боковые линии:** боковые линии – это линии, перпендикулярные сетке, с каждой стороны корта.

## Официальный свод турнирных правил

- 2.2.3. **Передняя линия:** передняя линия – это линия, которая проведена между боковыми линиями с каждой стороны сетки, параллельно сетке. Расстояние от передней линии до сетки составляет 2,13 м с каждой стороны сетки.
- 2.2.4. **Неигровая зона:** неигровая зона – это зона корта, ограниченная двумя боковыми линиями, передней линией и сеткой. Передняя линия и боковые линии считаются частью неигровой зоны.
- 2.2.5. **Центральная линия:** центральная линия – это линия с каждой стороны сетки, разделяющая пополам зону между передней и задней линиями.
- 2.2.6. **Поля подачи:** поля подачи – это зоны по обе стороны центральной линии, ограниченные передней, задней и боковой линиями.

### 2.3. Характеристики сетки

- 2.3.1. **Материал:** сетка может быть сделана из любого тканого материала с редким переплетением.
- 2.3.2. **Размер сетки:** Длина сетки между двумя боковыми линиями должна составлять не менее 6,1 м, а высота – не менее 0,8 м.
- 2.3.3. **Шаг сетки:** ячейки сетки должны быть достаточно малы, чтобы мяч не мог через них пролететь.
- 2.3.4. **Высота:** сетка закрепляется в центре корта на высоте 0,914 м у боковых линий и 0,86 м по центру.
- 2.3.5. **Центральная тесьма:** центральная тесьма может располагаться в центре сетки, чтобы можно было легко отрегулировать высоту сетки по центру до необходимой величины в 0,86 м.
- 2.3.6. **Окантовка сетки:** сетка должна иметь белую окантовку или обмотку вокруг троса или шнура, протянутого вдоль верхней части сетки. Окантовка держится на тросе или шнуре.
- 2.3.7. **Стойки:** Стойки для крепления сетки должны быть расположены за боковыми линиями. Рекомендуемое расстояние от боковых линий – 30,5 см.

### 2.4. Характеристики мяча

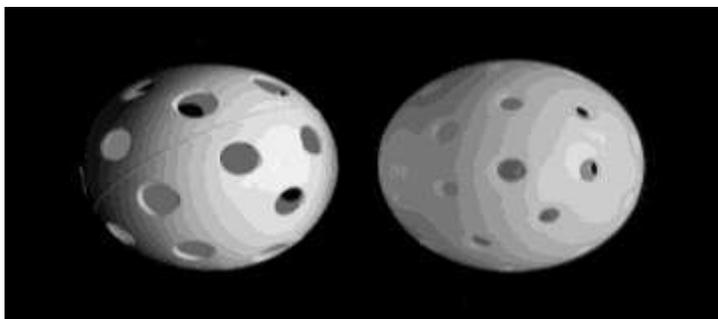


Рисунок 2-2: Мяч

Мяч, изображенный на Рисунке 2-2 слева, обычно используется для игры в помещении, а мяч, изображенный справа, используется для игры на открытом воздухе. Однако для игры в помещении и на открытом воздухе подходят все официально рекомендованные мячи. Полный перечень официально рекомендованных мячей Вы найдете на сайте МФП.

## Официальный свод турнирных правил

- 2.4.1. **Строение:** стандартный мяч изготавливается из прочной формованной пластмассы и должен иметь гладкую поверхность без шероховатостей.
- 2.4.2. **Размер:** Диаметр официального мяча составляет от 7 см до 7,62 см.
- 2.4.3. **Вес:** мяч должен весить от 21 до 29 грамм.
- 2.4.4. **Конструкция:** шаг отверстия и общая конструкция мяча должны обеспечивать необходимые для игры характеристики прямолинейного полета. Не допускается использование мячей, которые имеют ненадлежащие характеристики полета или отскока.
- 2.4.5. **Согласование:** Организатор турнира должен выбрать мячи для турнира. К использованию в официальных турнирах МФП допускаются только мячи из официального перечня мячей, рекомендованных МФП.

### 2.5. Характеристики ракетки

- 2.5.1. **Материал:** ракетка может быть сделана из любого безопасного материала, не запрещенного настоящими правилами. Ракетка изготавливается из относительно жесткого, несжимаемого материала, отвечающего требованиям «Технических условий на материалы для ракеток», доступных на сайте МФП.
- 2.5.2. **Поверхность:** на рабочей поверхности ракетки не должно быть отверстий, зазубрин, сильных шероховатостей, пленки или иных элементов, имеющих отражающие свойства, либо предметов или свойств, позволяющих игроку придать дополнительную вращающую силу мячу.
  - 2.5.2.1. **Покраска:** поверхность может быть покрашена, но должна при этом отвечать общим требованиям к характеристикам поверхности.
  - 2.5.2.2. **Изображения:** любые надписи и изображения на ракетке должны быть аккуратными и не иметь отражающих свойств.
- 2.5.3. **Размер:** сумма длины и ширины, включая окантовку краев и наконечник рукоятки, не должна превышать 61 см. Наиболее стандартные размеры ракетки составляют приблизительно 20,32 см в ширину и 40 см в длину. Ограничений по толщине ракетки нет.
- 2.5.4. **Вес:** ограничений по весу ракетки нет.
- 2.5.5. **Модификации:** модифицированные ракетки допустимы, если отвечают всем техническим условиям.

*Примечание МФП: Поверхность ракетки обладает хорошими отражающими свойствами, если, по мнению организатора турнира или иного уполномоченного лица, ракетка отражает солнечный свет или свет от корта, тем самым отвлекая игроков.*

## Официальный свод турнирных правил

- 2.5.6. Недопустимые свойства поверхности и особенности конструкции.
- 2.5.6.1. Противоскользящее лакокрасочное покрытие или лакокрасочное покрытие с частицами песка, каучука или иного материала, увеличивающего вращающую силу.
- 2.5.6.1.1. Резина и синтетический каучук.
- 2.5.6.1.2. Наждачная бумага.
- 2.5.6.1.3. Подвижные детали, способные увеличить механический момент головки ракетки.
- 2.5.6.1.4. Пружины или пружинистые материалы.
- 2.5.6.1.5. Гибкие диафрагмы или сжимаемые материалы, создающие эффект батута.
- 2.5.6.1.6. Электрические, электронные и механические приспособления любого вида.
- 2.5.7. **Нарушение:** если ракетка не соответствует вышеизложенным правилам, то Организатор турнира имеет право потребовать замены ракетки. В случае отказа нарушившего правила игрока заменить ракетку, Организатор вправе лишить его права участвовать в матче.
- 2.5.8. **Обозначение модели:** производитель должен предусмотреть на ракетке четкую маркировку бренда и наименования или номера модели ракетки. Ракетки, различающиеся по материалу сердцевины, поверхности или обладающие иными существенными различиями, должны иметь уникальное наименование или уникальный номер. Каждая уникальная модель должна быть доступна в свободной продаже, а образцы каждой модели необходимо представить в МФП для прохождения тестов. Данное правило распространяется на ракетки, которые будут использоваться в официальных турнирах МФП, начиная с 1 января 2014 года.

