

Aprobat de Asociația națională a jucătorilor profesioniști de tenis de masă din Republica Moldova „ATTP” <i>(Anexa 1 la procesul-verbal nr. 2 al ședinței Consiliului ATTP din 28.04.2023)</i>	Утверждено Национальной Ассоциацией профессиональных игроков в настольный теннис Республики Молдова «АТТР» <i>(Приложение 1 протокола №2 заседания Исполнительного Совета АТТР от 28.04.2023)</i>	Approved by the National Association of professional table tennis players from the Republic of Moldova "ATTP" <i>(Appendix 1 to protocol no. 2 of the meeting Executive Council of the ATTP from 28.04.2023)</i>
1. Acest Regulament <i>(în continuare - Reguli)</i> a fost elaborat în concordanță cu Regulile tenisului de masă aprobate de Federația Internațională de Tenis de Masă (în continuare ITTF). Toate evenimentele (competițiile) profesioniste de tenis de masă pe teritoriul Republicii Moldova urmează a fi desfășurate conform prevederilor acestor Reguli.	1. Настоящий Регламент <i>(далее – Правила)</i> разработан с учетом Правил вида спорта настольный теннис, утвержденных Международной Федерацией настольного тенниса - International Table Tennis Federation (далее – ITTF). Все профессиональные соревнования по виду спорта настольный теннис на территории Республики Молдова должны проводиться по данным Правилам.	1. These Regulations <i>(hereinafter referred to as the Rules)</i> have been developed taking into account the Table Tennis Rules approved by the International Table Tennis Federation (hereinafter referred to as ITTF). All professional table tennis competitions on the territory of the Republic of Moldova must be held in accordance with these Rules.
1.2 Persoanele oficiale (căpitanul echipei, antrenori, sportivi și arbitri) care participă la competiții trebuie să fie ghidați de aceste Reguli în acțiunile lor.	1.2 Официальные лица (руководители команд, тренеры, спортсмены и судьи), принимающие участие в соревнованиях, обязаны в своих действиях руководствоваться настоящими Правилами.	1.2 Officials (team leaders, coaches, athletes and judges) participating in competitions must be guided by these Rules in their actions.
2. REGULI DE JOC 2.1. MASA 2.1.1 Suprafața superioară a mesei, cunoscută sub denumirea de suprafață de joc, va fi dreptunghiulară, 2,74m lungime și 1,525m lățime și va fi situată într-un plan orizontal la 76cm deasupra solului. 2.1.2 Suprafața de joc nu trebuie să includă părțile verticale ale blatului mesei.	2. ПРАВИЛА ИГРЫ 2.1. СТОЛ 2.1.1. Верхняя поверхность стола, называемая «игровой поверхностью», длиной 2,74м и шириной 1,525м, должна быть прямоугольной и лежать в горизонтальной плоскости на высоте 76см от пола. 2.1.2. Игровая поверхность не включает в себя боковые стороны стола. 2.1.3. Игровая поверхность может быть из	2.1 THE LAWS OF TABLE TENNIS 2.1 THE TABLE 2.1.1 The upper surface of the table, known as the playing surface, shall be rectangular, 2.74m long and 1.525m wide, and shall lie in a horizontal plane 76cm above the floor. 2.1.2 The playing surface shall not include the vertical sides of the tabletop. 2.1.3 The playing surface may be of any

2.1.3 Suprafața de joc poate fi constituită din orice material pentru a produce o săritură uniformă de aproximativ 23cm atunci, când o minge standard este aruncată pe ea de la o înălțime de 30cm. 2.1.4 Suprafața de joc va de culoare închisă și mată uniform, dar cu o linie laterală albă, de 2cm lățime, de-a lungul fiecărei margini de 2,74m și o linie de fundal albă, de 2cm lățime, de-a lungul fiecărei margini de 1,525m. 2.1.5 Suprafața de joc va fi împărțită în 2 terenuri egale printr-o plasă verticală paralelă cu liniile de capăt și va fi continuă pe toată suprafața fiecărei terenuri. 2.1.6 Pentru dublu, fiecare teren va fi împărțit în 2 semi-câmpuri egale printr-o linie centrală albă, de 3mm lățime, paralelă cu liniile laterale; linia centrală va fi considerată ca parte a fiecărei semi-câmpuri drepte.	любого материала и должна обеспечивать единообразный отскок около 23см при падении на неё стандартного мяча с высоты 30см. 2.1.4. Игровая поверхность должна быть матовой, однородной тёмной окраски с белой «боковой линией» шириной 2см вдоль каждой кромки по стороне 2,74м и белой «концевой линией» шириной 2см вдоль каждой кромки 1,525м. 2.1.5. Игровая поверхность должна быть разделена на 2 половины вертикальной сеткой, расположенной параллельно концевым линиям. Поверхность каждой половины должна быть сплошной на всем протяжении. 2.1.6. Для парных встреч каждая половина должна быть разделена на две равные «полуплощадки» белой «средней линией» шириной 3мм, проходящей параллельно боковым линиям; среднюю линию следует считать частью каждой правой полуплощадки.	<i>material and shall yield a uniform bounce of about 23cm when a standard ball is dropped on to it from a height of 30cm.</i> <i>2.1.4 The playing surface shall be uniformly dark coloured and matt, but with a white side line, 2cm wide, along each 2.74m edge and a white end line, 2cm wide, along each 1.525m edge.</i> <i>2.1.5 The playing surface shall be divided into 2 equal courts by a vertical net running parallel with the end lines, and shall be continuous over the whole area of each court.</i> <i>2.1.6 For doubles, each court shall be divided into 2 equal half-courts by a white centre line, 3mm wide, running parallel with the side lines; the centre line shall be regarded as part of each right half-court.</i>
2.2. ANSAMBLUL FILEULUI 2.2.1 Ansamblul fileului va consta din plasă, suspensia ei și stâlpii de susținere, inclusiv clemele care le atașează la masă. 2.2.2 Plasa va fi suspendată cu un cordon atașat la fiecare capăt de un stâlp vertical de 15,25cm înălțime, limitele exterioare ale stâlpului fiind la 15,25cm în afara liniei laterale. 2.2.3 Partea superioară a fileului, pe toată lungimea sa, va fi la 15,25cm deasupra suprafeței de joc. 2.2.4 Partea inferioară a fileului, pe toată	2.2. КОМПЛЕКТ СЕТКИ 2.2.1. Комплект сетки состоит из собственно сетки, подвесного шнура и опорных стоек, включая те части опорных стоек, которые служат для крепления стоек к поверхности стола. 2.2.2. Сетку подвешивают на шнур, привязанный с каждого конца к вертикальной части стоек высотой 15,25см; длина выступающих частей стоек не должна превышать 15,25см в сторону от боковых линий. 2.2.3. Верхний край сетки по всей своей длине должен находиться на высоте 15,25см над	2.2 THE NET ASSEMBLY 2.2.1 <i>The net assembly shall consist of the net, its suspension and the supporting posts, including the clamps attaching them to the table.</i> 2.2.2 <i>The net shall be suspended by a cord attached at each end to an upright post 15.25cm high, the outside limits of the post being 15.25cm outside the side line.</i> 2.2.3 <i>The top of the net, along its whole length, shall be 15.25cm above the playing surface.</i> 2.2.4 <i>The bottom of the net, along its whole</i>

lungimea sa, trebuie să fie cât mai aproape posibil de suprafața de joc, iar capetele plasei vor fi atașate de stâlpii de susținere de sus în jos.	игровой поверхностью. 2.2.4. Нижний край сетки по всей своей длине должен находиться максимально близко к игровой поверхности и боковые стороны сетки должны быть по всей их протяженности, от верхнего края до нижнего, прикрепленные к опорным стойкам.	<i>length, shall be as close as possible to the playing surface and the ends of the net shall be attached to the supporting posts from top to bottom.</i>
2.3 MINGEA 2.3.1 Mingea trebuie să fie de formă sferică, cu un diametru de 40mm. 2.3.2 Mingea trebuie să aibă o masă de 2,7gr. 2.3.3 Mingea va fi din celuloză sau material plastic similar, mată, de culoare albă sau portocalie.	2.3. МЯЧ 2.3.1. Мяч должен быть сферическим, диаметром 40мм. 2.3.2. Масса мяча должна быть 2,7гр. 2.3.3. Мяч должен быть матовым, изготовлен из целлулоида или подобной пластмассы, белого или оранжевого цвета.	2.3 THE BALL <i>2.3.1 The ball shall be spherical, with a diameter of 40mm. 2.3.2 The ball shall weigh 2.7g. 2.3.3 The ball shall be made of celluloid or similar plastics material and shall be white or orange, and matt.</i>
2.4 PALETA 2.4.1 Paleta poate fi de orice dimensiune, formă sau greutate, dar lama trebuie să fie plată și rigidă. 2.4.2 Cel puțin 85% din grosimea lamei trebuie să fie din lemn natural. Stratul adeziv din interiorul lamei poate fi fixat cu material fibros, cum ar fi fibra de carbon, fibra de sticlă sau hârtie comprimată, dar acest strat de armare nu poate depăși 0,35mm din grosimea cea mai mică sau 7,5% din grosimea totală a lamei. 2.4.3 O parte a lamei folosită pentru lovirea mingii trebuie să fie acoperită fie cu cauciuc (obișnuit cu cramioane, expuse spre exterior, având o grosime totală, inclusiv adezivul, de	2.4. РАКЕТКА 2.4.1. Ракетка может быть любого размера, формы и массы, но её лопасть должна быть плоской и жесткой. 2.4.2. По крайней мере, 85% лопасти по толщине должно быть из натурального дерева. Клеевой слой внутри лопасти может быть армирован волокнистым материалом, таким, как углеродистая фибра, фибергласс или прессованная бумага; этот армирующий слой не должен превышать по толщине меньшей из величин: 0,35мм или 7,5% общей толщины лопасти. 2.4.3. Сторона лопасти, используемая для удара по мячу, должна быть покрыта накладкой (обычной пупырчатой резиной с пупырышками наружу, общей толщиной вместе с клеевым слоем до 2,0мм	2.4 THE RACKET <i>2.4.1 The racket may be of any size, shape or weight but the blade shall be flat and rigid. 2.4.2 At least 85% of the blade by thickness shall be of natural wood; an adhesive layer within the blade may be reinforced with fibrous material such as carbon fibre, glass fibre or compressed paper, but shall not be thicker than 7.5% of the total thickness or 0.35mm, whichever is the smaller. 2.4.3 A side of the blade used for striking the ball shall be covered with either ordinary pimpled rubber, with pimples outwards having a total thickness including adhesive of not more than 2.0mm, or sandwich rubber, with pimples inwards or outwards, having a</i>

cel mult 2,0mm, fie cu cauciuc tip sandwich, cu coșuri crapoane spre interior sau spre exterior, având o grosime totală, inclusiv adezivul, de cel mult 4,0mm). 2.4.3.1 Cauciucul obișnuit cu crampoane este un singur strat de cauciuc necelular, natural sau sintetic, cu crampoanele repartizate uniform pe suprafața sa la o densitate de cel puțin 10 pe cm² și nu mai mult de 30 un pe 1cm². 2.4.3.2 Cauciucul tip sandwich este un strat de cauciuc celular acoperit cu alt strat pe exterior de cauciuc obișnuit cu crampoane, grosimea cauciucului cu crampoane nefiind de până la 2,0mm. 2.4.4 Materialul de acoperire se va extinde pe toată suprafața lamei, dar nu mai mult de limitele ei, cu excepția celei mai apropiate de mâner părți, unde, de regulă sunt fixate degetele jucătorului. Această parte poate fi lăsată neacoperită sau acoperită cu orice alt material. 2.4.5 Lama, precum și orice strat din interiorul lamei și orice strat de material adeziv de acoperire de pe o parte, folosită pentru lovirea mingii, trebuie să fie continue și de grosime uniformă. 2.4.6 Suprafața materialului de acoperire pe o parte a lamei sau a unei părți a lamei dacă este lăsată neacoperită trebuie să fie mată, roșu aprins pe o parte și neagră pe cealaltă. 2.4.7 Materialul de acoperirea a paletii trebuie utilizat fără nici o tratare fizică, chimică sau de altă natură. 2.4.7.1 Se admit abateri neînsemnate de la	включительно, либо резиной типа «сэндвич» с пупырышками внутрь или наружу общей толщиной вместе с клеем до 4,0мм включительно). 2.4.3.1. «Обычная пупырчатая резина» – это однослойная не пористая резина, натуральная или синтетическая, с пупырышками, равномерно распределёнными по её поверхности с плотностью не менее 10 и не более 30 штук на 1см². 2.4.3.2. Резина типа «сэндвич» – один слой пористой резины, покрытой снаружи одним слоем обычной пупырчатой резины; толщина пупырчатой резины – до 2мм включительно. 2.4.4. Покрывающий материал должен полностью закрывать лопасть, не выступая за её края, кроме части лопасти, примыкающей к ручке и охватываемой пальцами. Эта часть лопасти может оставаться непокрытой или покрытой любым материалом. 2.4.5. Лопасть, любой слой внутри лопасти и любой слой покрывающего или склеивающего материала на стороне, используемой для ударов по мячу, должны быть сплошными и одинаковой толщины. 2.4.6. Поверхность, покрывающего сторону лопасти материала или сторона лопасти, оставленная непокрытой, должна быть матовой и чёрной с одной стороны, и матовой и яркого цвета, четко отличимого от черного и от цвета мяча, с другой стороны. 2.4.7. Покрывающий материал должен использоваться без применения физической, химической или иной обработки. 2.4.7.1. Допускаются небольшие отклонения от однородности поверхности и равномерности окраски, а также вспомогательные или защитные приспособления при условии, что	<i>total thickness including adhesive of not more than 4.0mm.</i> <i>2.4.3.1 Ordinary pimped rubber is a single layer of non-cellular rubber, natural or synthetic, with pimples evenly distributed over its surface at a density of not less than 10 per cm² and not more than 30 per 1 cm².</i> <i>2.4.3.2 Sandwich rubber is a single layer of cellular rubber covered with a single outer layer of ordinary pimped rubber, the thickness of the pimped rubber not being more than 2.0mm.</i> <i>2.4.4 The covering material shall extend up to but not beyond the limits of the blade, except that the part nearest the handle and gripped by the fingers may be left uncovered or covered with any material.</i> <i>2.4.5 The blade, any layer within the blade and any layer of covering material or adhesive on a side used for striking the ball shall be continuous and of even thickness.</i> <i>2.4.6 The surface of the covering material on a side of the blade, or of a side of the blade if it is left uncovered, shall be matt, bright red on one side and black on the other.</i> <i>2.4.7 The racket covering shall be used without any physical, chemical or other treatment.</i> <i>2.4.7.1 Slight deviations from continuity of surface or uniformity of colour due to accidental damage or wear may be allowed provided that they do not significantly change the characteristics of the surface.</i> <i>2.4.8 Before the start of a match and whenever he or she changes his or her racket</i>
---	--	--