## 2.6. Одежда

- 2.6.1. **Цвет:** одежда может быть любого цвета.
- 2.6.2. **Безопасность/отвлекающие факторы:** игрок обязан сменить мокрую, слишком просторную или иным образом отвлекающую внимание одежду.
- 2.6.3. **Изображения:** знаки отличия, изображения и надписи на одежде должны быть аккуратными.
- 2.6.4. **Обувь:** обувь должна иметь подошву, которая не оставляет на игровой площадке корта каких-либо отметин или повреждений.
- 2.6.5. **Нарушение:** если одежда игрока не соответствует вышеизложенным правилам, то Организатор турнира имеет право потребовать смены игровой одежды. В случае отказа нарушившего правила игрока сменить одежду, Организатор вправе объявить об отмене матча.

# Официальный свод турнирных правил

## 3. ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- 3.1. **Провожающий удар** – удар по мячу, при котором мяч не отскакивает от ракетки, а перемещаясь поступательно вперед, увлекается за лицевой поверхностью ракетки.
- 3.2. **Кросс-корт** – поле подачи, расположенное по диагонали напротив поля игрока.
- 3.3. **Мяч вне игры** – мяч объявляется вне игры после ошибки. См. «Ошибка».
- 3.4. **Мягкий укороченный удар** – слабый удар, в результате которого мяч летит по дуге через сетку и падает в неигровой зоне.
- 3.5. **Двойной отскок** – многократный отскок мяча с одной стороны сетки перед его возвратом.
- 3.6. **Двойной удар** – Одна из сторон бьет по мячу дважды, прежде чем перебросить мяч обратно через сетку. Двойные удары могут выполняться одним игроком или двумя игроками при командной игре.
- 3.7. **Укороченный удар** – удар с отскоком, в результате которого мяч падает, не долетев до соперника.
- 3.8. **Укороченный удар с лета** – удар с лета, в результате которого скорость отбитого мяча замедляется, и мяч падает у сетки со стороны соперника, не долетев до соперника, который в это время находится на задней линии или рядом с ней. Этот удар особенно эффективен, если производится вблизи передней линии.
- 3.9. **Ошибка** – это любое действие, в результате которого игра останавливается вследствие нарушения какого-либо правила.
- 3.10. **Удар с отскока** – удар по мячу после его отскока.
- 3.11. **Удар с полулета** – удар по мячу сразу после его отскока от поверхности корта, при котором мяч не успевает долететь до возможной высоты.
- 3.12. **Помеха** – любой элемент или событие, который(которое) влияет на игру. Примеры: попадание на корт постороннего мяча или проходящий через корт посторонний человек, мешающий игре.
- 3.13. **Повторный розыгрыш очка** – поданный мяч ударяется об сетку и падает в поле подачи. Повторный розыгрыш очка может также относиться к розыгрышу, который по какой-либо причине необходимо переиграть.
- 3.14. **Свеча** – удар, при котором при возврате мяч летит как можно выше и глубже, вынуждая соперника отойти к задней линии.
- 3.15. **Неигровая зона** – прилегающий к сетке участок корта размером 2,13 м x 6,1 м, в который нельзя забрасывать мяч. К неигровой зоне относятся все окружающие ее линии.
- 3.16. **Вторая подача** – термин, описывающий ситуацию, когда подающая команда начинает игру или в итоге проигрывает первую из двух подач.
- 3.17. **Слэм/смэш** – жесткий, верхний удар, который, как правило, является результатом свечи со стороны соперника, высокой ответной подачи или высокого отскока.

## Официальный свод турнирных правил

- 3.18. **Обводящий удар** – удар с лета или с отскока с определенного расстояния от игрока с целью предотвращения возврата мяча (например, лайн-драйв близко от боковой линии).
- 3.19. **Постоянные элементы корта** – любой объект или предмет, который находится рядом с кортом или над кортом и препятствует полету мяча.
- 3.20. **Розыгрыш** – Непрерывный обмен ударами после подачи и до ошибки.
- 3.21. **Переигровки** – это повторные розыгрыши, которые по какой-либо причине переигрываются без присуждения очков и без потери подачи.
- 3.22. **Поле подачи** – зона по обе стороны центральной линии, ограниченная передней линией, задней линией и боковой линией. В поле подачи входят все линии, кроме передней линии.
- 3.23. **Потеря подачи** – объявляется после проигрыша одной из сторон своей подачи и при переходе права подачи к другой стороне.
- 3.24. **Технический фол** – рефери имеет право добавить тому или иному игроку одно очко к сумме баллов, набранных этим игроком или его командой, в случае, если соперник нарушает одно из правил, предусматривающих технический фол, или, если, по мнению рефери, соперник ведет себя слишком надменно или намеренно оскорбительно.
- 3.25. **Удар с лета** – удар по мячу во время розыгрыша, пока мяч находится в воздухе, чтобы не дать мячу упасть на корт.

# Официальный свод турнирных правил

## 4. ПРАВИЛА ПОДАЧИ

4.1. **Телодвижение при подаче.** подача выполняется ударом по мячу снизу, при этом ракетка должна пройти ниже пояса.

4.1.1. **Подача снизу.** Рука должна двигаться по дугообразной траектории вверх, а головка ракетки при ударе по мячу должна пройти ниже пояса.

4.2. **Положение подающего игрока.** В начале подачи обе ноги должны находиться за задней линией. В момент удара по мячу хотя бы одна нога должна быть на игровой площадке или на земле за задней линией, при этом ноги подающего игрока не должны касаться игровой площадки за пределами поля подачи. Поле подачи – это зона за задней линией и между условными линиями от центральной линии корта до каждой из боковых линий.

### 4.3. подача

По мячу необходимо ударить до того, как он упадет на игровую площадку. В итоге мяч должен упасть в кросс-корте поля подачи (диагонально напротив подающего игрока) соперника.

4.3.1. **Пласировка:** поданный мяч должен пролететь над сеткой и передней линией и приземлиться в поле подачи соперника. Поданный мяч может упасть на любую из линий, ограничивающих поле подачи, кроме передней линии.

4.3.2. **Вмешательство:** Если поданный мяч пролетает над сеткой и принимающий игрок или его партнер препятствует полету мяча при подаче, то подающей команде присуждается очко.

### 4.4. Заступ при подаче

Во время подачи, при ударе по мячу, ноги подающего игрока не должны:

4.4.1. Касаться зоны за пределами условного продолжения боковой линии.

4.4.2. Касаться зоны за пределами условного продолжения центральной линии.

4.4.3. Касаться корта, в т.ч. задней линии.

### 4.5. Ошибки при подаче

Во время подачи ошибкой считается, если:

4.5.1. Подающий игрок пропускает мяч при попытке нанести по нему удар. Если мяч падает на землю без удара по нему подающего игрока, то это не считается ошибкой.

4.5.2. Поданный мяч, прежде чем упасть на землю, касается какого-либо из постоянных элементов корта. К постоянным элементам корта относятся потолки, стены, ограждения, осветительные приборы, стойки крепления сетки, трибуны и места для зрителей, рефери, судьи на линии, зрители (если находятся на своих местах) и все остальные объекты по периметру и над кортом.

4.5.3. Поданный мяч касается подающего игрока или его партнера, либо предметов одежды подающего игрока или его партнера или иных предметов, которые подающий игрок или его партнер имеют при себе.

4.5.4. Поданный мяч приземляется на переднюю линию.

## Официальный свод турнирных правил

- 4.5.5. Поданный мяч ударяется об сетку и приземляется на передней линии или в неигровой зоне.
- 4.5.6. Поданный мяч приземляется вне поля подачи.
- 4.5.7. Поданный мяч ударяется об сетку и приземляется вне поля подачи.

### 4.6. Переподача

Подача требует повторного розыгрыша и переигрывается, если:

- 4.6.1. Поданный мяч касается сетки, тесьмы или ремня, но в остальном является верным и приземляется в поле подачи.
- 4.6.2. подача мяча производится, в то время как принимающий игрок ещё не готов.
- 4.6.3. Поданный мяч ударяется об сетку и попадает в принимающего игрока или его партнера.
- 4.6.4. Рефери или кто-либо из игроков берет тайм-аут, потому что его отвлекает какой-либо объект (мяч, игрок на другом корте, зритель и т.п.), попавший на игровую площадку.
- 4.6.5. Рефери или игрок вправе объявить переподачу. Если игрок обратился к рефери с целью обжаловать подачу, и рефери четко видел, что поданный мяч не коснулся сетки, то очко присуждается подающей стороне.

*Примечание МФП: Подающий игрок имеет право на любое число переподач.*

- 4.7. **Принимающий игрок:** принимающий игрок – это игрок, который находится по диагонали напротив подающего игрока. Ограничений по местоположению подающего игрока нет.
- 4.8. **Правило двойного отскока:** при подаче или ответной подаче, прежде чем ударить по мячу, нужно дать ему отскокнуть. После того, как будут сделаны первые удары с отскока, в игре можно использовать удары с лета.
- 4.9. **Готовность:** подачу можно производить только тогда, когда к ней готов принимающий игрок, и был объявлен счет. После объявления счета у подающего и принимающего игрока есть 10 секунд на подготовку.
  - 4.9.1. **Сигналы о неготовности:** принимающий игрок должен сигнализировать о том, что он или она не готов(-а) к приему подачи, одним из следующих способов: 1) поднять ракетку над головой, 2) поднять руку, в которой нет ракетки, над головой, или 3) полностью повернуться спиной к подающему игроку.
  - 4.9.2. **Парные игры.** Объявляя счет в парных играх, рефери не должен дожидаться готовности партнера принимающей или подающей стороны. Принимающий игрок должен сам сигнализировать о неготовности своего партнера.
  - 4.9.3. **В движении:** если подающий игрок уже приступил к подаче, то принимающий игрок не может дать сигнал «не готов» или взять тайм-аут.

## Официальный свод турнирных правил

4.9.4. **Объявлен неправильный счет:** Если рефери объявил неправильный счет, то любой из игроков имеет право в любой момент остановить игру, не принимая подачу, и попросить исправить счет. Если игрок прерывает игру после приема подачи, то он допускает ошибку и проигрывает очко. Если игрок прерывает игру после приема подачи не по причине неверного счета, то он допускает ошибку и проигрывает очко.

4.10. **Правило 10 секунд.** «Правило 10 секунд» распространяется как на подающего, так и на принимающего игрока, каждому из которых дается 10 секунд после объявления счета, чтобы произвести подачу или подготовиться к приему. Подающий игрок должен следить за готовностью соперника принять подачу.

4.10.1. После того, как рефери сделает одно техническое предупреждение, дальнейшие задержки со стороны подающего или принимающего игрока свыше 10 секунд приведут к техническому фолу, и очко начисляется в пользу соперника игрока, нарушившего правила.

4.10.2. Если подающий игрок производит подачу мяча, в то время как принимающий игрок дает сигнал «не готов», происходит переподача мяча без присуждения очка сопернику, и подающий игрок получает предупреждение от рефери о том, что игроку необходимо следить за готовностью соперника. Если подающий игрок продолжает подавать мяч, не учитывая готовность соперника, рефери вправе объявить технический фол и присудить очко принимающему игроку.

4.10.3. Если после объявления счета подающий игрок смотрит на соперника и не видит с его стороны сигнала «не готов», то подающий игрок может осуществлять подачу. Если принимающий игрок попытается дать сигнал «не готов» после осуществления подачи, то подача засчитывается вне зависимости от того, отбил ли принимающий игрок мяч.

***Примечание МФП:** Считается, что если принимающий игрок пытается отбить поданный ему мяч, то он был готов к подаче. Если принимающий игрок подал сигнал «не готов» до начала подачи, то подачу необходимо переиграть.*

# Официальный свод турнирных правил

## 5. ОЧЕРЕДНОСТЬ ПОДАЧИ

### 5.1. Одиночная игра

- 5.1.1. В начале каждой игры подающий игрок начинает подачу из правого поля подачи и затем поочередно из левого и из правого поля подачи до тех пор, пока не потеряет подачу.
- 5.1.2. Подающий игрок должен подавать мяч в кросс-корт поля подачи (диагонально напротив подающего игрока) соперника.
- 5.1.3. Сумма очков подающего игрока должна всегда быть четной при подаче из правого поля (0, 2, 4, 6, 8, 10...) и нечетной при подаче из левого поля (1, 3, 5, 7, 9...) (только в случае одиночных матчей).

### 5.2. Парная игра

- 5.2.1. Подающий игрок всегда начинает подачу из правого поля подачи и затем поочередно из левого и из правого поля подачи до тех пор, пока не потеряет подачу.
- 5.2.2. Подающий игрок должен подавать мяч в кросс-корт поля подачи (диагонально напротив подающего игрока) соперника. Ограничений по положению партнера подающей стороны нет.
- 5.2.3. Сумма очков команды должна всегда быть четной, если подающий игрок начинает подачу из правого поля, и нечетной, если подающий игрок начинает подачу из левого поля.
- 5.2.4. Команда, делающая первую подачу в игре, может допустить только одну ошибку, иначе право подачи перейдет к команде соперника. После этого каждый член команды производит подачу до тех пор, пока не потеряет ее вследствие ошибки, допущенной своей командой. После потери своих подач обоими игроками, право подачи переходит к команде соперника.
- 5.2.5. После начисления очка своей команде подающий игрок должен сменить поле подачи. После того, как первый подающий игрок команды допустит ошибку, второй подающий игрок продолжит подачу из поля, в котором последний раз находился первый игрок, и затем будет менять положение до тех пор, пока подающая команда не перестанет зарабатывать очки.
- 5.2.6. Если мяч был подан не тем членом команды или не из того поля подачи, то присуждается ошибка подачи. Если ошибку допустил первый игрок, то потерянной считается первая подача, и игрок, перенимающий очередь подачи, производит подачу из нужного поля. Если ошибку допустил второй игрок, то объявляют потерю подачи. Очки за подачу из неверного положения или не тем игроком учитываются только в том случае, если игра продолжилась и было начислено ещё одно очко или если подачу осуществила команда соперника.