continuitatea suprafeței sau uniformitatea culorii ca urmare a deteriorării accidentale sau uzurii, cu condiția ca acestea să nu modifice semnificativ caracteristicile suprafeței. 2.4.8 Înainte de începerea unui meci și ori de câte ori jucătorul își schimbă paleta în timpul unui meci, el trebuie să prezinte adversarului său și arbitrului paleta pe care urmează să o folosească și le va permite să o examineze.	они не изменяют существенно характеристики поверхности. 2.4.8. В начале встречи или при смене ракетки в течение встречи игрок должен показать ракетку, которую собирается использовать, своему сопернику и ведущему судье и позволить им осмотреть её.	<i>during a match a player shall show his or her opponent and the umpire the racket he or she is about to use and shall allow them to examine it.</i>
2.5 DEFINIȚII 2.5.1 „Un joc” este perioada în care mingea este jucată. 2.5.2 Mingea este „în joc” din ultimul moment în care este plasată pe palma mâinii libere înainte de a fi proiectată în mod intenționat în serviciu și până când nu este decisă anularea jocului sau punctarea. 2.5.3 „Joc anulat” este un joc al cărui rezultat nu este punctat. 2.5.4 „Un punct” este un joc al cărui rezultat este punctat. 2.5.5 „Mâna paletei” este mâna care ține paleta. 2.5.6 „Mâna liberă” este mâna care nu ține paleta; „brațul liber” este brațul mâinii libere. 2.5.7 „Lovitura” mingii este atunci când jucătorul o atinge în joc cu paleta, ținută în mână, sau cu paleta sub încheietura mâinii. 2.5.8 Un jucător „obstrucționează” mingea atunci când el, sau orice lucru pe care îl poartă sau are asupra sa, o atinge în joc atunci când este deasupra sau se deplasează spre suprafața	2.5. ОПРЕДЕЛЕНИЯ 2.5.1. «Розыгрыш» – период времени, когда мяч находится в игре. 2.5.2. Мяч находится «в игре» с последнего момента, когда он неподвижно лежит на ладони кисти свободной руки перед намеренным подбрасыванием его при подаче, до тех пор, пока не будет решено, что розыгрыш является очком или переигровкой. 2.5.3. «Переигровка» – розыгрыш, результат которого не засчитан. 2.5.4. «Очко» – розыгрыш, результат которого засчитан. 2.5.5. «Рука с ракеткой» – кисть руки, держащая ракетку. 2.5.6. «Кисть свободной руки» – кисть руки, не держащая ракетку; «свободная рука» - рука (от плеча игрока до кончиков пальцев), не держащая ракетку. 2.5.7. Игрок «ударяет» мяч, если он касается мяча в игре своей ракеткой, держа её в руке, или своей рукой с ракеткой ниже запястья. 2.5.8. Игрок «мешает» мячу, если он или что-либо из того, что надето на игроке или что игрок имеет при себе, касается мяча в игре,	2.5 DEFINITIONS 2.5.1 A rally is the period during which the ball is in play. 2.5.2 The ball is in play from the last moment at which it is stationary on the palm of the free hand before being intentionally projected in service until the rally is decided as a let or a point. 2.5.3 A let is a rally of which the result is not scored. 2.5.4 A point is a rally of which the result is scored. 2.5.5 The racket hand is the hand carrying the racket. 2.5.6 The free hand is the hand not carrying the racket; the free arm is the arm of the free hand. 2.5.7 A player strikes the ball if he or she touches it in play with his or her racket, held in the hand, or with his or her racket hand below the wrist. 2.5.8 A player obstructs the ball if he or she, or anything he or she wears or carries,

de joc, nefiind atins terenul acestui jucător, din momentul când a fost lovită ultima dată de adversar. 2.5.9 „Jucătorul la serviciu” este cel care va lovi primul mingea într-un joc. 2.5.10 „Jucătorul primitor” este cel care urmează să lovească mingea al doilea într-un joc. 2.5.11 „Arbitrul” este persoana desemnată să conducă și supravegheze un meci. 2.5.12 „Arbitrul asistent” este persoana desemnată să-l asiste pe arbitru în luarea anumitor decizii. 2.5.13 Orice „lucru pe care un jucător îl poartă sau are asupra sa” include tot ceea ce el a purtat sau avut de la începutul meciului, cu excepția mingii. 2.5.14 „Linia de fundal” este linia care se extinde nelimitat în ambele direcții.	летащего над или в направлении игровой поверхности, не задев половины стола этого игрока после того, как соперник последним ударил по мячу. 2.5.9. «Подающий» – игрок, который должен первым ударить по мячу в розыгрыше. 2.5.10. «Принимающий» – игрок, который должен вторым ударить по мячу в розыгрыше. 2.5.11. «Ведущий судья» – лицо, назначенное контролировать встречу. 2.5.12. «Судья-ассистент» – лицо, назначенное содействовать ведущему судье в принятии определённых решений. 2.5.13. Понятие «надето на игроке или что игрок имеет при себе» включает в себя всё, что было надето на игроке, или что игрок имел при себе (например, держал в руках) в начале розыгрыша, за исключением мяча. 2.5.14. «Концевую линию» следует рассматривать как продолжающуюся бесконечно долго в обоих направлениях.	<i>touches it in play when it is above or travelling towards the playing surface, not having touched his or her court since last being struck by his or her opponent.</i> <i>2.5.9 The server is the player due to strike the ball first in a rally.</i> <i>2.5.10 The receiver is the player due to strike the ball second in a rally.</i> <i>2.5.11 The umpire is the person appointed to control a match.</i> <i>2.5.12 The assistant umpire is the person appointed to assist the umpire with certain decisions.</i> <i>2.5.13 Anything that a player wears or carries includes anything that he or she was wearing or carrying, other than the ball, at the start of the rally.</i> <i>2.5.14 The end line shall be regarded as extending indefinitely in both directions.</i>
2.6 SERVICIUL 2.6.1 Serviciul va începe cu mingea plasată liber pe palma deschisă a mâinii libere a jucătorului la serviciu. 2.6.2 Jucătorul ce servește va trebui să proiecteze mingea în sus, pe verticală, fără a-i imprima vreun efect, în așa fel încât să se înalțe cel puțin 16cm după ce s-a desprins de palma mâinii libere și o va lovi, în cădere, fără ca mingea să atingă ceva înainte de a fi lovită. 2.6.3 Pe măsură ce mingea cade, jucătorul o va lovi astfel încât să atingă mai întâi terenul său și apoi direct terenul jucătorului primitor;	2.6. ПОДАЧА 2.6.1. В начале подачи мяч должен свободно лежать на разжатой ладони неподвижной кисти свободной руки. 2.6.2. Подающий должен подбросить мяч почти вертикально вверх, не придавая ему вращения, так, чтобы мяч поднялся вверх не менее чем на 16см с момента отрыва от ладони кисти свободной руки, и затем опустился вниз, ничего не коснувшись до того, как по нему ударят. 2.6.3. Когда мяч падает, подающий должен ударить по нему так, чтобы мяч коснулся сначала его половины стола, а затем коснулся,	2.6 THE SERVICE 2.6.1 Service shall start with the ball resting freely on the open palm of the server's stationary free hand. 2.6.2 The server shall then project the ball near vertically upwards, without imparting spin, so that it rises at least 16cm after leaving the palm of the free hand and then falls without touching anything before being struck. 2.6.3 As the ball is falling the server shall strike it so that it touches first his or her court and then touches directly the receiver's

la dublu, mingea va atinge succesiv jumătatea terenului din dreapta al jucătorului ce servește și apoi al celui care primește.

2.6.4 De la începutul serviciului până când este lovită, mingea trebuie să fie deasupra nivelului suprafeței de joc și în spatele liniei de fundal a jucătorului ce servește și nu va fi ascunsă vederii jucătorului primitor cu nici o parte a corpului sau a îmbrăcăminteii jucătorului la serviciu sau partenerului de joc, în cazul unui meci de dublu.

2.6.5 Odată ce mingea a fost proiectată, brațul și mâna libere ale jucătorului ce servește vor fi îndepărtate din spațiul dintre minge și plasă. Spațiul dintre minge și plasă este definit de minge, plasă și extensia sa nelimitată în sus.

2.6.6 Jucătorul ce servește este responsabil să servească în așa mod, încât arbitrul sau arbitrul asistent să se poată convinge că jucătorul respectă cerințele regulamentare, și oricare dintre ei poate decide asupra corectitudinii serviciului.

2.6.6.1 Dacă arbitrul sau arbitrul asistent nu este sigur de corectitudinea unui serviciu, el poate, la prima ocazie, să întrerupă jocul și să avertizeze jucătorul de serviciu. Însă, orice serviciu ulterior executat de către același jucător sau partenerul său de dublu, care nu este în mod clar regulamentar, va fi considerat incorect.

2.6.7 În mod de excepție, arbitrul poate atenua anumite cerințe regulamentare pentru serviciu în cazul în care constată că respectarea a acestor cerințe este împiedicată de un handicap fizic al jucătorului.

прежде всего, половины стола принимающего, а в парных играх – чтобы мяч коснулся последовательно правой «полуплощадки» подающего, а затем правой «полуплощадки» принимающего.

2.6.4. С момента начала подачи до момента удара по мячу мяч должен находиться позади концевой линии половины стола подающего и выше уровня игровой поверхности и при этом не должен быть скрыт от принимающего игрока подающим или его партнёром по паре, или чем угодно, что «надето на них».

2.6.5. Как только мяч подброшен, свободная рука подающего игрока должна быть убрана из пространства между мячом и сеткой. Пространство между мячом и сеткой ограничивается мячом, сеткой и её воображаемым бесконечным вертикальным продолжением.

2.6.6. Игрок обязан подавать так, чтобы ведущий судья или судья-ассистент могли убедиться, что он выполняет все требования, предъявляемые Правилами к подаче, и любой из них имеет право решить, что подача неправильная.

2.6.6.1. В случае, если в первый раз, во время встречи ведущий судья или судья-ассистент не уверен в правильности подачи, любой из них может остановить розыгрыш и предупредить подающего. Любая следующая в этой встрече подача того же игрока или его партнёра по паре считается неправильной, если она не является очевидно правильной.

2.6.7. В порядке исключения ведущий судья может смягчить требования к правильной подаче, если он убежден, что выполнению этих требований препятствует физический недостаток подающего.

court; in doubles, the ball shall touch successively the right half court of server and receiver.

2.6.4 From the start of service until it is struck, the ball shall be above the level of the playing surface and behind the server's end line, and it shall not be hidden from the receiver by the server or his or her doubles partner or by anything they wear or carry.

2.6.5 As soon as the ball has been projected, the server's free arm and hand shall be removed from the space between the ball and the net.

The space between the ball and the net is defined by the ball, the net and its indefinite upward extension.

2.6.6 It is the responsibility of the player to serve so that the umpire or the assistant umpire can be satisfied that he or she complies with the requirements of the Laws, and either may decide that a service is incorrect.

2.6.6.1 If either the umpire or the assistant umpire is not sure about the legality of a service he or she may, on the first occasion in a match, interrupt play and warn the server; but any subsequent service by that player or his or her doubles partner which is not clearly legal shall be considered incorrect.

2.6.7 Exceptionally, the umpire may relax the requirements for a correct service where he or she is satisfied that compliance is prevented by physical disability.

2.7 RETURNAREA 2.7.1 Mingea, după ce a fost servită sau returnată, va fi lovită astfel încât să atingă terenul adversarului, fie direct, fie după atingerea ansamblului fileului.	2.7. ВОЗВРАТ 2.7.1. Поданный или возвращённый мяч следует ударить так, чтобы он коснулся половины стола соперника, прежде всего или после касания комплекта сетки.	2.7 THE RETURN 2.7.1 <i>The ball, having been served or returned, shall be struck so that it touches the opponent's court, either directly or after touching the net assembly.</i>
2.8 ORDINEA DE JOC 2.8.1 Într-un meci single, jucătorul ce servește va efectua mai întâi un serviciu, iar apoi, jucătorul primitor va face o întoarcere, după care ambii jucători vor face fiecare întoarcere consecutiv. 2.8.2 În meci dublu, jucătorul la serviciu trebuie să efectueze un serviciu, iar adversarul, respectiv, un bun retur. Apoi, partenerul jucătorului la serviciu, va efectua un bun retur, iar partenerul jucătorului la primire va returna, după ce, fiecare jucător, în această ordine, va trebui să efectueze returnuri.	2.8. ПОРЯДОК ИГРЫ 2.8.1. В одиночных встречах сначала подающий должен выполнить подачу, затем принимающий должен выполнить возврат, после чего подающий и принимающий поочередно выполняют возврат. 2.8.2. В парной встрече, подающий должен выполнить подачу, затем принимающий должен выполнить возврат, затем партнёр подающего игрока должен выполнить возврат и, наконец, партнер принимающего должен выполнить возврат. Затем в этой последовательности каждый игрок по очереди должен выполнять возврат	2.8 THE ORDER OF PLAY 2.8.1 <i>In singles, the server shall first make a service, the receiver shall then make a return and thereafter server and receiver alternately shall each make a return.</i> 2.8.2 <i>In doubles the server shall first make a service, the receiver shall then make a return, the partner of the server shall then make a return, the partner of the receiver shall then make a return and thereafter each player in turn in that sequence shall make a return.</i>
2.9 REPETAREA JOCULUI 2.9.1 Jocul va fi repetat: 2.9.1.1 dacă în serviciu mingea atinge ansamblul fileului, în condițiile în care serviciul este corect executat sau mingea este obstrucționată de către jucătorul primitor sau partenerul său; 2.9.1.2 dacă serviciul este executat atunci când jucătorul primitor sau perechea care primește	2.9. ПЕРЕИГРОВКА 2.9.1. Розыгрыш переигрывается, если: 2.9.1.1. при подаче мяч коснётся комплекта сетки при условии, что во всех других отношениях подача выполнена правильно или принимающий (или его партнер) «помешает мячу»; 2.9.1.2. подача выполнена, когда принимающий (пара) не готов к приёму мяча, при условии, что никто из принимающих не	2.9 A LET 2.9.1 <i>The rally shall be a let:</i> 2.9.1.1 <i>if in service the ball touches the net assembly, provided the service is otherwise correct or the ball is obstructed by the receiver or his or her partner;</i> 2.9.1.2 <i>if the service is delivered when the receiving player or pair is not ready, provided that neither the receiver nor his or</i>

nu este pregătită, cu condiția ca nici primitorul, nici partenerul său nu încearcă să lovească mingea; 2.9.1.3 dacă eroarea executării corecte a serviciului sau returnării, sau nerespectarea altor reguli de joc sunt cauzate de circumstanțe ce nu depindeau de jucător; 2.9.1.4 dacă jocul este întrerupt de către arbitrul sau arbitrul asistent; 2.9.2 Jocul poate fi întrerupt: 2.9.2.1 pentru a corecta o eroare în ordinea servirii, primirii sau încheierii; 2.9.2.2 pentru introducerea regulii de accelerare a jocului; 2.9.2.3 pentru avertizarea sau penalizarea unui jucător sau persoanei ce consiliază jucătorul; 2.9.2.4 din cauza condițiilor de joc perturbate într-un mod care ar putea afecta rezultatul meciului.	пытался ударить по мячу; 2.9.1.3. ошибка при выполнении правильной подачи, правильного возврата или какого-либо другого требования правил игры произошла вследствие помехи, неподконтрольной игроку; 2.9.1.4. игра прервана ведущим судьёй или судьёй-ассистентом; 2.9.2. Игра может быть остановлена: 2.9.2.1. для исправления ошибки в очередности подачи, приёма или смены сторон; 2.9.2.2. для введения правила активизации игры; 2.9.2.3. для предупреждения или наказания игрока или советчика; 2.9.2.4. при изменении игровых условий настолько, что это может повлиять на исход розыгрыша.	<i>her partner attempts to strike the ball;</i> <i>2.9.1.3 if failure to make a service or a return or otherwise to comply with the Laws is due to a disturbance outside the control of the player;</i> <i>2.9.1.4 if play is interrupted by the umpire or assistant umpire;</i> <i>2.9.2 Play may be interrupted</i> <i>2.9.2.1 to correct an error in the order of serving, receiving or ends;</i> <i>2.9.2.2 to introduce the expedite system;</i> <i>2.9.2.3 to warn or penalise a player or adviser;</i> <i>2.9.2.4 because the conditions of play are disturbed in a way which could affect the outcome of the rally.</i>
2.10 UN PUNCT 2.10.1 Dacă jocul nu este oprit, un punct se va înscrie: 2.10.1.1 dacă adversar nu face un serviciu corect; 2.10.1.2 dacă adversarul nu reușește să facă o întoarcere corectă; 2.10.1.3 dacă, după ce jucătorul a efectuat un serviciu sau o întoarcere, mingea atinge orice altceva decât ansamblul fileului înainte de a fi lovită de adversar; 2.10.1.4 dacă mingea trece peste terenul său sau dincolo de linia de fundal fără a-și atinge	2.10 ОЧКО 2.10.1. Если розыгрыш не переигрывается, игроку присуждается очко, если: 2.10.1.1. соперник не выполнил правильную подачу; 2.10.1.2. соперник не выполнил правильный возврат; 2.10.1.3. после его подачи или возврата мяч коснётся чего-либо, кроме комплекта сетки до того, как по нему ударит соперник; 2.10.1.4. после того как соперник игрока ударил по мячу, мяч пролетит над половиной стола игрока или за его концевую линию, не коснувшись этой половины стола;	2.10 A POINT <i>2.10.1 Unless the rally is a let, a player shall score a point</i> <i>2.10.1.1 if an opponent fail to make a correct service;</i> <i>2.10.1.2 if an opponent fail to make a correct return;</i> <i>2.10.1.3 if, after he or she has made a service or a return, the ball touches anything other than the net assembly before being struck by an opponent;</i> <i>2.10.1.4 if the ball passes over his or her court or beyond his or her end line without touching his or her court, after being struck by an</i>

terenul, după ce a fost lovită de adversar; 2.10.1.5 dacă mingea, după ce a fost lovită de adversar, trece prin fileu sau între plasă și stâlpul fileului sau suprafața de joc; 2.10.1.6 adversarul obstrucționează mingea; 2.10.1.7 dacă adversarul lovește în mod deliberat mingea de două ori consecutiv; 2.10.1.8 dacă adversarul lovește mingea cu o parte a lamei paletii a cărei suprafață nu corespunde cerințele de la pct. 2.4.3 - 2.4.5; 2.10.1.9 dacă adversarul, sau orice lucru pe care adversarul îl poartă sau are asupra sa, mișcă suprafața de joc; 2.10.1.10 dacă adversarul, sau orice lucru pe care îl poartă sau are asupra sa, atinge ansamblul fileului; 2.10.1.11 dacă mâna liberă a adversarului atinge suprafața de joc; 2.10.1.12 dacă adversarul (proba de dublu) lovește mingea în afara ordinii stabilite de primul jucător servitor și primul jucător primitor; 2.10.1.13 așa cum prevede regula de accelerare a jocului (pct.2.15.4).	2.10.1.5. после того как соперник игрока ударил по мячу, мяч пролетит сквозь сетку или между сеткой и опорной стойкой или между сеткой и игровой поверхностью 2.10.1.6. соперник мешает мячу; 2.10.1.7. соперник умышленно ударяет по мячу более чем один раз подряд; 2.10.1.8. соперник ударяет по мячу стороной лопасти ракетки, поверхность которой не соответствует требованиям п.п. 2.4.3 - 2.4.5; 2.10.1.9. соперник или то, что на нём надето или что он имеет при себе, сдвинет игровую поверхность, пока мяч в игре; 2.10.1.10. соперник или то, что на нём надето или что он имеет при себе, коснется комплекта сетки, пока мяч в игре; 2.10.1.11. соперник коснется игровой поверхности кистью свободной руки; 2.10.1.12. в парной встрече кто-либо из его соперников ударяет по мячу не в порядке, установленном первым подающим и первым принимающим; 2.10.1.13. как обусловлено правилом активизации игры (п. 2.15.4).	opponent; 2.10.1.5 if the ball, after being struck by an opponent, passes through the net or between the net and the net post or between the net and playing surface; 2.10.1.6 if an opponent obstructs the ball; 2.10.1.7 if an opponent deliberately strikes the ball twice in succession; 2.10.1.8 if an opponent strikes the ball with a side of the racket blade whose surface does not comply with the requirements of 2.4.3, 2.4.4 and 2.4.5; 2.10.1.9 if an opponent, or anything an opponent wears or carries, moves the playing surface; 2.10.1.10 if an opponent, or anything an opponent wears or carries, touches the net assembly; 2.10.1.11 if an opponent's free hand touches the playing surface; 2.10.1.12 if a doubles opponent strikes the ball out of the sequence established by the first server and first receiver; 2.10.1.13 as provided under the expedite system (2.15.4).
2.11 SETUL 2.11.1 Un set va fi câștigat de jucătorul (sau perechea) care înscrie primul 11 puncte, cu excepția cazului în care ambii jucători (sau perechi) obțin 10 puncte, atunci setul va fi câștigat de jucătorul (sau perechea) care obține, în plus, două puncte consecutive, față de jucătorul (sau perechea) adversar.	2.11. ПАРТИЯ 2.11.1. Партию выигрывает игрок (пара), первым набравший 11 очков, если только оба игрока (пары) не набрали по 10 очков; в этом случае партия будет выиграна игроком (парой), который первым наберёт на 2 очка больше соперника (пары).	2.11 A GAME 2.11.1 A game shall be won by the player or pair first scoring 11 points unless both players or pairs score 10 points, when the game shall be won by the first player or pair subsequently gaining a lead of 2 points.

2.12 MECIUL 2.12.1 Un meci va consta din cel mai bun dintre orice număr impar de seturi.	2.12. ВСТРЕЧА 2.12.1. Встреча считается проведённой по итогу большинства любого нечётного числа партий.	2.12 A MATCH 2.12.1 A match shall consist of the best of any odd number of games.
2.13 ORDINUL DE SERVIRE, PRIMIRE ȘI TERENULUI 2.13.1 Dreptul de a alege ordinea inițială de servire, primire și terenul va fi decis prin tragere la sorți, iar câștigătorul poate alege să servească sau să primească primul, sau să înceapă de la o anumită parte a terenului. 2.13.2 Când un jucător (sau o pereche) a ales să servească sau să primească primul sau să înceapă de la o anumită parte a terenului, celălalt jucător (sau pereche) va putea alege orice ce a rămas. 2.13.3 După fiecare 2 puncte înscrise, jucătorul (sau perechea) care primește va deveni jucătorul (sau perechea) care servește și așa mai departe până la sfârșitul setului, cu excepția cazului în care ambii jucători (sau perechi) obțin 10 puncte sau va fi introdusă regula de accelerare, când sesiunile de servire și de primire vor fi aceleași, dar fiecare jucător va servi doar 1 punct pe rând. 2.13.4 În fiecare set al unui meci de dublu, perechea care are dreptul de a servi prima va alege care dintre ei va face acest lucru și în primul set al unui meci, perechea care primește va decide care dintre ei va primi	2.13. ВЫБОР ПОДАЧИ, ПРИЁМА И СТОРОНЫ 2.13.1. Право выбрать начальный порядок подачи, приёма и сторону стола определяется жребием. Выигравший жребий может выбрать подавать или принимать первым или же начать встречу на выбранной им стороне стола. 2.13.2. Когда один игрок (пара) выбрал право первым подавать или принимать или же право начать игру на определённой стороне, его соперник (пара) имеет право сделать оставшийся выбор. 2.13.3. После каждых двух засчитанных очков принимающий игрок (пара) должен стать подающим и так до конца партии или до тех пор, пока каждый из соперников не наберёт по 10 очков или не будет введено правило активизации игры, когда чередование смены подающего и принимающего остаётся таким же, но только после каждого очка. 2.13.4. В каждой партии парной встречи пара, имеющая право подавать первой, должна решить, кто из игроков этой пары будет выполнять подачу первым, а принимающая пара в первой партии должна решить, кто будет принимать первым; в следующих партиях этой встречи, как только будет определён первый подающий, первым принимающим должен стать подававший на	2.13 THE ORDER OF SERVING, RECEIVING AND ENDS 2.13.1 The right to choose the initial order of serving, receiving and ends shall be decided by lot and the winner may choose to serve or to receive first or to start at a particular end. 2.13.2 When one player or pair has chosen to serve or to receive first or to start at a particular end, the other player or pair shall have the other choice. 2.13.3 After each 2 points have been scored the receiving player or pair shall become the serving player or pair and so on until the end of the game, unless both players or pairs score 10 points or the expedite system is in operation, when the sequences of serving and receiving shall be the same but each player shall serve for only 1 point in turn. 2.13.4 In each game of a doubles match, the pair having the right to serve first shall choose which of them will do so and in the first game of a match the receiving pair shall decide which of them will receive first; in subsequent games of the match, the first server having been chosen, the first receiver shall be the player who served to him or her

primul; în seturile ulterioare ale meciului, odată cu desemnarea primului jucător ce serveşte, primul primitor va fi jucătorul care a servit în jocul precedent. 2.13.5 La dublu, la fiecare schimbare de serviciu, primitorul anterior va deveni cel ce serveşte, iar partenerul celui care a servit anterior va deveni respectiv primitor. 2.13.6 Jucătorul (sau perechea) care serveşte prima într-un set va primi primul în setul următor al meciului, iar în ultimul set posibil al unui meci de dublu, perechea care urmează să primească următoarea îşi va schimba ordinea de primire atunci când prima pereche înscrie 5 puncte. 2.13.7 Jucătorul (sau perechea) care începe de la o parte a terenului într-un set va începe de la cealaltă parte în următorul set al meciului, iar în ultimul set posibil al unui meci, jucătorii (sau perechile) îşi vor schimba partea terenului când primul jucător (sau pereche) marchează 5 puncte.	него в предыдущей партии. 2.13.5. В парных встречах при каждой смене подачи предыдущий принимающий должен стать подающим, а партнер предыдущего подающего – принимающим. 2.13.6. Игрок, подающий первым в партии, должен принимать первым в следующей партии этой одиночной встречи. Пара, подающая первой в партии, должна принимать первой в следующей партии этой встречи, а в последней возможной партии, как только одна из пар наберёт 5 очков, пара, которой надлежит принимать, должна сменить своего принимающего. 2.13.7. Игрок (пара), начинающий партию на одной стороне, следующую партию этой встречи должен начать на противоположной стороне, а в последней возможной партии этой встречи игроки (пары) должны поменяться сторонами, как только один из них наберёт 5 очков.	<i>in the preceding game.</i> <i>2.13.5 In doubles, at each change of service the previous receiver shall become the server and the partner of the previous server shall become the receiver.</i> <i>2.13.6 The player or pair serving first in a game shall receive first in the next game of the match and in the last possible game of a doubles match the pair due to receive next shall change their order of receiving when first one pair scores 5 points.</i> <i>2.13.7 The player or pair starting at one end in a game shall start at the other end in the next game of the match and in the last possible game of a match the players or pairs shall change ends when first one player or pair scores 5 points.</i>
2.14 ÎNCĂLCAREA ORDINII DE SERVIRE, PRIMIRE SAU SCHIMBAREA TERENULUI 2.14.1 Dacă un jucător serveşte sau primeşte în afara rândului său, jocul va fi întrerupt de arbitru imediat ce eroarea este descoperită şi va relua cu acel jucător, care ar trebui să servească şi, respectiv, să primească şi la scorul atins, după succesiunea stabilită la începutul meciului şi, la dublu, la ordinea de	2.14. НАРУШЕНИЕ ПОРЯДКА ПОДАЧИ, ПРИЁМА ИЛИ СМЕНЫ СТОРОН 2.14.1. Если игрок подаёт или принимает вне своей очереди, игра должна быть остановлена ведущим судьей, как только ошибка обнаружена, а затем возобновлена с подачи и приема тех игроков, которым следовало подавать и принимать при текущем счете в соответствии с очередностью, установленной в начале встречи; в парных встречах – в порядке очередности подач, определённых парой,	2.14 OUT OF ORDER OF SERVING, RECEIVING OR ENDS 2.14.1 If a player serves or receives out of turn, play shall be interrupted by the umpire as soon as the error is discovered and shall resume with those players serving and receiving who should be server and receiver respectively at the score that has been reached, according to the sequence established at the beginning of the match and, in doubles, to the order of serving chosen by the pair