## Официальный свод турнирных правил

- 5.2.7. Принимающий игрок – это человек, находящийся по диагонали на противоположной от подающего игрока стороне корта. При парных матчах это положение соответствует очкам и начальному положению игрока.
- 5.2.8. Принимающий игрок – это единственный игрок, который имеет право отбивать мяч. Если мяч отбивает другой игрок, то очко присуждается подающей команде.
- 5.2.9. Партнер принимающего игрока может находиться в любом месте на корте или за его пределами.
- 5.2.10. Если очко присуждается подающей команде, то принимающая команда не меняет свое положение. Подающая команда может менять положение после приема подачи, при этом, как только закончится розыгрыш, игроки должны вернуться на свое первоначальное положение, соответствующее очкам команды и начальному положению игроков.

### **Примечания МФП:**

- *В турнирной игре, если от игроков не поступало соответствующей просьбы, рефери не должен корректировать положения игроков до тех пор, пока подающая или принимающая команда не допустит ошибку подачи.*
- *В случае если ошибочная подача была признана сразу после розыгрыша, очки не начисляются.*
- *В случае если ошибочная подача была признана до потери подачи подающим игроком, то последнее очко, полученное подающим игроком на ошибочной подаче, если оно начислено, не засчитывается.*
- *В случае если до потери подачи подающим игроком и до присуждения очка за подачу партнеру ошибочная подача не была признана, то очко, полученное первым подающим игроком, засчитывается. Если очко, присужденное партнеру на подаче, было также начислено вследствие ошибочной подачи, то данное очко не засчитывается.*
- *В случае если ошибочная подача не признана до того, как команда соперника осуществила подачу, очки, начисленные на предыдущих подачах, засчитываются.*

### **5.3. Выбор и смена сторон корта и подачи**

- 5.3.1. Выбор сторон корта и подачи определяется жребием (например, подбрасыванием монеты). Если победитель выбирает подачу или прием подачи, то проигравший выбирает сторону корта. Если победитель выбирает сторону корта, то проигравший может выбрать подачу или прием подачи.
- 5.3.2. После завершения каждого гейма игроки меняются сторонами корта и правом подачи.

## Официальный свод турнирных правил

- 5.3.3. Игроки меняются сторонами корта в третьем гейме (если в матче было сыграно 2 из 3 геймов) после того, как первая команда наберет 6 очков. Право подачи сохраняется за подающим игроком.
- 5.3.4. В геймах до 15 очков игроки меняются сторонами корта после того, как первая команда наберет 8 очков. Право подачи сохраняется за подающим игроком.
- 5.3.5. В геймах до 21 очка игроки меняются сторонами корта после того, как первая команда наберет 11 очков. Право подачи сохраняется за подающим игроком.

# Официальный свод турнирных правил

## 6. ПРАВИЛА КОНТРОЛЯ КАСАНИЯ ЛИНИЙ

- 6.1. Поданные мячи, которые пролетают над передней линией и приземляются на любую из линий поля подачи соперника, считаются верными.
- 6.2. Мячи в игре (кроме случаев, когда мяч подается, см. пункт 6.А), которые приземляются на любую из линий корта, считаются верными.
- 6.3. Мяч, касающийся игровой площадки за задней или боковой линией, считается вне игры, даже если за линию заходит хотя бы его край.
- 6.4. **Этические нормы контроля касания линий:** в пиклбол играют по определенным правилам. Кроме того, игроки должны следовать определенным этическим нормам исполнения игроками обязанностей по контролю касания линий.

Обязанности игроков по контролю касания линий отличаются от обязанностей рефери или судей на линии. Судейская коллегия делает беспристрастные возгласы с учетом интересов всех игроков. Игрок, взявший на себя обязанности по контролю касания линий, руководствуется тем принципом, что все спорные возгласы необходимо рассматривать в пользу соперника.

Основные моменты:

- 6.4.1. Игроки объявляют о касании линий со своей стороны корта (кроме передней линии, если о касании передней линии сообщает рефери).
- 6.4.2. Соперник имеет право оспорить сделанные возгласы.
- 6.4.3. Помощь зрителей в определении фактов касания линий не допускается. Зрители могут быть пристрастными, неквалифицированными или занимать положение, из которого нельзя увидеть касание линии, поэтому они не могут участвовать в процессе контроля касаний.
- 6.4.4. При осуществлении контроля касания линий все участники процесса должны стремиться к предельной точности.
- 6.4.5. Ни один игрок не имеет право подвергать сомнению возглас соперника, если его об этом не просят (за исключением того, что в матче с участием судей любой игрок вправе обратиться к рефери, чтобы обжаловать возглас). Игроку следует спрашивать мнение соперника, если соперник находился в положении, из которого можно было лучше заметить касание линии. Мнение соперника, если спрошено, должно быть учтено. Мнение игрока, который смотрит на линию вдоль, скорее всего, будет более точным по сравнению с мнением игрока, который смотрит на линию перпендикулярно ей.
- 6.4.6. Нельзя делать возглас «аут» («вне игры»), смотря при этом перпендикулярно линии, если четко не видно пространство между линией и мячом в момент удара. Оценка игроком глубины поля по законам параллакса в данных случаях приводит к неточным суждениям.

## Официальный свод турнирных правил

- 6.4.7. Все возгласы «переиграть» или «аут» («вне игры») должны быть «мгновенными», иначе считается, что мяч верный и находится в игре. «Мгновенный» возглас означает возглас «переиграть» или «аут», сделанный до удара соперника по мячу или до выхода мяча из игры.
- 6.4.8. Любой мяч, который нельзя объявить вне игры, считается мячом в игре. Игрок не может потребовать переигровку из-за того, что мяч не был виден. Можно спросить мнение соперника, и если соперник скажет, что мяч был в игре или что он не видел мяч, мяч объявляется «в игре».
- 6.4.9. Игроки не должны требовать переигровку из-за того, что они не были уверены, находился мяч вне игры или в игре. В этом случае сопернику верят на слово.
- 6.4.10. При парной игре, если один из игроков объявляет мяч вне игры, а партнер делает возглас «в игре», то возникают сомнения, и следует объявить, что мяч в игре (за исключением того, что в матче с участием судей любой игрок вправе обратиться к рефери, чтобы обжаловать возглас).
- 6.4.11. Сигналы о касании линии делаются своевременно рукой или голосом вне зависимости от степени очевидности факта касания.
- 6.4.12. Если, пока мяч находится в воздухе, игрок делает возглас «аут» («вне игры»), «нет», «отскок» или с помощью иного слова сообщает своему партнеру о том, что мяч может быть вне игры, то это считается общением игроков. Если мяч приземляется в поле подачи, то игра продолжается. Если после того, как мяч коснулся игровой площадки, был сделан возглас «вне игры», то это считается возгласом о касании линии, и игра прекращается.

# Официальный свод турнирных правил

## 7. ПРАВИЛА, КАСАЮЩИЕСЯ ОШИБОК

Ошибка – это любое действие, в результате которого игра останавливается ввиду нарушения какого-либо правила. Ошибка объявляется в следующих случаях:

- 7.1. Удар мяча об сетку при подаче или в игре.
- 7.2. Вылет мяча за пределы поля.
- 7.3. Двойной отскок мяча от поля без удара по нему игрока.
- 7.4. Нарушение правил подачи (см. Раздел 4).
- 7.5. Касание любой части одежды игрока, ракетки или самого игрока сетки или стойки сетки, когда мяч находится в игре.
- 7.6. Мяч в игре попадает в игрока, либо в предмет одежды игрока или в предмет, который игрок имеет при себе. Из данного правила есть одно исключение: если мяч попадает в держащую ракетку руку игрока ниже запястья, то мяч остается в игре. Если до возникновения ошибки мяч попадает в игрока, который стоит за пределами игрового поля, то игрок проигрывает очко. При парной игре, если поданный мяч попадает в партнера принимающего игрока, то подающей команде присуждается очко при условии, что подача не является повторной или ошибочной. Данное правило также распространяется на мячи, которые в результате удара по ним, по все вероятности, вылетят с поля: если во время игры игрок поймает мяч или попытается предотвратить его вылет за пределы поля, данный игрок проигрывает очко.