servire aleasă de perechea care are dreptul de a servi prima în jocul în care se constată eroarea. 2.14.2 Dacă jucătorii nu și-au schimbat părțile de teren atunci când ar fi trebuit să facă acest lucru, jocul va fi întrerupt de către arbitru imediat ce eroarea este descoperită și va relua cu jucătorii la terenurile la care ar trebui să fie și la scorul care a fost atins, conform succesiunii stabilite la începutul meciului. 2.14.3 În orice circumstanțe, toate punctele înscrise înainte de depistarea unei erori vor fi luate în calcul.	получившей право первой подавать в партии, в течение которой обнаружена ошибка. 2.14.2. Если игроки не поменялись сторонами, когда им следовало это сделать, игра должна быть прервана судьей, как только ошибка обнаружена, а затем возобновлена при правильном расположении игроков, в соответствии с последовательностью, установленной в начале встречи, со счёта, который был зафиксирован на момент обнаружения ошибки. 2.14.3. При любых обстоятельствах очки, набранные до обнаружения ошибки, должны быть засчитаны.	<i>having the right to serve first in the game during which the error is discovered.</i> <i>2.14.2 If the players have not changed ends when they should have done so, play shall be interrupted by the umpire as soon as the error is discovered and shall resume with the players at the ends at which they should be at the score that has been reached, according to the sequence established at the beginning of the match.</i> <i>2.14.3 In any circumstances, all points scored before the discovery of an error shall be reckoned.</i>
2.15 REGULA ACCELERĂRII JOCULUI 2.15.1 În afara excepțiilor prevăzute la pct.2.15.2, regula de accelerare va intra în funcțiune după 10 minute de joc într-un set sau în orice moment la acordul comun al ambilor jucători (sau perechi). 2.15.2 Regula de accelerare nu va fi introdusă într-un joc dacă au fost marcate cel puțin 18 puncte. 2.15.3 Dacă mingea este în joc când timpul limită este atins și regula de accelerare urmează a fi aplicată, jocul va fi întrerupt de către arbitru și va relua cu serviciul de către jucătorul care a servit în jocul care a fost întrerupt. Dacă mingea nu este în joc când regula de accelerare intră în funcțiune, jocul va relua cu serviciul jucătorului care a primit în jocul imediat precedent. 2.15.4 Ulterior, fiecare jucător va servi câte o	2.15. ПРАВИЛО АКТИВИЗАЦИИ (УСКОРЕНИЯ) ИГРЫ 2.15.1. Правило активизации игры вводится в действие, если партия не заканчивается в течение 10 минут, за исключением случая описанного в п. 2.15.2; это правило может быть введено в любое время по обоюдному согласию обоих игроков (пар). 2.15.2. Правило активизации игры не вводится в действие, если в партии разыграно 18 или более очков. 2.15.3. Если лимит времени был исчерпан, когда мяч находился в игре, и вводится правило активизации игры, игра должна быть остановлена ведущим судьёй и продолжена подачей игрока, который подавал в прерванном розыгрыше. Если мяч не находился в игре, когда было введено правило активизации игры, игру продолжают подачей игрока, который принимал в предыдущем розыгрыше.	2.15 THE EXPEDITE SYSTEM <i>2.15.1 Except as provided in 2.15.2, the expedite system shall come into operation after 10 minutes' play in a game or at any time when requested by both players or pairs.</i> <i>2.15.2 The expedite system shall not be introduced in a game if at least 18 points have been scored.</i> <i>2.15.3 If the ball is in play when the time limit is reached and the expedite system is due to come into operation, play shall be interrupted by the umpire and shall resume with service by the player who served in the rally that was interrupted; if the ball is not in play when the expedite system comes into operation, play shall resume with service by the player who received in the immediately preceding rally.</i>

dată pe rând până la sfârșitul setului, iar dacă jucătorul (sau perechea) care primește marchează 13 întoarceri corecte într-un joc, acesta va înscrie un punct în favoarea sa. 2.15.5 Introducerea sistemului de accelerare nu va modifica ordinea de servire și primire în meci, așa cum este definit în pct.2.13.6. 2.15.6 Odată introdusă, regula de accelerare va rămâne în funcțiune până la sfârșitul meciului.	2.15.4. Впоследствии каждый игрок должен подавать поочередно до конца партии, и, если принимающий (пара) выполнит 13 правильных возвратов во время розыгрыша, принимающий (пара) выигрывает очко. 2.15.5. Введенное правило активизации игры не меняет порядок подачи и приёма во встрече, изложенный в п. 2.13.6. 2.15.6. Однажды введённое правило активизации игры действует до окончания данной встречи.	2.15.4 <i>Thereafter, each player shall serve for 1 point in turn until the end of the game, and if the receiving player or pair makes 13 correct returns in a rally the receiver shall score a point.</i> 2.15.5 <i>Introduction of the expedite system shall not alter the order of serving and receiving in the match, as defined in 2.13.6.</i> 2.15.6 <i>Once introduced, the expedite system shall remain in operation until the end of the match.</i>
3.2. ECHIPAMENTE ȘI CONDIȚII DE JOC 3.2.1. Echipamente aprobate și licențiate. 3.2.1.1. Aprobarea și acordarea de licență pentru utilizarea echipamentelor de joc trebuie efectuate din numele Consiliului de Administrație al ITTF de către Comitetul de echipamente ITTF; certificatul eliberat poate fi reținut de Comitetul Executiv ITTF în orice moment și apoi revocat de Consiliul de Administrație. 3.2.1.2. Regulamentul competiției trebuie să reglementeze tipul, marca și culoarea meselor, seturilor de fileuri și mingilor care sunt destinate pentru utilizare în această competiție; alegerea echipamentelor de joc (dintre mărcile și tipurile aprobate de ITTF pentru perioada curentă) este responsabilitatea organizației gazdă. 3.2.1.3. Materialul de acoperire de pe partea laterală a lamei paletelor folosite pentru a lovi	3.2 ОБОРУДОВАНИЕ И УСЛОВИЯ ИГРЫ 3.2.1. Одобренное и лицензированное оборудование. 3.2.1.1. Одобрение и лицензирование использования игрового оборудования должно проводиться от имени Совета директоров ITTF Комитетом по оборудованию ITTF; выданный сертификат может быть задержан Исполнительным комитетом ITTF в любое время и затем отозван Советом директоров. 3.2.1.2. В Положении о соревнованиях должны быть перечислены тип, марка и цвет столов, комплектов сетки и мячей, которые предполагается использовать в данном соревновании; выбор игрового оборудования (из числа марок и типов, одобренных ITTF на текущий период) возлагается на проводящую организацию. 3.2.1.3. Покрывающий материал на стороне лопасти ракетки, используемой для ударов по мячу, должен быть того типа и марки, которые на текущий период одобрены ITTF, и	3.2 EQUIPMENT AND PLAYING CONDITIONS 3.2.1 <i>Approved and Authorised Equipment.</i> 3.2.1.1 <i>The approval and authorisation of playing equipment shall be conducted on behalf of the Board of Directors by the Equipment Committee; an approval or authorisation may be suspended by the Executive Committee at any time and subsequently the approval or authorisation may be withdrawn by the Board of Directors.</i> 3.2.1.2 <i>The entry form or prospectus for an open tournament shall specify the brands and colours of table, net assembly, flooring and ball to be used; the choice of gaming equipment (from among the brands and types approved by the ITTF for the current period) is the responsibility of the host.</i> 3.2.1.3 <i>Any ordinary pimped rubber or sandwich rubber covering the racket shall be currently authorised by the ITTF and shall</i>

mingea trebuie să fie de tipul și marca aprobate în prezent de ITTF și atașate la lama paletelor în așa fel, încât marca comercială și marca ITTF (logo-ul) și numărul ITTF (dacă este prevăzut) să fie clar vizibile lângă mânerul paletelor.	прикрепляться к лопасти ракетки таким образом, чтобы торговая марка и знак (логотип) ITTF, а также номер ITTF (если таковой предусмотрен) были явно видимы рядом с ручкой ракетки.	<i>be attached to the blade so that the ITTF logo, the ITTF number (when present), the supplier and brand names are clearly visible nearest the handle.</i>
3.2.2 ÎMBRĂCĂMINTEA DE JOC 3.2.2.1 Îmbrăcăminte de joc va consta dintr-o cămașă cu mâneci scurte sau fără mâneci și pantaloni scurți sau fustă, sau ținute sportive combinate, șosete și încălțăminte de joc; alte articole de îmbrăcăminte, cum ar fi un trening sau o parte din el, vor fi purtate în timpul jocului doar cu permisiunea arbitrului. 3.2.2.2 De regulă, culoarea unei cămăși, fuste sau pantaloni scurți, altele decât mânecile și gulerul cămășii, trebuie să fie clar diferită de cea a mingii folosite în joc. 3.2.2.3 Îmbrăcăminte poate include numere sau litere pe spatele tricoului, pentru a identifica un jucător, apartenența regională a acestuia sau, în meciurile de club, clubul său, precum și reclame în conformitate cu prevederile pct.3.2.5.9; dacă spatele unui tricou poartă numele jucătorului, acesta va fi situat chiar sub guler. 3.2.2.4 Orice numere stabilite de organizatori pentru a identifica un jucător vor avea prioritate față de reclamele de pe partea centrală a spatelui tricoului; astfel de numere trebuie să fie conținute într-un panou având o suprafață de cel mult 600 cm².	3.2.2. ИГРОВАЯ ОДЕЖДА 3.2.2.1. Игровая одежда должна состоять из рубашки с короткими рукавами или без рукавов и шорт или юбки, либо цельного спортивного комбинезона, носков и игровой обуви; другие предметы, например, тренировочный костюм или часть его, допускается носить во время игры только с разрешения главного судьи. 3.2.2.2. Основные цвета рубашки, юбки или шорт, кроме рукавов и воротника рубашки, должны быть ясно отличимыми от цвета мяча, используемого в игре. 3.2.2.3. На игровой одежде могут быть: цифры или буквы на наспинной части рубашки, предназначенные для идентификации игрока, его региональной принадлежности или его клуба (в клубных матчах), а также рекламы, соответствующей требованиям п. 2.20.9; если на наспинной части рубашки написана фамилия игрока, она должно быть размещена непосредственно под воротником. 3.2.2.4. Любые номера, предусмотренные по требованию организаторов и предназначенные для идентификации игроков, размещают в приоритетном порядке перед любой рекламой в центре наспинной части рубашки; площадь номеров не должна быть более 600 см².	3.2.2 PLAYING CLOTHING 3.2.2.1 <i>Playing clothing shall consist of a short-sleeved or sleeveless shirt and shorts or skirt or one-part sports outfits, socks and playing shoes; other garments, such as part or all of a tracksuit, shall not be worn during play except with the permission of the referee.</i> 3.2.2.2 <i>The main colour of a shirt, skirt or shorts, other than sleeves and collar of a shirt shall be clearly different from that of the ball in use.</i> 3.2.2.3 <i>Clothing may bear numbers or lettering on the back of the shirt to identify a player, his or her Association or, in club matches, his or her club, and advertisements in accordance with the provisions of 3.2.5.9; if the back of a shirt bears the player's name, this shall be situated just below the collar.</i> 3.2.2.4 <i>Any numbers required by organisers to identify a player shall have priority over advertisements on the centre part of the back of a shirt; such numbers shall be contained within a panel having an area not greater than 600cm².</i> 3.2.2.5 <i>Any markings or trimming on the</i>

3.2.2.5 Orice marcaj sau delimitare pe partea din față sau pe partea laterală a îmbrăcămintei de joc și orice obiecte, cum ar fi bijuterii purtate de un jucător, nu trebuie să fie atât de vizibile sau să reflecte puternic încât să orbească un adversar. 3.2.2.6 Îmbrăcămintea nu trebuie să includă desene sau inscripții care ar putea provoca ofensă sau discreditarea jocului. 3.2.2.7 Jucătorii (perechile) adversari trebuie să poarte tricouri de culori suficient de diferite pentru a fi ușor distinse. 3.2.2.8 În cazul în care jucătorii adversari au tricouri identice și nu pot decide care dintre ei să schimbe tricoul, decizia va fi luată de arbitru prin tragere la sorți.	3.2.2.5. Любая маркировка или окантовка спереди, или сбоку игровой одежды, а также любые предметы, носимые игроком, например, украшения, не должны быть слишком яркими или блестящими, чтобы не ослеплять соперника. 3.2.2.6. На одежде не должно быть изображений или надписей, которые могут быть истолкованы в качестве оскорбительного выпада или подорвать репутацию игры. 3.2.2.7. Игроки (или пары) соперники должны выступать в рубашках достаточно различных цветов, для того чтобы могли быть легко отличимые друг от друга. 3.2.2.8. Если игроки соперники, одетые одинаково, не могут решить вопрос о том, кому поменять цвет своей формы, ведущий судья принимает решение жребием.	<i>front or side of a playing garment and any objects such as jewellery worn by a player shall not be so conspicuous or brightly reflecting as to unsight an opponent.</i> <i>3.2.2.6 Clothing shall not carry designs or lettering which might cause offence or bring the game into disrepute.</i> <i>3.2.2.7 Opposing players and pairs shall wear shirts that are of sufficiently different colours to enable them to be easily distinguished.</i> <i>3.2.2.8 Where opposing players or teams have a similar shirt and cannot agree which of them will change, the decision shall be made by the umpire by lot.</i>
3.2.3 CONDIȚII DE JOC 3.2.3.1 Spațiul de joc va fi dreptunghiular și nu mai mic de 12 m lungime, 6 m lățime și 4 m înălțime, însă, după caz, cele 4 colțuri pot fi dotate cu borturi de cel mult 1,5 m lungime. 3.2.3.2 Echipamentele și accesoriile ce urmează vor fi considerate ca parte a zonei de joc respective: masa, inclusiv ansamblul fileului, numere tipărite care identifică masa, podeaua, mesele și scaunele arbitrilor, indicatoarele de scor, cutii pentru prosoape și bile, panouri cu indicarea numelor jucătorilor sau asociațiilor, precum și echipamente tehnice mici care vor fi montate într-un mod care să nu afecteze jocul.	3.2.3. ИГРОВЫЕ УСЛОВИЯ 3.2.3.1. Игровое пространство должно быть прямоугольной формы не менее 12 м длиной, 6 м шириной и 4м высотой, при этом четыре угла могут быть закрыты бортиками длиной не более 1,5 метра. 3.2.3.2. Следующее оборудование и принадлежности считаются частью каждой игровой площадки: стол с комплектом сетки, столы и стулья судей, счётчики, коробки для полотенец и мячей, напечатанные номера столов, бортики, покрытие пола, таблички с названиями ассоциаций, клубов или фамилиями игроков на бортиках или специальных подставках. 3.2.3.3. Игровое пространство должно быть огорожено бортиками высотой примерно 75	3.2.3 PLAYING CONDITIONS 3.2.3.1 <i>The playing space shall be rectangular and not less than 12m long, 6m wide and 4m high, but the 4 corners may be covered by surrounds of not more than 1.5m length; for wheelchair events, the playing space may be reduced, but shall not be less than 8m long and 6m wide.</i> 3.2.3.2 <i>The following equipment and fittings are to be considered as part of each playing area: The table including the net assembly, printed numbers identifying the table, flooring, umpires tables and chairs, score indicators, towel and ball boxes, surrounds, boards on the surrounds indicating the</i>