***Примечание МФП:** Если в процессе смены рук игрок держится за ракетку обеими руками или пытается произвести удар двумя руками, и мяч попадает в одну из рук ниже запястья, то мяч считается в игре.*

- 7.7. Мяч в игре попадает в постоянный элемент корта до отскока от корта.

***Примечание МФП:** Если мяч в игре попадает в постоянный элемент корта после отскока от корта, то игрок, ударивший мяч, выигрывает очко. Если мяч в игре попадает в постоянный элемент корта до отскока от корта, то это считается ошибкой.*

- 7.8. Нарушение правил неигровой зоны (см. Раздел 9).
- 7.9. Нарушение других правил (см. Раздел 12).
- 7.10. подача осуществляется отскоком мяча от игровой площадки без предварительного удара по нему.
- 7.11. Игрок бьет по мячу до прохождения мячом плоскости сетки.

# Официальный свод турнирных правил

## 8. ПРАВИЛА МЯЧА ВНЕ ИГРЫ

- 8.1. Мяч объявляется вне игры после какого-либо действия, в результате которого игра останавливается.
- 8.2. Мяч объявляется вне игры только после двойного отскока или в случае нарушения правил зачета ошибок (см. Раздел 7).
- 8.3. Мяч объявляется вне игры и переигрывается, если рефери или игрок объявляет о помехе.

# Официальный свод турнирных правил

## 9. ПРАВИЛА НЕИГРОВОЙ ЗОНЫ

- 9.1. Неигровая зона – это зона корта, ограниченная двумя боковыми линиями, передней линией и сеткой. Передняя линия и боковые линии считаются частью неигровой зоны.
- 9.2. Если при ударе по мячу с лета игрок или предмет его одежды, или предмет, который игрок имеет при себе, касаются неигровой зоны или передней линии, то объявляется ошибка. Например, ошибка объявляется, если при ударе по мячу с лета игрок касается ногой передней линии.

*Примечание МФП: Удар по мячу с лета включает в себя свинг, проводку мяча и механический момент движущегося тела. Если при свинге ракетка касается неигровой зоны, то это считается ошибкой вне зависимости от того, произошло ли касание неигровой зоны до контакта с мячом или после.*

- 9.3. Если при ударе по мячу с лета игрок или предмет его одежды, или предмет, который игрок имеет при себе, касаются неигровой зоны или передней линии в результате силы инерции движущегося тела игрока, то объявляется ошибка. Ошибкой считается, если под воздействием силы инерции игрок касается находящегося в неигровой зоне объекта, в том числе своего партнера. Ошибкой считается, даже если мяч был объявлен вне игры, прежде чем игрок коснулся неигровой зоны.
- 9.4. Ошибка объявляется, если игрок нарушает правило неигровой зоны. Все удары с лета производятся за пределами неигровой зоны. Такие маневры, как нахождение в неигровой зоне, прыжок с целью ударить по летящему мячу и последующее приземление за пределами неигровой зоны, запрещены. Если игрок по какой-либо причине коснулся неигровой зоны, то он не может отбивать с лета мяч, пока обе его ноги не коснутся игровой площадки вне пределов неигровой зоны.
- 9.5. Игрок в любой момент может наступить на переднюю линию или войти в неигровую зону, если он не ударяет мяч с лета. Нарушением не считается, если партнер отбивает мяч, пока другой игрок находится в неигровой зоне. Игрок может войти в неигровую зону до или после ответной подачи отскочившего мяча.
- 9.6. Игрок может находиться в неигровой зоне, чтобы отбивать отскакивающие мячи, Таким образом, нарушением не считается, если после отбивания отскочившего мяча игрок не входит в неигровую зону.

# Официальный свод турнирных правил

## 10. НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ - ГЕЙМ – ПРАВИЛА МАТЧА

- 10.1. Начисление очков. Очки начисляются только подающей команде.
- 10.2. Очки начисляются в случае, если мяч был подан с соблюдением правил игры, и соперник не коснулся его (эйс), или в случае победы в розыгрыше (ошибки со стороны соперника).
- 10.3. Гейм. Сторона, которая первой наберет 11 очков с отрывом от соперника хотя бы в два очка, побеждает. Если оба игрока набрали по 10 очков, то игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не выиграет, набрав ещё два очка.
- 10.4. Обычный турнир. Побеждает та сторона, которая наберет 11 очков в двух геймах из трех.
- 10.5. Турнир с чередованием. По усмотрению Организатора турнира некоторые или все матчи могут состоять из одного гейма до 15 очков или одного гейма до 21 очка с победой при отрыве в два очка. Победа с отрывом в одно очко возможна в соревнованиях по круговой системе, в которых победители определяются по общему числу очков, а не по количеству выигранных матчей.

*Примечание МФП: Очки объявляются в следующем порядке: очки подающего игрока, очки принимающего игрока, затем подающий игрок 1 или подающий игрок 2*

# Официальный свод турнирных правил

## 11. ПРАВИЛА ТАЙМ-АУТА

- 11.1. Обычные тайм-ауты. Игрок или команда имеют право взять 2 тайм-аута за игру; каждый тайм-аут длится ровно 1 минуту. Затем игра возобновляется или одна из сторон берет ещё один тайм-аут. Тайм-аут нельзя взять, если мяч находится в игре или подающий игрок начал подачу. В случае с играми до 21 очка каждая из команд может взять по 3 тайм-аута за игру.
- 11.2. Медицинские тайм-ауты. Если один из игроков получил в ходе матча травму, то этот игрок может взять медицинский тайм-аут. Рефери должен подтвердить, что травма действительно имела место и что игрок не симулирует с целью отдохнуть и восстановить силы. Если рефери подтверждает акт травмы, то игрок получает не более 15 минут отдыха. Если по истечении 15 минут игрок не может продолжить игру, то победа в матче присуждается сопернику.

*Примечание МФП: Игрок может взять только один медицинский тайм-аут за матч. Такой тайм-аут должен быть непрерывным и может длиться до 15 минут.*

- 11.3. Технические тайм-ауты. Игроки должны содержать все элементы своей одежды и экипировки в хорошем, пригодном для игры состоянии и использовать обычные тайм-ауты и тайм-ауты между играми для отладки и замены своей экипировки. Если у игрока или команды закончились тайм-ауты, и рефери считает, что для честного и безопасного продолжения матча требуется замена или отладка экипировки, то рефери вправе объявить технический тайм-аут продолжительностью не более 2 минут.
- 11.4. Тайм-ауты между играми. Тайм-ауты между каждой игрой матча не могут превышать 12 минут.
- 11.5. Перенесенные игры. Любая игра, перенесенная рефери, возобновляется с тем же счетом и количеством тайм-аутов, при котором она была перенесена.

*Примечание МФП: В случае если объявлен тайм-аут, рефери может потребовать всех игроков положить свои ракетки на соответствующее поле подачи, а мяч поместить под ракетку подающего игрока.*

# Официальный свод турнирных правил

## 12. ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

- 12.1. Провожающие и двойные удары. По мячу можно случайно ударить дважды или «проводить» мяч ракеткой, но это должно произойти при непрерывном ударе в одном направлении. Если удар прерывистый, в нескольких направлениях или определенно является повторным, то такой удар является нарушением правил.
- 12.2. Смена рук. Ракетку можно в любое время перемещать из одной руки в другую. Удары двумя руками также допускаются.
- 12.3. Попытка приема подачи. Полный пропуск ответной подачи сам по себе ещё не означает, что мяч вне игры. Мяч остается в игре до двойного отскока или до возникновения любой другой ошибки.
- 12.4. Сломанный или треснутый мяч. Игра продолжается до завершения розыгрыша. Если, по мнению рефери, на результат розыгрыша повлиял сломанный или треснутый мяч, то рефери объявляет переигровку.
- 12.5. Получение травмы в ходе игры. Розыгрыш продолжается до завершения вне зависимости от травмы кого-либо из игроков.
- 12.6. Проблема с экипировкой игрока. Выпадение из руки игрока ракетки или ее поломка, равно как и потеря личных вещей, не ведет к прекращению розыгрыша и никак на него не влияет.
- 12.7. Предметы на корте. Если какой-либо элемент одежды или экипировки игрока, либо того, что игрок имеет при себе, падает на корт, то он становится частью корта. Поэтому, если мяч в игре попадает в лежащий на корте предмет, мяч остается в игре. Падение какого-либо предмета на поле соперника считается ошибкой. Ошибкой также считается попадание какого-либо предмета в неигровую зону в результате удара с лета.
- 12.8. Отвлечение внимания. Игрокам запрещается кричать, топтать ногами и иным образом пытаться отвлечь внимание соперника, когда соперник собирается ввести мяч в игру. При парной игре общение в команде, как правило, не считается способом отвлечения внимания. Однако громкий разговор, в то время как соперник собирается ударить по мячу, может считаться отвлечением внимания. Если, по мнению рефери, имеет место факт отвлечения внимания, виновная сторона проигрывает очко в пользу соперника.
- 12.9. Стойки крепления сетки. Стойки крепления сетки располагаются за пределами поля. Попадание мяча в стойку сетки или в какой-либо прикрепленный к ней предмет считается ошибкой, в результате которой мяч объявляется вне игры. Это правило не распространяется на сетку, кабель или трос между стойками сетки.
- 12.10. Сетка
  - 12.10.1. Сетка и проволока или струна, ее поддерживающая, по большей части располагаются на корте.
  - 12.10.2. Поэтому, если мяч попадает в верхнюю проволоку или струну сетки и падает в пределах поля, он остается в игре.

## Официальный свод турнирных правил

- 12.10.3. Попадание мяча между верхней и нижней проволокой сетки считается ошибкой.
- 12.10.4. Если мяч отскакивает в неигровую зону, совершая достаточное обратное вращательное движение для того, чтобы вернуться за сетку, то игрок может ударить мяч, протянув над сеткой руку, не касаясь при этом сетки. Игроку разрешается обойти стойки сетки и пересечь условную прямую, продолжающую сетку, не заступая на поле соперника.
- 12.10.5. Если в результате удара игрока мяч пролетает над сеткой, попадает в поле соперника, а затем отскакивает обратно за сетку до того, как соперник успеет нанести по нему удар, то игрок, сделавший удар, выигрывает очко.
- 12.10.6. Если в конструкцию сетки входит горизонтальная перекладина, возможно, со средней станиной, то попадание мяча в горизонтальную перекладину или в среднюю станину до того, как он успеет перелететь через сетку, считается ошибкой. Если мяч перелетает за сетку и затем попадает в горизонтальную перекладину, то мяч остается в игре. Если мяч перелетает за сетку и затем попадает в среднюю станину или застревает между сеткой и горизонтальной перекладиной, не коснувшись поля, то происходит повторный розыгрыш подачи.
- 12.11. Удар вокруг стоек крепления сетки. Если ударенный под углом мяч отскакивает в поле и вылетает за боковую линию, то игрок может вернуть мяч, ударив по нему, протянув руку вокруг внешней части стойки крепления сетки. Мячу не требуется лететь обратно через сетку. Кроме того, ограничений по высоте возврата нет. Например, игрок может вернуть мяч, протянув руку вокруг стойки сетки и ударив по нему ниже уровня сетки.
- 12.12. Инструктаж. Во время тайм-аутов и между играми игроки могут консультироваться с тренерами или иными лицами. Инструктаж игроков между розыгрышами очков допускается, если он не вредит игре, не задерживает игру и ограничивается одними лишь инструкциями игроку, без разговора между тренером и игроком. Разговор между игроком и лицом, выполняющим функции тренера, приравнивается к тайм-ауту, взятому данным игроком или его командой. Если у команды закончились тайм-ауты, то разговор может привести к техническому предупреждению или техническому фолу. Инструктаж в перерывах между объявлением счета рефери и окончанием розыгрыша не допускается.
- 12.13. Одна ракетка. Во время розыгрыша игрок может использовать или иметь при себе только одну ракетку.

# Официальный свод турнирных правил

## 13. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ТУРНИРЫ

### 13.1. Форматы турниров.

Существует шесть возможных форматов турниров. Конкретный формат турнира обычно выбирает Спонсор или Организатор турнира.

13.1.1. Выбывание после первого поражения с переходом в нижнюю сетку (сетку проигравших). Проигравший игрок выбывает из верхней сетки (сетки победителей). Проигравшие в первом раунде попадают в нижнюю сетку.

13.1.2. Выбывание после двух поражений. Проигравший игрок переходит в нижнюю сетку. Победитель из верхней сетки сражается с победителем из нижней сетки за чемпионский титул. В случае победы победителя из нижней сетки назначается дополнительный матч.

13.1.3. Многоуровневый турнир. Все игроки начинают на высшем уровне. Проигравшие в первом раунде попадают на второй уровень. Проигравшие в первом раунде второго уровня попадают на третий уровень и т.д. Победитель первого раунда матча на любом уровне остается на данном уровне. Проигравшие во втором раунде каждого уровня могут попадать в нижнюю сетку.

13.1.4. Турнир по круговой системе. Все игроки играют друг с другом. Игрок или команда, выигравший(ая) наибольшее число матчей, побеждает. Как вариант, побеждает игрок или команда, набравший(ая) наибольшее количество очков.

13.1.5. Турнир с присуждением очков. Турнир с присуждением очков аналогичен турниру по круговой системе, но за каждую победу присуждается по одному очку. За поражение очки не присуждаются. Кроме того, игрок или команда, выигравший(ая) матч, победив в первых 2 геймах получает дополнительное очко.

13.1.6. Групповой турнир. Участники разделяются на две или более группы. Каждая группа проводит турнир по круговой системе, чтобы выявить игроков, которые примут участие в решающем матче с выбыванием после первого или второго поражения.