3.2.3.3 Zona de joc respectivă va fi separată de alte zone de joc adiacente și de spectatori cu burturi de aproximativ 75 cm înălțime, toate de aceeași culoare închisă de fundal. 3.2.3.4 Intensitatea luminii, măsurată la înălțimea suprafeței de joc, va fi de cel puțin 1500 lux uniform pe toată suprafața de joc și de cel puțin 1000 de lux în altă parte a suprafeței de joc, în cazul translării televizate a meciului; în alte circumstanțe, intensitatea va fi de cel puțin 800 lux uniform pe suprafața de joc și de cel puțin 600 lux în altă parte în zona de joc. 3.2.3.5 În cazul în care sunt utilizate mai multe mese, nivelul de iluminare va fi același pentru toate zonele de joc, iar nivelul de iluminare de fundal în sala de joc nu trebuie să fie mai mare decât nivelul cel mai scăzut din zona de joc. 3.2.3.6 Sursa de lumină nu trebuie să fie la mai puțin de 5 m deasupra podelei. 3.2.3.7 Fundalul trebuie să fie preponderent întunecat și nu trebuie să conțină surse de lumină puternică, inclusiv lumină naturală provenită prin ferestre neacoperite sau alte deschideri. 3.2.3.8 Pardoseala nu trebuie să fie de culoare deschisă, să reflecte puternic lumina sau alunecoasă, totodată fiind relativ elastică; 3.2.3.9 Echipamentul tehnic de pe ansamblul fileului va fi considerat parte a acestuia.	см, одного тёмного фонового цвета, отгораживающими игровое пространство от других игровых площадок и от зрителей. 3.2.3.4. Освещённость игровой поверхности должна быть равномерной и не менее 1500 люкс, а освещённость любой другой части игровой площадки должна быть как минимум 1000 люкс, если матчи транслируются по телевидению; в других обстоятельствах освещённость игровой поверхности должна быть равномерной и составлять не менее 800 люкс, а освещённость всей игровой площадки – как минимум 600 люкс. 3.2.3.5. Если используется несколько столов, уровень освещённости должен быть одинаковым на каждом из них, и уровень фонового освещения в игровом зале не должен превышать минимальный уровень в игровой зоне. 3.2.3.6. Источники света должны быть расположены не ниже 5 м от уровня пола. 3.2.3.7. Задний план в основном должен быть тёмным и не должен иметь ярких источников света, в том числе дневного, проходящего через не зашторенные окна и другие проемы. 3.2.3.8. Пол не должен быть светлого цвета или ярко блестящим. Поверхность пола не должна быть скользкой, но умеренно эластичной. 3.2.3.9 Техническое оборудование на сетке считается ее частью.	<i>names of players or Associations, and small technical equipment which shall be fitted in a way that does not affect play.</i> <i>3.2.3.3 The playing area shall be enclosed by surrounds about 75cm high, all of the same dark background colour, separating it from adjacent playing areas and from spectators.</i> <i>3.2.3.4 The light intensity, measured at the height of the playing surface, shall be at least 1500 lux uniformly over the whole of the playing surface and at least 1000 lux elsewhere in the playing area; in other competitions the intensity shall be at least 800 lux uniformly over the playing surface and at least 600 lux elsewhere in the playing area.</i> <i>3.2.3.5 Where several tables are in use, the lighting level shall be the same for all of them, and the level of background lighting in the playing hall shall not be greater than the lowest level in the playing area.</i> <i>3.2.3.6 The light source shall not be less than 5m above the floor.</i> <i>3.2.3.7 The background shall be generally dark and shall not contain bright light sources or daylight through uncovered windows or other apertures.</i> <i>3.2.3.8 The flooring shall not be light-coloured, brightly reflecting or slippery and it shall be resilient; the flooring may be rigid for wheelchair events.</i> <i>3.2.3.9 Technical equipment on the net assembly shall be considered part of it.</i>
--	---	--

3.2.4 VERIFICAREA PALETEI 3.2.4.1 Fiecare jucător este obligat să se asigure că acoperirile paletelor sunt atașate la lama paletelor cu adezivi care nu conțin solvenți volatili nocivi. 3.2.4.2 În toate competițiile calendaristice (regionale, republicane, ligi) poate fi înființat un centru de control al paletelor jucătorilor. 3.2.4.3 Ca rezultat a 4 eșecuri acumulate la orice aspect al testării paletelor într-o perioadă de patru ani, jucătorul poate totuși finaliza evenimentul, dar ulterior Comitetul Executiv va suspenda dreptul participării la evenimente sportive a jucătorului respectiv pe o perioadă de 12 luni. 3.2.4.3.1 Comitetul Executiv va informa în scris jucătorul suspendat despre această decizie respectivă adoptată. 3.2.4.3.2 Jucătorul suspendat poate face apel la Curtea de Arbitraj Sportiv în termen de 21 de zile de la primirea scrisorii de înștiințare; suspendarea jucătorului rămâne în vigoare chiar dacă acesta a înaintat o astfel de contestație.	3.2.4. ПРОВЕРКА РАКЕТКИ 3.2.4.1. Каждый игрок несёт ответственность за то, что покрытие ракетки прикреплено к лопасти клеящими материалами, которые не содержат вредных летучих веществ. 3.2.4.2. Во всех календарных соревнованиях (региональных, республиканских, лигах) может быть создан Центр проверки ракеток игроков. 3.2.4.3. Если в течение четырёх лет ракетка спортсмена не выдержала проверки в четвёртый раз, спортсмен имеет право завершить данное соревнование, но впоследствии Исполнительный комитет отстраняет его от соревнований на срок 12 месяцев. 3.2.4.3.1. Исполнительный комитет обязан в письменном виде проинформировать игрока об отстранении от соревнований. 3.2.4.3.2. Отстраненный игрок может подать протест в спортивный арбитраж в течение 21 дня с момента получения извещения об отстранении; на время рассмотрения протеста отстранение игрока остаётся в силе.	3.2.4 RACKET CONTROL 3.2.4.1 <i>It is the responsibility of each player to ensure that racket coverings are attached to their racket blade with adhesives that do not contain harmful volatile solvents.</i> 3.2.4.2 <i>In all calendar competitions (regional, republican, league) a control center of player paddles can be established.</i> 3.2.4.3 <i>Following 4 accumulated failures on any aspect of racket testing in a period of four years, the player may complete the event, but subsequently the Executive Committee will suspend the offending player for 12 months.</i> 3.2.4.3.1 <i>The ITTF shall inform the suspended player in writing of such suspension.</i> 3.2.4.3.2 <i>The suspended player may appeal to the Court of Arbitration for Sport within 21 days of the receiving of the letter of suspension; should such an appeal be submitted the player's suspension would remain in force.</i>
3.2.5 PUBLICITATE ȘI MARCAJE 3.2.5.1 În interiorul zonei de joc, publicitatea va fi afișată numai pe echipamentele sau accesoriile enumerate la pct.3.2.3.2 sau pe îmbrăcămintea de joc, îmbrăcămintea arbitrilor sau numerele jucătorilor, precum și	3.2.5. РЕКЛАМА И МАРКИРОВКА 3.2.5.1. Рекламу следует размещать только на оборудовании или принадлежностях, перечисленных в п. 3.2.3.2, одежде игроков и судей и номерах игроков, и никакие специальные дополнительные экспозиции внутри игровой площадки недопустимы.	3.2.5 ADVERTISEMENTS & MARKINGS 3.2.5.1 <i>Inside the playing area, advertisements shall be displayed only on equipment or fittings listed in 3.2.3.2 or on playing clothing, umpires' clothing or players' numbers and there shall be no</i>

nu vor exista afişaje suplimentare speciale. 3.2.5.1.1 Publicitatea sau marcajele din sau lângă zona de joc, pe îmbrăcămintea sau numerele de joc și pe îmbrăcămintea arbitrilor, nu se va referi la produse din tutun, băuturi alcoolice, stupefiante sau alte produse ilegale, totodată nu trebuie să conțină elemente discriminatorii sau conotație bazate pe aspecte de rasă, xenofobie, sex, religie, dizabilități sau alte forme de discriminare. 3.2.5.3 Cu excepția publicității LED și dispozitive similare de pe suprafețele părților laterale ale zonei de joc, culorile fluorescente, luminescente sau lucioase nu vor fi folosite nicăieri în zona de joc, iar culoarea fundalului terenului de joc și suprafețele laterale vor rămâne întunecate. 3.2.5.3.1 Publicitatea de pe suprafețele laterale nu se va schimba în timpul unui meci de la tonalitate închisă la deschisă și invers. 3.2.5.3.2 LED-urile și dispozitivele similare de pe suprafețele părților laterale ale zonei de joc nu vor fi atât de luminoase încât să deranjeze jucătorii în timpul meciului și nu se vor schimba când mingea este în joc. 3.2.5.3.3 Publicitatea pe LED-uri și dispozitive similare nu va fi utilizată fără aprobarea prealabilă din partea ITTF. 3.2.5.4 Literele sau simbolurile de pe interiorul suprafețelor părților laterale ale zonei de joc trebuie să fie clar diferite de culoarea mingii în uz, afișate la o înălțime ce nu va depăși 40 cm și va conține nu mai mult de două culori. 3.2.5.5 Se permite aplicarea până la 4 marcaje	3.2.5.1.1. Реклама или маркировка внутри, или рядом с игровой площадкой и на одежде игроков и судей и номерах игроков не должна иметь отношения к табачным изделиям, алкогольным напиткам, наркотикам или какой-либо нелегальной продукции, а также не должна иметь негативный характер, прямо или косвенно связанный с расовой, гендерной, религиозной или иной нетерпимостью, или дискриминацией. 3.2.5.3. Флуоресцентные и люминесцентные цвета и блестящие покрытия не должны использоваться где-либо на игровой площадке, за исключением светодиодной и аналогичной световой рекламы на бортиках, расположенных вдоль боковых сторон игровой площадки, и фоновый цвет бортиков должен оставаться темным. 3.2.5.3.1. Реклама на бортиках не должна меняться во время встречи с темной на светлую и обратно. 3.2.5.3.2. Светодиоды и аналогичные устройства на бортиках не должны быть яркими настолько, чтобы мешать игрокам во время встречи, и не должны изменяться каким-либо образом, когда мяч в игре. 3.2.5.3.3. Светодиодная и аналогичная световая реклама не должна использоваться, пока не будет одобрена ITTF. 3.2.5.4. Надписи и символы на внутренних сторонах ограждений должны явно отличаться по цвету от используемого мяча при максимальной высоте в 40 см; для букв и символов не должно использоваться более двух различных цветов. 3.2.5.5. Разрешается использовать до 4 рекламных объявлений на полу игровой площадки.	<i>special additional displays.</i> <i>3.2.5.1.1 Advertisements or markings in or next to the playing area, on playing clothing or numbers and on umpires' clothing, shall not be for tobacco goods, alcoholic drinks, harmful drugs or illegal products and they shall be without negative discrimination or connotation on the grounds of race, xenophobia, gender, religion, disabilities or other forms of discrimination.</i> <i>3.2.5.3 With the exception of LED (light-emitting diode) and similar devices advertisements on the surrounds of the sides of the playing area, fluorescent, luminescent or glossy colours shall not be used anywhere in the playing area and the background colour of the surrounds shall remain dark.</i> <i>3.2.5.3.1 Advertisements on surrounds shall not change during a match from dark to light and vice versa.</i> <i>3.2.5.3.2 LEDs and similar devices on surrounds shall not be so bright as to disturb players during the match and shall not change when the ball is in play.</i> <i>3.2.5.3.3 Advertisements on LED and similar devices shall not be used without prior approval from ITTF.</i> <i>3.2.5.4 Lettering or symbols on the inside of surrounds shall be clearly different from the colour of the ball in use, not more than two colours and shall be contained within a height of 40cm.</i> <i>3.2.5.5 There may be up to 4 advertisements on the floor of the playing area; such markings</i>
---	--	--

publicitate pe podeaua zonei de joc. 3.2.5.6 Reclamele aplicate pe masa de joc trebuie să corespundă următoarelor cerințe: 3.2.5.6.1 Pe fiecare jumătate a fiecărei părți a blatului mesei și la fiecare capăt poate fi plasată doar o reclamă permanentă a producătorului sau furnizorului (denumirea sau sigla) și o reclamă temporară, fiecare fiind de o lungime maximă de 60 cm 3.2.5.6.2 Reclamele temporare trebuie să fie clar separate de reclamele permanente și nu pot face publicitate altor furnizori de echipamente de tenis de masă. 3.2.5.6.3 Este interzisă aplicarea reclamei, modelului mesei, denumirii sau siglei producătorului sau furnizorului mesei, cu excepția cazului când producătorul sau furnizorul mesei este sponsorul nemijlocit al turneului. 3.2.5.7. Pe fiecare parte a mesei, pe fileu, la o distanță mai mică de 3 cm de banda care trece de-a lungul marginii superioare a plasei, pot fi aplicate doar două imagini publicitare, distinse clar ca culoare de mingea folosită în joc. Publicitatea aplicată pe părțile plasei în prelungirile verticale ale liniilor laterale ale mesei nu trebuie să diminueze vizibilitatea prin plasă, fiind de o culoare închisă. 3.2.5.8 Publicitatea de pe mesele arbitrilor sau alt mobilier din interiorul zonei de joc va cuprinde o suprafață totală (pe orice față) ce nu va depăși de 750 cm². 3.2.5.9 Publicitatea pe îmbrăcămintea de joc va fi afișată în anumite limite: 3.2.5.9.1 marca comercială, simbolul sau	3.2.5.6. Реклама, размещаемая на игровом столе, должна соответствовать следующим требованиям. 3.2.5.6.1. На каждой боковой и торцевой сторонах каждой половины крышки стола может быть одна постоянная реклама производителя или поставщика (имя или логотип) и одна временная там же; все они не должны быть длиннее 60 см. Временные рекламные объявления должны быть четко отделены от постоянной рекламы и не должны рекламировать других поставщиков оборудования для настольного тенниса. 3.2.5.6. При этом не допускается размещение рекламы, логотипа, названия стола или названия производителя, или поставщика на ножках стола или шасси, если только поставщик или изготовитель не являются титульным спонсором соревнований. 3.2.5.7. На сетке может располагаться по два рекламных объявления с каждой боковой стороны стола, ясно отличимых по цвету от используемого мяча, и располагающихся ближе, чем 3 см от тесьмы, идущей вдоль верхнего края сетки. Реклама, размещенная внутри вертикального продолжения боковых сторон стола, должна быть одного темного цвета и не должна уменьшать видимость через сетку. 3.2.5.8. Реклама на судейских столиках и другой мебели, находящейся внутри игровой площадки, не должна занимать более 750 см². 3.2.5.9. Реклама на одежде игроков должна быть ограничена: 3.2.5.9.1. обычной торговой маркой, символом или именем изготовителя, занимающими площадь до 24 см²; 3.2.5.9.2. не более чем шестью четко	3.2.5.6 Advertisements on the table shall comply with the following requirements: 3.2.5.6.1 There may be 1 permanent advertisement of the manufacturer or supplier (name or logo) and one temporary advertisement, each of a maximum length of 60 cm, may be placed on each half of each side of the table top and at each end 3.2.5.6.2 Temporary advertisements must be clearly separated from permanent advertisements and may not advertise other suppliers of table tennis equipment. 3.2.5.6.3 There shall be no advertisement, name of table, name or logo of the manufacturer or supplier of the table on the undercarriage, except if the table manufacturer or supplier is the title sponsor of the tournament. 3.2.5.7 There may be 2 advertisements on nets on each side of the table which shall be clearly different from the colour of the ball in use, shall not be within 3cm of the tape along the top edge; advertisements placed on parts of the net within the vertical extensions of the side lines of the table shall not obscure visibility through the mesh. 3.2.5.8 Advertisements on umpires' tables or other furniture inside the playing area shall be contained within a total area on any face of 750cm². 3.2.5.9 Advertisements on playing clothing shall be limited to 3.2.5.9.1 the maker's normal trademark, symbol or name contained within a total area of 24cm²;
---	--	--