### 13.2. Жеребьевка

13.2.1. По возможности, все жеребьевки производятся за 2 дня до начала турнира.

13.2.2. Организатор турнира назначает Комитет по жеребьевке и распределению сильных участников по командам.

## Официальный свод турнирных правил

- 13.3. Уведомление о матчах. Каждый игрок должен самостоятельно следить за публикуемыми расписаниями, чтобы узнать о времени и месте проведения того или иного матча. Если после публикации в расписания вносятся изменения, то Организатор турнира или его уполномоченный представитель уведомляет игроков об изменениях.
- 13.4. Лишение права на матч. Лишение права на матч – это проигрыш вследствие неявки. Обычно является результатом неявки в установленное время на матч игрока или команды по причине травмы или намеренно. Если игрок или команда по какой-либо причине лишается права на матч, автоматически проигрывает матч, как если бы данный игрок или команда проиграл(а) все геймы в матче. Соответственно, другой игрок или команда выигрывает матч, как если бы данный игрок или команда выиграл(а) все геймы в матче. Игрок или команда-победитель получает соответствующие очки или переходит на следующий, более высокий уровень.
- 13.5. Матчи нижней сетки. Во всех официальных турнирах МФП каждый новичок получает право принять участие, по меньшей мере, в двух запланированных матчах в каждом соревновании, в которое он вступил. Это значит, что проигравшие в первом матче имеют возможность принять участие в соревнованиях нижней сетки. Организатор турнира вправе по своему усмотрению вносить изменения в матчи нижней сетки (например, один гейм до 15 очков), в устной или письменной форме уведомив об этом всех игроков до начала турнира или в момент подачи ими заявки на участие в турнире. Если первый матч назначен с соперником, который по какой-либо причине лишается права участвовать в матче, то запланированный матч считается выигранным. Организатор турнира не несет ответственность, если игрок или команда выигрывает свой первый матч за счет лишения соперника права участвовать в данном матче, а затем проигрывает во втором матче и, таким образом, играет только один матч. Это называется «чистая случайность», и игрок или команда, подпадающая под данную категорию, не попадает в результате в нижнюю сетку.
- 13.6. Планирование матчей. Если один или несколько участников состязаний вступают в несколько соревнований, то от них может потребоваться участие в нескольких соревнованиях в один день или ночь с небольшим перерывом между матчами. Это риск, связанный с выступлением в нескольких соревнованиях сразу. По возможности, расписание должно предусматривать достаточный перерыв для отдыха между матчами.

## Официальный свод турнирных правил

- 13.7. Парная игра. Парные команды состоят из двух игроков, отвечающих квалификационным требованиям по участию в том или ином дивизионе. В соревнованиях по разрядам игрок более высокого разряда определяет уровень способностей команды (или дивизион, категорию). В соревнованиях для взрослых (старше 19 лет), проводимых по возрастным группам, категорию команды определяет наименьший возраст одного из ее участников. Игроки могут выступать и в более низкой возрастной категории, если это не запрещено правилами Национальной ассоциации игр сеньоров. Юниоры (до 18 лет) могут выступать в возрастной категории юниоров, если их возраст не слишком велик по сравнению с другими участниками данной категории, а также в соревнованиях для взрослых (старше 19 лет). После начала командной игры замена партнеров категорически запрещается. Замена партнеров допускается до начала первого-раунда, если, по мнению директора турнира, замена связана с травмой, болезнью или иными обстоятельствами, не зависящими от игрока.
- 13.8. Смена корта. В официальных турнирах МФП Организатор турнира может принять решение о смене корта после завершения любой игры турнира, если такая смена позволит создать более благоприятные условия для зрителей и игры.
- 13.9. Поведение в турнирах. В официальных турнирах МФП рефери имеет право объявлять технические фолы и лишать права участвовать в матчах, если поведение отдельного игрока неблагоприятно влияет на турнир. Кроме того, Организатор турнира имеет право исключить из турнира любого игрока за нарушение дисциплины независимо от числа полученных технических фолов.

# Официальный свод турнирных правил

## 14. РУКОВОДСТВО И СУДЕЙСТВО ТУРНИРА

- 14.1. Организатор турнира. Организатор турнира руководит турниром. В его обязанность входит назначение должностных лиц и определение сфер их ответственности.
- 14.1.1. Во всех официальных турнирах МФП Организатор турнира выбирает определенные опознавательные знаки для подающего игрока в каждом гейме. Опознавательные знаки должны быть видны всем людям, присутствующим во время игры на корте. Отказ носить опознавательные знаки является основанием для лишения права участвовать в матче.
- 14.2. Краткий инструктаж по правилам. Перед турниром все должностные лица и игроки проходят краткий инструктаж или получают на руки свод действующих правил, касающимся помех на корте. По возможности, инструктаж следует проводить в письменном виде. Применяются и должны быть в наличии действующие турнирные правила МФП. Организатор турнира не вправе навязывать местные правила или использовать правила в ином толковании, нежели указано в настоящем Своде правил МФП. Любое исключение из правил в связи с физическими ограничениями корта или иными местными условиями, подлежит предварительному согласованию с МФП.
- 14.3. Должностные лица. Во всех матчах официальных турниров МФП должен участвовать рефери. Всех рефери назначает Организатор турнира или его представитель. Несмотря на то, что рефери матча может добровольно стать любой из игроков, окончательное решение по назначению рефери принимает Организатор турнира или его уполномоченный представитель. По своему усмотрению Организатор турнира также вправе включить в число должностных лиц судей на линии.
- 14.4. Обязанности рефери.
- Перед началом каждого матча рефери должен:
- 14.4.1. Проверить готовность корта, а именно чистоту корта, освещение, высоту сетки, разметку, а также наличие опасных препятствий.
- 14.4.2. Проверить наличие и пригодность необходимых для матча материалов: мячей, карт бальных оценок, карандашей и местоположение часов.
- 14.4.3. Убедиться в наличии запланированной поддержки.
- 14.4.4. Встретиться с игроками у корта, чтобы:
- 14.4.4.1. Проверить ровность поверхностей ракеток.
- 14.4.4.2. Проинструктировать игроков о том, что подача осуществляется после объявления счета рефери.
- 14.4.4.3. Обратит внимание на помехи на корте, а также на утвержденные изменения в правилах.
- 14.4.4.4. Проинструктировать игроков об обязанностях рефери, судей на линиях и игроков контролировать касание линий.

# Официальный свод турнирных правил

14.4.4.5. С помощью жеребьевки определить подающего игрока и сторону корта.

Во время матча рефери должен:

14.4.5. Проверять высоту сетки в случае ее сдвигов.

14.4.6. Объявлять счет после розыгрыша каждого очка и отмечать выигранное очко в официальной карте бальных оценок. Объявление счета является сигналом для каждой стороны о том, что игру можно продолжить.

## 14.5. Контроль касания линий

Допустимые сигналы рукой:

- Ошибки вследствие касания линии – рука вытянута в направлении траектории мяча, вылетевшего за пределы поля.
- Фэйр-бол – руки вытянуты параллельно корту ладонями вниз.

14.5.1. Варианты судейства.

14.5.1.1. Игроки делают все возгласы (обычно используется в нетурнирной игре).