numele obișnuit al producătorului, conținut într-o suprafață totală de până la 24 cm²; 3.2.5.9.2 nu mai mult de 6 imagini publicitare clar separate, cuprinse într-o suprafață totală combinată de maxim 600 cm², pe față, fie laterală sau umărul unei cămeși, cu cel mult 4 reclame pe față; 3.2.5.9.3 nu mai mult de 2 imagini publicitare, cuprinse pe o suprafață totală de până la 400 cm², pe spatele unei cămeși; 3.2.5.9.4 nu mai mult de 2 imagini publicitare, conținute într-o suprafață totală combinată de maxim 120 cm², numai pe față și lateralele șorturilor sau fustei. 3.2.5.10 Publicitatea de pe numerele jucătorilor va cuprinde o suprafață totală de până la 100 cm². 3.2.5.11 Publicitatea de pe îmbrăcămintea arbitrilor va cuprinde o suprafață totală de până la 40 cm².	отделёнными друг от друга рекламными объявлениями общей площадью до 600 см² на передней или боковой стороне игровой рубашки, либо на рукаве; на передней стороне рубашки может быть размещено не более четырёх объявлений. 3.2.5.9.3. двумя объявлениями площадью до 400 см² на спинке рубашки; 3.2.5.9.4. не более чем двумя рекламными объявлениями на игровых шортах или юбке общей площадью до 120 см², расположенными только на передней и боковых сторонах шорт или юбки. 3.2.5.10. Реклама на номерах игроков должна занимать общую площадь не более 100 см². Если номера не используются, на одежде игроков может быть размещена реклама спонсора соревнований площадью не более 100 см². 3.2.5.11. Реклама на одежде судей не должна занимать площадь более 40 см².	3.2.5.9.2 <i>not more than 6 clearly separated advertisements, contained within a combined total area of 600cm², on the front, side or shoulder of a shirt, with not more than 4 advertisements on the front;</i> 3.2.5.9.3 <i>not more than 2 advertisements, contained within a total area of 400cm², on the back of a shirt;</i> 3.2.5.9.4 <i>not more than 2 advertisements, contained within a combined total area of 120cm², only on the front and the sides of shorts or skirt.</i> 3.2.5.10 <i>Advertisements on players' numbers shall be contained within a total area of 100cm².</i> 3.2.5.11 <i>Advertisements on umpires' clothing shall be contained within a total area of 40cm².</i>
3.3 PERSOANELE OFICIALE 3.3.1 Arbitru principal. 3.3.1.1 Pentru fiecare competiție va fi desemnat un arbitru principal, identitatea căruia și locația vor fi făcute publice participanților și, după caz, căpitanilor de echipă. 3.3.1.2 Arbitrul principal este responsabil pentru: 3.3.1.2.1 desfășurarea tragerii la sorți; 3.3.1.2.2 programarea meciurilor în timp și zonelor de joc;	3.3 ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА 3.3.1. Главный судья (рефери). 3.3.1.1. Для любых соревнований должен быть назначен главный судья, фамилия и местонахождение которого должны быть известны участникам, капитанам команд (в командных соревнованиях) и тренерам-представителям. 3.3.1.2. Главный судья отвечает за: 3.3.1.2.1. проведение жеребьевки; 3.3.1.2.2. составление расписания матчей и встреч по времени и столам; 3.3.1.2.3. назначение официальных лиц	3.3 MATCH OFFICIALS 3.3.1 <i>Referee.</i> 3.3.1.1 <i>For each competition as a whole a referee shall be appointed and his or her identity and location shall be made known to the participants and, where appropriate, to the team captains.</i> 3.3.1.2 <i>The referee shall be responsible for</i> 3.3.1.2.1 <i>the conduct of the draw;</i> 3.3.1.2.2 <i>the scheduling of the matches by time and table;</i> 3.3.1.2.3 <i>the appointment of match officials;</i>

3.3.1.2.3 numirea oficialilor meciurilor; 3.3.1.2.4 desfășurarea până la începerea turneului a consultărilor cu oficialii meciurilor; 3.3.1.2.5 verificarea eligibilității jucătorilor; 3.3.1.2.6 deciderea dacă jocul poate fi suspendat în caz de urgență; 3.3.1.2.7 deciderea dacă jucătorii pot părăsi zona de joc în timpul unui meci; 3.3.1.2.8 deciderea asupra duratei de adaptare a jucătorilor la mesele de joc; 3.3.1.2.9 deciderea dacă jucătorii pot purta training în timpul unui meci; 3.3.1.2.10 deciderea a orice chestiune de interpretare a Regulilor de joc, inclusiv acceptabilitatea vestimentației, a echipamentelor și condițiilor de joc; 3.3.1.2.11 deciderea referitoare la când și unde, jucătorii pot continua încălzirea în cazul opririi de urgență a jocului; 3.3.1.2.12 luarea măsurilor disciplinare pentru comportament neadecvat sau alte încălcări regulamentare. 3.3.1.3 În cazul în care, cu acordul Organizatorilor competiției, oricare dintre atribuțiile arbitrilor principal sunt atribuite altor persoane, acest fapt se va aduce la cunoștința participanților sau, după caz, și căpitanilor de echipă. 3.3.1.4 Arbitrul principal sau locțiitorului împuternicit, desemnat să exercite atribuțiile arbitrilor în absența sa, va fi prezent permanent în zona de joc, în timpul meciului. 3.3.1.5 În cazul în care arbitrul principal decide înlocuirea unui oficial al meciului, el	соревнований; 3.3.1.2.4. проведение перед соревнованиями совещания с официальными лицами соревнований; 3.3.1.2.5. проверку права игроков на участие в данных соревнованиях; 3.3.1.2.6. решение вопроса о возможной остановке игры в случае крайней необходимости; 3.3.1.2.7. решение вопроса, может ли игрок покинуть игровую площадку во время встречи; 3.3.1.2.8. решение вопроса о продлении установленного времени разминки; 3.3.1.2.9. решение вопроса о том, может ли игрок быть одетым во время встречи в тренировочный костюм; 3.3.1.2.10. решение всех вопросов интерпретации Правил, включая законность одежды, игрового оборудования и игровых условий; 3.3.1.2.11. решение вопроса о том, могут ли игроки разминаться и где конкретно в случаях непредвиденной остановки игры; 3.3.1.2.12. принятие дисциплинарных мер за недостойное поведение или другие нарушения Правил. 3.3.1.3. Если по согласованию с оргкомитетом соревнования какие-либо обязанности главного судьи поручают другим лицам, конкретные обязанности и местонахождение каждого из них должны быть известны участникам, капитанам команд (в командных соревнованиях) и тренерам-представителям. 3.3.1.4. Главному судье или его полномочному заместителю, назначенному для выполнения обязанностей главного судьи во время его отсутствия, следует постоянно находиться в зале во время проведения соревнований.	3.3.1.2.4 <i>conducting a pre-tournament briefing for match officials;</i> 3.3.1.2.5 <i>checking the eligibility of players;</i> 3.3.1.2.6 <i>deciding whether play may be suspended in an emergency;</i> 3.3.1.2.7 <i>deciding whether players may leave the playing area during a match;</i> 3.3.1.2.8 <i>deciding whether statutory practice periods may be extended;</i> 3.3.1.2.9 <i>deciding whether players may wear track suits during a match;</i> 3.3.1.2.10 <i>deciding any question of interpretation of Laws or Regulations, including the acceptability of clothing, playing equipment and playing conditions;</i> 3.3.1.2.11 <i>deciding whether, and where, players may practice during an emergency suspension of play;</i> 3.3.1.2.12 <i>taking disciplinary action for misbehavior or other breaches of regulations.</i> 3.3.1.3 <i>Where, with the agreement of the competition management committee, any of the duties of the referee are delegated to other persons, the specific responsibilities and locations of each of these persons shall be made known to the participants and, where appropriate, to the team captains.</i> 3.3.1.4 <i>The referee, or a responsible deputy appointed to exercise authority in his or her absence, shall be present at all times during play.</i> 3.3.1.5 <i>Where the referee is satisfied that it is necessary to do so he or she may replace a match official with another at any time, but</i>
---	---	--

este în drept să facă această înlocuire în orice moment, totodată neavând dreptul modificării deciziei deja luate de oficialul înlocuit, în legătură cu chestiuni aflate în competența sa. 3.3.1.6 Jucătorii se vor afla sub jurisdicția arbitrului principal din momentul în care ajung în zona de joc până când o părăsesc.	3.3.1.5. Если главный судья решит, что необходимо заменить официальное лицо встречи, он вправе сделать это в любое время, но он не вправе изменить никакое решение, уже принятое заменённым официальным лицом по вопросу, входившему в его компетенцию. 3.3.1.6. Игрок находится под юрисдикцией главного судьи с момента входа в игровую зону и до тех пор, пока не покинул её.	<i>he or she may not alter a decision already made by the replaced official on a question of fact within his or her jurisdiction.</i> <i>3.3.1.6 Players shall be under the jurisdiction of the referee from the time at which they arrive at the playing venue until they leave it.</i>
3.3.2 ARBITRU, ARBITRU-ASISTENT și RESPONSABILUL CRONOMETROR. 3.3.2.1 Pentru fiecare meci vor fi desemnați un arbitru și un arbitru asistent. 3.3.2.2 Arbitrul trebuie să stea în linie cu fileul, iar arbitrul asistent va sta direct cu fața vizavi de arbitru, de cealaltă parte a mesei. 3.3.2.3 Arbitrul este responsabil de: 3.3.2.3.1 verificarea acceptabilității echipamentului și a condițiilor de joc și raportarea oricărei deficiențe arbitrului principal; 3.3.2.3.2 alegerea aleatorie a mingii, conform prevederilor pct. 3.4.2.1.1, 3.4.2.1.2; 3.3.2.3.3 efectuarea tragerii la sorți pentru alegerea servirii, primirii și zonelor de joc a terenului; 3.3.2.3.4 deciderea dacă cerințele față de regulile serviciului pot fi revizuite (mai lejere) pentru un jucător cu dizabilități fizice; 3.3.2.3.5 supravegherea ordinii de servire, primire și încheieri, inclusiv corectarea oricăror eventuale erori;	3.3.2. ВЕДУЩИЙ СУДЬЯ, СУДЬЯ-АССИСТЕНТ СУДЬЯ СЧЁТЧИК УДАРОВ. 3.3.2.1. На каждую встречу должны быть назначены ведущий судья и судья-ассистент. 3.3.2.2. Ведущий судья должен находиться сбоку от стола по линии сетки, а судья-ассистент должен сидеть напротив него с другой стороны стола. 3.3.2.3. Ведущий судья полномочен: 3.3.2.3.1. определять приемлемость оборудования и игровых условий и докладывать о любых отклонениях главному судье; 3.3.2.3.2. выбирать мяч наугад, как обусловлено п.п. 3.4.2.1.1, 3.4.2.1.2; 3.3.2.3.3. проводить жеребьевку для выбора подачи, приема, сторон; 3.3.2.3.4. решать, могут ли быть смягчены требования к правильной подаче из-за физического недостатка игрока; 3.3.2.3.5. контролировать порядок подач, приемов, смены сторон и устранять любые ошибки в этих вопросах; 3.3.2.3.6. определять, закончен ли каждый розыгрыш очком или переигровкой;	3.3.2 UMPIRE, ASSISTANT UMPIRE & STROKE COUNTER <i>3.3.2.1 An umpire and an assistant umpire shall be appointed for each match.</i> <i>3.3.2.2 The umpire shall sit or stand in line with the net and the assistant umpire shall sit directly facing him or her, at the other side of the table.</i> <i>3.3.2.3 The umpire shall be responsible for:</i> <i>3.3.2.3.1 checking the acceptability of equipment and playing conditions and reporting any deficiency to the referee;</i> <i>3.3.2.3.2 taking a ball at random as provided in 3.4.2.1.1, 3.4.2.1.2;</i> <i>3.3.2.3.3 conducting the draw for the choice of serving, receiving and ends;</i> <i>3.3.2.3.4 deciding whether the requirements of the service law may be relaxed for a player with physical disability;</i> <i>3.3.2.3.5 controlling the order of serving, receiving and ends and correcting any errors therein;</i> <i>3.3.2.3.6 deciding each rally as a point or a</i>

3.3.2.3.6 stabilirea corectitudinii fiecărui joc de minge, prin înscrierea unui punct sau repetarea jocului; 3.3.2.3.7 anunțarea punctajului, în conformitate cu procedura stabilită; 3.3.2.3.8 introducerea sistemului de accelerare a jocului la momentul potrivit; 3.3.2.3.9 menținerea continuității jocului; 3.3.2.3.10 luarea de măsuri pentru încălcarea regulilor de consiliere sau comportament a participanților la meci; 3.3.2.3.11 organizarea tragerii la sorți pentru stabilirea jucătorului (perechii sau echipei) care își va schimba tricoul, în cazul în care adversarii au un tricou similar și nu pot amiabil decide cine dintre ei va schimba tricoul. 3.3.2.3.12 supravegherea și asigurarea aflării în zona de joc doar a persoanelor autorizate. 3.3.2.4 Arbitrul asistent va: 3.3.2.4.1 decide dacă mingea în joc atinge sau nu marginea suprafeței de joc de pe partea cea mai apropiată a mesei; 3.3.2.4.2 informa arbitrul despre încălcările regulilor de comportament și consiliere a jucătorilor. 3.3.2.5 Fie arbitrul, fie arbitrul asistent poate: 3.3.2.5.1 decide că, serviciul unui jucător este încorect executat; 3.3.2.5.2 decide că, într-un serviciu executat corect, mingea a atins ansamblul fileului; 3.3.2.5.3 decide că un jucător obstrucționează mingea; 3.3.2.5.4 decide că, condițiile de joc sunt perturbate într-un mod care poate afecta	3.3.2.3.7. объявлять счёт в соответствии с установленным порядком; 3.3.2.3.8. вводить правило активизации игры в установленное время; 3.3.2.3.9. поддерживать непрерывность игры; 3.3.2.3.10. принимать меры при нарушении Правил, касающихся поведения и советов игрокам; 3.3.2.3.11. определять с помощью жребия, какой игрок, пара или команда должны сменить рубашки, если соперники намереваются играть встречу в одежде одинакового цвета и не могут договориться о том, кто должен сменить рубашки; 3.3.2.3.12. следить за тем, чтобы в игровой зоне находились только лица, имеющие на это право. 3.3.2.4. Судья-ассистент должен: 3.3.2.4.1. решать, коснулся ли мяч кромки игровой поверхности на стороне стола, ближайшей к нему; 3.3.2.4.2. информировать ведущего судью о незаконных советах или нарушениях правил поведения. 3.3.2.5. Как ведущий судья, так и судья-ассистент могут решать, что: 3.3.2.5.1. подача игрока выполнена неправильно; 3.3.2.5.2. мяч при подаче, выполненной по всем правилам, коснулся комплекта сетки; 3.3.2.5.3. игрок «мешает» мячу; 3.3.2.5.4. условия игры изменились настолько, что это может повлиять на исход розыгрыша; 3.3.2.5.5. закончилось время разминки, игры или перерыва. 3.3.2.6. Как судья-ассистент, так и отдельно назначенное главным судьей официальное лицо могут быть задействованы в качестве	let; 3.3.2.3.7 <i>calling the score, in accordance with specified procedure;</i> 3.3.2.3.8 <i>introducing the expedite system at the appropriate time;</i> 3.3.2.3.9 <i>maintaining the continuity of play;</i> 3.3.2.3.10 <i>taking action for breaches of the advice or behaviour regulations;</i> 3.3.2.3.11 <i>drawing by lot which player, pair or team shall change their shirt, should opposing players or teams have a similar shirt and cannot agree which of them will change.</i> 3.3.2.3.12 <i>ensuring that only authorised persons are at the playing area.</i> 3.3.2.4 <i>The assistant umpire shall:</i> 3.3.2.4.1 <i>decide whether or not the ball in play touches the edge of the playing surface at the side of the table nearest him or her;</i> 3.3.2.4.2 <i>inform the umpire for breaches of the advice or behaviour regulations.</i> 3.3.2.5 <i>Either the umpire or the assistant umpire may:</i> 3.3.2.5.1 <i>decide that a player's service action is illegal;</i> 3.3.2.5.2 <i>decide that, in an otherwise correct service, the ball touches the net assembly;</i> 3.3.2.5.3 <i>decide that a player obstructs the ball;</i> 3.3.2.5.4 <i>decide that the conditions of play are disturbed in a way that may affect the outcome of the rally;</i> 3.3.2.6 <i>Either the assistant umpire or a separate official may act as stroke counter, to count the strokes of the receiving player or</i>
--	--	--

rezultatul jocului; 3.3.2.6 Fie arbitrul asistent, fie un alt oficial desemnat de arbitrul principal poate intervine ca cronometror, pentru a număra loviturile jucătorului care primește atunci când sistemul de accelerare este în funcțiune. 3.3.2.7 Decizia luată de arbitrul asistent în conformitate cu prevederile pct.3.3.2.5 nu poate fi anulată de către arbitrul meciului. 3.3.2.8 Jucătorii se vor afla sub jurisdicția arbitrului din momentul în care ajung în zona de joc până când o părăsesc.	счётчика ударов, задачей которого является считать удары принимающего игрока (пары) при введении правила активизации (ускорения) игры. 3.3.2.7. Решение, принятое судьей-ассистентом в соответствии с положениями п. 3.3.2.5, не может быть отменено ведущим судьей. 3.3.2.8. Игрок находится под юрисдикцией ведущего судьи с момента входа на игровую площадку и до момента, когда игрок покидает игровую площадку.	<i>pair when the expedite system is in operation.</i> <i>3.3.2.7 A decision made by the assistant umpire in accordance with the provisions of 3.3.2.5 may not be overruled by the umpire.</i> <i>3.3.2.8 Players shall be under the jurisdiction of the umpire from the time at which they arrive at the playing area until they leave it.</i>
3.3.3 CONTESTAȚII 3.3.3.1 Niciun acord între jucători, într-o competiție individuală sau între căpitani de echipă, într-o competiție pe echipe, nu poate modifica o decizie a arbitrului principal cu privire la interpretarea Regulilor, sau modifica chestiuni ce țin de desfășurarea competiției, stabilite de Comitetul organizator. 3.3.3.2 Nu pot fi înaintate contestații către arbitru principal împotriva unei decizii adoptate de un oficial de meci responsabil, referitoare la o anumită chestiune de joc, sau către Comitetul organizator cu privire la obiecții față de interpretarea Regulilor de către arbitrul principal. 3.3.3.3 Contestația poate fi înaintată arbitrului principal împotriva deciziei unui oficial de meci cu privire la o chestiune de interpretare a Regulilor, iar decizia arbitrului principal, în acest caz, va fi definitivă. 3.3.3.4 Contestația poate fi înaintată Comitetului	3.3.3. АПЕЛЛЯЦИИ (протесты). 3.3.3.1. Никакое соглашение между игроками в личной встрече или между капитанами команд в командных матчах не может изменить решение главного судьи – по вопросам интерпретации Правил, оргкомитета – по всем другим вопросам проведения соревнований. 3.3.3.2. Никакие протесты не могут быть поданы главному судье против решения официального лица встречи по конкретному факту игры, а оргкомитету – против решения главного судьи по вопросам интерпретации Правил. 3.3.3.3. Протест может быть подан главному судье против решения официального лица встречи по вопросу интерпретации Правил; решение главного судьи при этом должно быть окончательным. 3.3.4. Протест может быть подан в оргкомитет соревнований против решения главного судьи по вопросам проведения соревнований, не предусмотренным Правилами; решение	3.3.3 APPEALS <i>3.3.3.1 No agreement between players, in an individual event, or between team captains, in a team event, can alter a decision on a question of fact by the responsible match official, on a question of interpretation of Regulations by the responsible referee or on any other question of tournament or match conduct by the responsible management committee.</i> <i>3.3.3.2 No appeal may be made to the referee against a decision on a question of fact by the responsible match official or to the management committee on a question of interpretation of Regulations by the referee.</i> <i>3.3.3.3 An appeal may be made to the referee against a decision of a match official on a question of interpretation of Regulations, and the decision of the referee shall be final.</i> <i>3.3.3.4 An appeal may be made to the</i>

organizator împotriva unei decizii a arbitrului principal cu privire la o chestiune de conduită în competiție care nu este prevăzută în Regulii, iar decizia respectivă a Comitetului organizator va fi definitivă. 3.3.3.5 Într-o competiție individuală, o contestație poate fi făcută numai de către jucătorul care participă la meciul în care a apărut chestiunea; într-o competiție pe echipe, contestație poate fi făcută numai de către liderul unei echipe care participă la meciul în care a apărut chestiunea. 3.3.3.6 Orice chestiune a interpretării Regulilor care decurge din decizia arbitrului principal, sau cea ce ține de conduită în competiție care reiese din decizia Comitetului organizator, poate fi contestată către Comitetul ATTP de jucător sau căpitanul de echipă împuternicit pentru a face un astfel de apel, prin intermediul Asociației, clubului sportiv și/sau persoanei care îl reprezintă.	оргкомитета должно быть окончательным. 3.3.5. В личных соревнованиях протест может быть подан только игроком, принимающим участие во встрече, в которой возник вопрос; в командных соревнованиях протест может быть подан только представителем (тренером) или капитаном команды, принимающей участие во встрече, в которой возник вопрос. 3.3.6. Вопрос об интерпретации Правил, возникший вследствие решения главного судьи, или вопрос о проведении соревнований, возникший из-за решения оргкомитета, может быть поставлен игроком или капитаном команды, уполномоченными подавать протест, через Ассоциацию, спортивный клуб и/или лицо которые за него поручились, для рассмотрения Комитетом по правилам ATTP.	<i>competition management committee against a decision of the referee on a question of tournament or match conduct not covered by the Regulations, and the decision of the management committee shall be final.</i> <i>3.3.3.5 In an individual event an appeal may be made only by a player participating in the match in which the question has arisen; in a team event an appeal may be made only by the captain of a team participating in the match in which the question has arisen.</i> <i>3.3.3.6 A question of interpretation of Regulations arising from the decision of a referee, or a question of tournament or match conduct arising from the decision of a competition management committee, may be submitted by the player or team captain eligible to make an appeal, through his or her parent Association, for consideration by the ATTP Rules Committee.</i>
3.4 DESFĂȘURAREA MECIULUI 3.4.1 Anunțarea scorului. 3.4.1.1 Arbitrul va anunța scorul imediat ce mingea este în afara jocului, la încheierea unui schimb de lovituri, sau imediat ce va putea face acest lucru. 3.4.1.1.1 La anunțarea scorului în timpul unui joc, arbitrul anunța, mai întâi, pontajul înscris de jucătorul (perechea) care urmează să servească în următorul joc, și apoi pontajul acumulat jucătorul (perechea) adversară. 3.4.1.1.2 La începutul fiecărui set și înaintea	3.4. ПРОВЕДЕНИЕ ВСТРЕЧИ 3.4.1. Объявление счёта. 3.4.1.1. Ведущий судья должен объявлять счёт немедленно после выхода мяча из игры по завершении розыгрыша или, как только это практически станет возможным. 3.4.1.1.1. При объявлении счёта в течение партии ведущий судья должен сначала объявить число очков, набранных игроком (парой), которому надлежит подавать в следующем розыгрыше, а затем количество очков, набранное соперником. 3.4.1.1.2. В начале партии и перед каждой	3.4 MATCH CONDUCT 3.4.1 Score Indication 3.4.1.1 The umpire shall call the score as soon as the ball is out of play at the completion of a rally, or as soon as is practicable thereafter. 3.4.1.1.1 In calling the score during a game the umpire shall call first the number of points scored by the player or pair due to serve in the next rally of the game and then the number of points scored by the opposing player or pair. 3.4.1.1.2 At the beginning of a game and when a change of server is due, the umpire shall

schimbării jucătorului ce urmează să servească, arbitrul va anunța scorul, indicând cu mâna următorul servitor, precum și, după caz, numele acestuia.

3.4.1.1.3 La sfârșitul setului, arbitrul va anunța numărul de puncte înscrise de jucătorul (perechea) câștigător, apoi pontajul acumulat de jucătorul (perechea) învins.

3.4.1.2 Suplimentar la anunțarea scorului, arbitrul poate face anumite semne cu mâna pentru a confirma deciziile sale.

3.4.1.2.1 Când un punct a fost marcat, el poate ridica mâna din partea jucătorului (perechii) care a înscris, astfel încât umărul să fie orizontal, antebrațul să fie vertical, iar mâna strânsă în pumn, ridicată în sus.

3.4.1.2.2 Când, din orice motiv, schimbul de lovituri este reluat, el poate ridica mâna deasupra capului pentru a arăta că schimbul e oprit.

3.4.1.3 Scorul și, în cazul introducerii regulii de accelerare, numărul de lovituri va fi anunțat în limba de stat sau în orice altă limbă acceptabilă atât pentru jucători (sau perechi), cât și pentru arbitru.

3.4.1.4 Scorul va fi afișat pe indicatoare mecanice sau electronice, astfel încât să fie clar vizibil pentru jucători și spectatori.

3.4.1.5 Atunci când un jucător este avertizat oficial pentru comportament nepotrivit, un cartonaș galben va fi plasat pe sau lângă indicatorul de scor.

сменой подающего ведущий судья должен объявить счёт, указать жестом следующего подающего и может назвать его фамилию.

3.4.1.1.3. В конце партии ведущий судья должен назвать количество очков, набранное победившим игроком (парой), а затем количество очков, набранное проигравшим игроком (парой).

3.4.1.2. В дополнение к объявлению счёта ведущий судья может использовать жесты рукой, подтверждающие его решения.

3.4.1.2.1. Когда очко засчитано, он может поднять до уровня плеча руку, ближайшую к игроку (паре), выигравшему очко так, чтобы плечо находилось в горизонтальном положении, предплечье – в вертикальном положении и кисть была сжата в кулак, направленный вверх.

3.4.1.2.2. Если по какой-либо причине розыгрыш переигрывается, он может поднять руку выше своей головы, чтобы показать, что розыгрыш остановлен.

3.4.1.3 Счёт и, при введении правила активизации игры, количество ударов, следует объявлять на государственном языке или на любом другом языке, приемлемом для обоих игроков (пар) и судьи.

3.4.1.4. Счёт следует демонстрировать на механических или электронных счётчиках, которые должны быть отчётливо видны игрокам и зрителям.

3.4.1.5. Если игрок получил официальное предупреждение за недостойное поведение, следует положить жёлтую карточку возле счётчика или на счётчик со стороны провинившегося.

point to the next server, and may also follow the score call with the next server's name.

3.4.1.1.3 At the end of a game the umpire shall call the number of points scored by the winning player or pair followed by the number of points scored by the losing player or pair.

3.4.1.2 In addition to calling the score the umpire may use hand signals to indicate his or her decisions.

3.4.1.2.1 When a point has been scored, he may raise his or her arm nearer to the player or pair who won the point so that the upper arm is horizontal and the forearm is vertical with the closed hand upward.

3.4.1.2.2 When for any reason the rally is a let, he or she may raise his or her hand above his or her head to show that the rally has ended.

3.4.1.3 The score and, under the expedite system, the number of strokes shall be called in English or in any other language acceptable to both players or pairs and to the umpire.

3.4.1.4 The score shall be displayed on mechanical or electronic indicators so that it is clearly visible to the players and the spectators.

3.4.1.5 When a player is formally warned for bad behaviour, a yellow marker shall be placed on or near the score indicator.

3.4.2 ECHIPAMENTE

3.4.2.1 Jucătorii nu trebuie să aleagă mingile în zona de joc.

3.4.2.1.1 Ori de câte ori este posibil, jucătorilor li se va oferi posibilitatea de a alege una sau mai multe mingi înainte de a intra în zona de joc și meciul se va juca cu mingea aleasă de jucători.

3.4.2.1.2 Dacă mingea nu a fost aleasă înainte ca jucătorii să intre în zona de joc, sau jucătorii nu sunt de acord amiabil asupra mingii care urmează să fie folosită, meciul se va juca cu o minge luată la întâmplare de către arbitru dintr-o cutie cu mingi aprobate pentru competiție.

3.4.2.1.3 Dacă o minge este deteriorată în timpul unui meci, aceasta va fi înlocuită cu alta dintre cele alese înainte de meci sau, dacă o astfel de minge nu este disponibilă, cu una luată la întâmplare de către arbitru dintr-o cutie cu mingi, aprobate pentru competiție.

3.4.2.2 Învelișul paletei va fi utilizat în modul în care a fost autorizat de către ITTF, fără nicio tratare fizică, chimică sau de altă natură, care să modifice proprietățile de joc, frecarea, aspectul, culoarea, structura, suprafața etc.; în special, nu se vor utiliza aditivi.

3.4.2.3 Toți parametrii unei palete trebuie să suporte testele de control stabilite.

3.4.2.4 Paleta nu va fi înlocuită în timpul unui meci individual decât dacă este deteriorată accidental atât de grav, încât nu poate fi folosită; dacă acest lucru se întâmplă, paleta

3.4.2. ОБОРУДОВАНИЕ И ИНВЕНТАРЬ.

3.4.2.1. Игроки не должны выбирать мячи на игровой площадке.