14.5.1.2. Рефери объявляет о нарушении неигровой зоны. Игроки объявляют о нарушении остальных линий со своей стороны корта (обычно используется в турнирах).

14.5.1.3. Рефери объявляет о нарушении неигровой зоны. Судьи на линиях объявляют о нарушении боковых и задних линий (обычно используется только в медальных турнирах).

14.5.2. Судья на линиях.

14.5.2.1. Рекомендуется, чтобы в медальных матчах участвовали судьи на линиях. Судей на линиях выбирает Организатор турнира или его уполномоченный представитель.

14.5.2.2. Судьи на линиях объявляют о нарушении всех линий в своей юрисдикции и объявляют об ошибках.

14.6. Судейские обязанности рефери. Рефери отвечает за все решения, касающиеся технических и судейских возгласов во время матча. Если игроки делают возгласы, и возникает спорный возглас, игроки вправе обратиться за решением к рефери. Решение рефери о возгласе будет окончательным. Если рефери не может сделать возглас, то засчитывается возглас игрока. Зрители не участвуют в игре, поэтому не могут консультировать игроков по возгласам.

14.7. В парных играх, если игроки, находящиеся на одной стороне, не могут прийти к согласию о возгласе, сделанном одним из них на своей стороне корта, один из игроков может обратиться за решением к рефери. Если рефери ясно видел игру, то он примет решение, исходя из своих наблюдений. Если рефери не может сделать возглас, то мяч считается верным.

14.8. Лишение права участвовать в матче.

14.8.1. Рефери может лишить игрока права участвовать в матче, если игрок отказывается соблюдать решение рефери или ведет себя неспортивно.

## Официальный свод турнирных правил

- 14.8.2. Организатор турнира может лишить игрока права участвовать в матче за несоблюдение правил турнира или правил места проведения соревнований прямо на территории соревнований, за неэтичное поведение между матчами, за злоупотребление гостеприимством, за нарушение правил пользования раздевалкой или иных правил и норм.
- 14.8.3. Рефери может лишить игрока права участвовать в матче, если игрок не приступает к игре спустя 10 минут после объявления о начале матча. Организатор турнира вправе разрешить более длинную задержку, если это оправдано обстоятельствами.
- 14.8.4. Если игрок или команда получает 2 технических фолла за матч, то игрок или команда автоматически лишаются права участвовать в данном матче. Кроме того, Организатор турнира имеет право исключить из турнира любого игрока за нарушение дисциплины.
- 14.9. Порядок обжалования. Решения, связанные с обжалованием судейских возгласов (касание линий, двойной отскок) принимает рефери. Для принятия решения о результате обжалования рефери может консультироваться с игроками или судьями на линии.
  - 14.9.1. Игрок вправе обратиться к рефери с целью обжалования технического или судейского возгласа. Рефери рассмотрит апелляцию и примет решение.
  - 14.9.2. Результатом решения рефери будет присуждение очка, потеря подачи или переигровка.
  - 14.9.3. Игрок, желающий обжаловать возглас во время розыгрыша, может сделать это, подняв руку без ракетки, чтобы сигнализировать рефери об обжаловании возможно допущенного ранее нарушения. Игра продолжится до окончания розыгрыша, после чего можно обжаловать возглас.
  - 14.9.4. Переигровки. Рассмотрев апелляцию, рефери может заключить, что по данной апелляции невозможно вынести решение, и потребовать переигровку.
- 14.10. Толкования правил. Если игрок считает, что рефери неправильно истолковал правила, то он вправе потребовать рефери или Организатора турнира показать ему соответствующее правило в своде правил.
- 14.11. Протест. Любое решение рефери, касающееся толкования правил, может, в случае протеста, быть передано на рассмотрение Организатору турнира.
- 14.12. Снятие рефери или судьи на линии. Рефери или судья на линии может быть снят по взаимному согласию обоих игроков или обеих команд в парных играх, либо по усмотрению Организатора турнира. Если снятия рефери или судьи на линии требует только один игрок или одна команда без согласия другого игрока или другой команды, то Организатор турнира может удовлетворить или отклонить это требование. В случае снятия рефери или судьи на линии Организатор турнира назначает на его место нового рефери или судью на линии.

## Официальный свод турнирных правил

14.13. Технические фолы. Рефери вправе объявлять технические фолы. Если объявлен технический фол, то сопернику присуждается одно очко. Если игра не продолжается сразу после того, как был объявлен технический фол, или игрок продолжает вести себя оскорбительно, рефери может лишить игрока права участвовать в матче в пользу соперника. Если игрок или команда получает 2 технических фолы за матч, то игрок или команда автоматически лишаются права участвовать в данном матче. Кроме того, Организатор турнира имеет право исключить из турнира любого игрока за нарушение дисциплины. Если игрок исключен из турнира, то все призы и места, выигранные им в турнире, сохраняются за исключенным игроком.

Технический фол может быть объявлен в результате следующих действий:

14.13.1. Игрок, использующий неприемлемые или оскорбительные выражения в адрес другого лица, получает техническое предупреждение или технический фол, в зависимости от тяжести нарушения. Повторное нарушение после того, как было сделано техническое предупреждение, приводит к техническому фолу. Чрезмерное сквернословие карается аналогичным образом. Тяжесть нарушений оценивает рефери.

14.13.2. Чрезмерные возражения.

14.13.3. Угрозы любого характера в чей-либо адрес.

14.13.4. Намеренная порча мяча или удар по мячу между розыгрышами.

14.13.5. Намеренное бросание ракетки. Если это действие приводит к попаданию ракетки в какого-либо человека, нанесению ему травм или к повреждению корта или площадки, нарушителю автоматически объявляется технический фол, а его сопернику присуждается очко.

14.13.6. Задержка игры, либо в форме превышения времени тайм-аутов или перерывов между играми, чрезмерного количества вопросов о правилах в адрес рефери, либо в форме чрезмерных и необоснованных апелляций.

14.13.7. Любые действия, которые можно считать неспортивным поведением.

14.14. Техническое предупреждение. Если поведение игрока не достаточно агрессивно для объявления ему технического фолы, то ему может быть сделано техническое предупреждение. В большинстве случаев рефери делает техническое предупреждение до объявления технического фолы. За техническое предупреждение очки не начисляются.

14.15. Последствия технических фолов и технических предупреждений. Техническое предупреждение не приводит к проигрышу или присуждению очка и сопровождается кратким пояснением причины предупреждения. Если рефери объявляет технический фол, то стороне, не нарушившей правила, присуждается одно очко. Технический фол или техническое предупреждение не приводит к переходу подачи сопернику или потере подачи. Если присуждается очко, то игрок или команда, в чью пользу оно присуждается, должен сменить положение, чтобы отразить новый счет.

# Официальный свод турнирных правил

## 15. ДИВИЗИОНЫ И КАТЕГОРИИ В ОФИЦИАЛЬНЫХ ТУРНИРАХ

### 15.1. Категории соревнований

- Мужчины:                      Одиночные и парные игры
- Женщины:                     Одиночные и парные игры
- Смешанная категория:   Парные игры

15.1.1. К участию в соревнованиях с разделением по полу допускаются только игроки соответствующего конкретного пола.

15.1.2. Смешанные парные игры – в смешанных парных играх в каждой команде участвует по одному мужчине и одной женщине.