3.4.2.1.1. Насколько это возможно, игрокам следует предоставить право выбора одного или более мячей до выхода на игровую площадку, и встреча должна проводиться одним из этих мячей, выбранных игроками.

3.4.2.1.2. Если мяч не был выбран до выхода на игровую площадку или игроки не смогли договориться, каким именно мячом проводить встречу, встреча должна проводиться мячом, взятым ведущим судьей наугад из коробки мячей, являющихся официальными для этих соревнований.

3.4.2.1.3. При необходимости замены мяча во время встречи он должен быть заменен мячом, выбранным до начала встречи, или, если такого мяча нет, ведущий судья должен взять мяч наугад из коробки мячей, являющихся официальными для этих соревнований.

3.4.2.2. Покрывающий материал ракетки должен использоваться в том виде, в каком он был одобрен ITTF, без каких-либо физических, химических или иных модификаций, включая изменения игровых свойств, силы трения, внешнего вида, цвета, структуры, поверхности и т.д.; в частности, запрещается использование каких-либо добавок.

3.4.2.3. Ракетка должна выдержать инструментальную проверку по всем параметрам.

3.4.2.4. Ракетку нельзя заменять во время личной встречи, кроме случая, когда она была повреждена настолько сильно, что её дальнейшее использование невозможно; если

3.4.2 EQUIPMENT

3.4.2.1 Players shall not choose balls in the playing area.

3.4.2.1.1 Wherever possible players shall be given the opportunity to choose one or more balls before coming to the playing area and the match shall be played with the ball chosen by the players.

3.4.2.1.2 If a ball has not been chosen before players come to the playing area, or the players cannot agree on the ball to be used, the match shall be played with a ball taken at random by the umpire from a box of those specified for the competition.

3.4.2.1.3 If a ball is damaged during a match, it shall be replaced by another of those chosen before the match or, if such a ball is not available, by one taken at random by the umpire from a box of those specified for the competition.

3.4.2.2 The racket covering shall be used as it has been authorised by the ITTF without any physical, chemical or other treatment, changing or modifying playing properties, friction, outlook, colour, structure, surface, etc.; in particular, no additives shall be used.

3.4.2.3 A racket shall successfully pass all parameters of the racket control tests.

3.4.2.4 A racket shall not be replaced during an individual match unless it is accidentally damaged so badly that it cannot be used; if this happens the damaged racket shall be replaced immediately by another which the

deteriorată va fi înlocuită imediat cu o alta pe care jucătorul a adus-o cu el în zona de joc sau una care i-a fost înmănată în zona de joc. 3.4.2.5 Dacă nu este autorizat altfel de către arbitru, jucătorii trebuie să-și lase paletele pe masă în timpul intervalelor; dar dacă racheta este legată de mână, arbitrul va permite jucătorului să-și păstreze racheta legată de mână în intervale.	это случается, игрок должен немедленно заменить повреждённую ракетку другой ракеткой, принесенной им заранее на игровую площадку или переданной ему на игровую площадку. 3.4.2.5. Если иное не определено ведущим судьёй, во время перерывов во встрече игроки должны оставлять свои ракетки на игровом столе. Если ракетка прикреплена (например, примотана) к руке, ведущий судья должен разрешить игроку во время перерыва во встрече оставить ракетку прикрепленной.	<i>player has brought with him or her to the playing area or one which is handed to him or her in the playing area.</i> <i>3.4.2.5 Unless otherwise authorised by the umpire, players shall leave their rackets on the table during intervals; but if the racket is strapped to the hand, the umpire shall allow the player to retain his or her racket strapped to the hand during intervals.</i>
3.4.3 PRACTICA (ADAPTAREA) 3.4.3.1 Jucătorii dispun de dreptul a se antrena pe masa competiției timp de până la 2 minute imediat înainte de începerea unui meci (dar nu în intervalele prevăzute în meci); perioada de adaptare poate fi prelungită numai cu permisiunea arbitrului. 3.4.3.2 În timpul unei opriri de urgență a jocului, arbitrul poate permite jucătorilor să se antreneze la orice masă, inclusiv masa de meci. 3.4.3.3 Jucătorilor li se va oferi oportunitatea rezonabilă de a verifica și de a se familiariza cu orice echipament pe care urmează să-l folosească, dar acest lucru nu le acorda concomitent dreptul la mai multe serviri de antrenament înainte de a relua jocul după înlocuirea unei mingi sau palete deteriorate.	3.4.3. РАЗМИНКА 3.4.3.1. Игрокам предоставляется право на двухминутную разминку на столе, где будет проводиться встреча, непосредственно перед началом встречи (но не во время разрешённых перерывов); продолжительность разминки может быть увеличена только с разрешения главного судьи. 3.4.3.2. Во время вынужденной остановки игры главный судья может разрешить игрокам разминаться на любом столе, включая игровой. 3.4.3.3. Игрокам должна быть предоставлена (в разумных пределах) возможность ознакомиться и опробовать любое оборудование, которое будет использоваться, однако это не дает им автоматически права на более чем несколько тренировочных розыгрышей перед продолжением игры после замены поврежденных мяча или ракетки.	3.4.3 PRACTICE 3.4.3.1 <i>Players are entitled to practise on the match table for up to 2 minutes immediately before the start of a match but not during normal intervals; the specified practice period may be extended only with the permission of the referee.</i> 3.4.3.2 <i>During an emergency suspension of play the referee may allow players to practise on any table, including the match table.</i> 3.4.3.3 <i>Players shall be given reasonable opportunity to check and to familiarise themselves with any equipment which they are to use, but this shall not automatically entitle them to more than a few practice rallies before resuming play after the replacement of a damaged ball or racket.</i>

3.4.4 PAUZE

3.4.4.1 Jocul va fi continuu (neîntrerupt) pe parcursul unui meci individual, cu excepția faptului că orice jucător are dreptul la:

3.4.4.1.1 o pauză de până la 1 minut între jocurile succesive ale unui meci individual;

3.4.4.1.2 pauze scurte pentru prosoape după fiecare 6 puncte de la începutul fiecărui joc și la schimbarea părților în ultimul joc posibil al unui meci individual.

3.4.4.2 Un jucător (o pereche) poate solicita o perioadă de time-out de până la 1 minut în timpul unui meci individual.

3.4.4.2.1 În evenimente individuale, cererea de time-out poate fi făcută de către jucător (pereche) sau de către consilierul desemnat; într-un eveniment de echipă poate fi făcut de jucător (pereche) sau de căpitanul echipei.

3.4.4.2.2 În cazul în care un jucător (o pereche) și un consilier sau căpitan nu sunt de acord cu privire la faptul că trebuie luată o pauză, decizia finală va fi luată de jucător (pereche) într-un eveniment individual și de căpitan într-un eveniment de echipă.

3.4.4.2.3 Solicitarea unui time-out, care poate fi făcută numai între jocuri dintr-un set, va fi indicată cu mâinile realizând semnul „T”.

3.4.4.2.4 La primirea unei cereri valide de time-out, arbitrul va suspenda jocul și va ține un cartonaș alb cu mâna pe partea jucătorului sau perechii care a solicitat-o; cartonașul alb sau un alt marcator corespunzător va fi plasat pe terenul respectivului jucător sau pereche.

3.4.4. ПЕРЕРЫВЫ.

3.4.4.1. Игра должна быть непрерывной в течение всей личной встречи за исключением предоставленного каждому игроку права на:

3.4.4.1.1. перерыв продолжительностью до 1 минуты после завершившейся партии, если встреча не закончена;

3.4.4.1.2. краткие перерывы для обтирания полотенцем после каждого разыгранного 6 очков, считая от начала каждой партии, а также при смене сторон в последней возможной партии встречи.

3.4.4.2. Игрок (пара) может в течение личной встречи взять один тайм-аут продолжительностью до 1 минуты.

3.4.4.2.1. В личных соревнованиях просьба о предоставлении тайм-аута может быть сделана игроком (парой) или указанным до начала встречи советчиком; в командных соревнованиях эта просьба может быть сделана игроком (парой), капитаном команды или тренером-представителем.

3.4.4.2.2. Если игрок или пара и советчик или капитан команды (тренер - представитель) не могут прийти к согласию о взятии тайм-аута в данный момент, окончательное решение остается за игроком или парой в личных соревнованиях или капитаном команды (тренером-представителем) в командных соревнованиях.

3.4.4.2.3. Просьба о предоставлении тайм-аута может быть сделана только между розыгрышами в партии путём обозначения руками буквы «Т» или устным заявлением.

3.4.4.2.4. После законного запроса на тайм-аут ведущий судья должен остановить игру и,

3.4.4 INTERVALS

3.4.4.1 *Play shall be continuous throughout an individual match except that any player is entitled to:*

3.4.4.1.1 *an interval of up to 1 minute between successive games of an individual match;*

3.4.4.1.2 *brief intervals for towelling after every 6 points from the start of each game and at the change of ends in the last possible game of an individual match.*

3.4.4.2 *A player or pair may claim one time-out period of up to 1 minute during an individual match.*

3.4.4.2.1 *In an individual event the request for a time-out may be made by the player or pair or by the designated adviser; in a team event it may be made by the player or pair or by the team captain.*

3.4.4.2.2 *If a player or pair and an adviser or captain disagree whether a time-out is to be taken, the final decision shall be made by the player or pair in an individual event and by the captain in a team event.*

3.4.4.2.3 *The request for a time-out, which can be made only between rallies in a game, shall be indicated by making a "T" sign with the hands.*

3.4.4.2.4 *On receiving a valid request for a time-out the umpire shall suspend play and shall hold up a white card with the hand on the side of the player or pair who requested it; the white card or another appropriate*

3.4.4.2.5 Cartonașul alb sau marcatorul va fi scos și jocul va fi reluat odată ce jucătorul (perechea) care a cerut pauza este gata să continue sau după expirarea unui minut (indiferent ce va surveni mai devreme).

3.4.4.2.6 Dacă solicitarea pentru un time-out este făcută simultan de către sau în numele ambilor jucători (perechi), jocul se va relua când ambii jucători (perechi) sunt gata să continue sau după expirarea unui minut (indiferent ce va surveni mai devreme), și nici unul din jucători (perechi) nu vor avea dreptul la un alt time-out în timpul meciului individual.

3.4.4.3 Un meci de echipă trebuie jucat fără intervale, cu excepția cazului în care un jucător care urmează să participe la meciuri individuale consecutive dintr-un meci de echipă poate lua o pauză de până la 5 minute între aceste meciuri individuale (single și/sau în dublu).

3.4.4.4 Arbitrul principal poate permite o oprire a jocului, pe o durată minim posibilă, și în nici un caz mai mare de 10 minute, dacă un jucător este temporar invalidat printr-un accident, cu condiția ca, în opinia arbitrului, oprirea să nu fie excesiv dezavantajoasă față de jucătorul (perechea) adversar.

3.4.4.5 Oprirea jocului nu va fi permisă pentru o diminuare a capacității fizice a jucătorului care a fost prezentă sau era anticipată în mod rezonabil la începutul meciului sau în cazul în care aceasta se datorează stresului normal al jocului; diminuarea capacității fizice, ca rezultat al crampelor sau epuizării, cauzate de

продолжая сидеть, поднять вверх белую карточку со стороны игрока (пары), запросившего тайм-аут; затем белую карточку или другой указатель тайм-аута следует положить на половину игровой поверхности стола игрока (пары), взявшего тайм-аут (это обязанность судьи-ассистента).

3.4.4.2.5. Белую карточку или другой указатель тайм-аута следует убрать и возобновить игру, как только игрок (пара), взявший тайм-аут, готов продолжить игру или по истечении 1 минуты (что произойдет раньше).

3.4.4.2.6. Если просьба о тайм-ауте была сделана одновременно обоими игроками или парами, игра должна быть возобновлена, когда оба игрока или пары готовы продолжать игру или по истечении 1 минуты (что произойдет раньше) и никто из них уже не имеет права на другой тайм-аут в этой встрече.

3.4.4.3. Командный матч должен проводиться без остановок, за исключением случая, когда игрок, который должен участвовать в подряд идущих личных встречах командного матча, может взять перерыв продолжительностью до 5 минут между этими личными (одиночными и/или парными) встречами.

3.4.4.4. Главный судья может разрешить остановку игры, минимально возможную по продолжительности (при любых обстоятельствах не более 10 минут), если игрок в результате случайности временно не способен играть, при условии, что, по мнению главного судьи, приостановка игры не окажется чрезмерно неблагоприятной для соперника (пары).

3.4.4.5. Не следует разрешать остановок игры из-за упадка сил игрока, независимо от того, было такое состояние к началу встречи или

marker shall be placed on the court of that player or pair.

3.4.4.2.5 The white card or marker shall be removed and play resumed as soon as the player or pair making the request is ready to continue or at the end of 1 minute, whichever is the sooner.

3.4.4.2.6 If a valid request for a time-out is made simultaneously by or on behalf of both players or pairs, play will resume when both players or pairs are ready or at the end of 1 minute, whichever is the sooner, and neither player or pair shall be entitled to another time-out during that individual match.

3.4.4.3 There shall be no intervals between successive individual matches of a team match except that a player who is required to play in successive matches may claim an interval of up to 5 minutes between those matches.

3.4.4.4 The referee may allow a suspension of play, of the shortest practical duration, and in no circumstances more than 10 minutes, if a player is temporarily incapacitated by an accident, provided that in the opinion of the referee the suspension is not likely to be unduly disadvantageous to the opposing player or pair.

3.4.4.5 A suspension shall not be allowed for a disability which was present or was reasonably to be expected at the beginning of the match, or where it is due to the normal stress of play; disability such as cramp or exhaustion, caused by the player's current state of fitness or by the manner in which

starea de pregătire fizică curentă a jucătorului sau de modul în care a decurs jocul, nu justifică o astfel de oprire de urgență, care poate fi permisă numai dacă imposibilitatea continuării jocului este rezultată dintr-un accident, cum ar fi accidentarea cauzată de o cădere. 3.4.4.6 Dacă la cineva din zona de joc apare o hemoragie, jocul va fi oprit imediat și nu se va relua până când persoana respectivă nu va primi tratament medical corespunzător și toate urmele de sânge nu vor fi îndepărtate din zona de joc. 3.4.4.7 Jucătorii vor rămâne în zona de joc sau în adiacent pe parcursul unui meci individual, cu excepția când arbitrul principal va permite altceva; în intervalele dintre jocuri și time-out, aceștia trebuie să se afle la o distanță de cel mult 3 metri de la zona de joc, sub supravegherea arbitrului.	оно явилось следствием обычного напряжения игры; неспособность играть, выражающаяся в судорогах или переутомлении, вызванная текущим состоянием игрока или характером протекания игры, не является основанием для непредвиденной остановки игры; остановка игры может быть разрешена только, если неспособность играть является результатом несчастного случая, такого, например, как травма, вызванная падением. 3.4.4.6. Если у кого-либо на игровой площадке открывается кровотечение, игра должна быть немедленно остановлена и продолжена только после того, как пострадавшему будет оказана медицинская помощь, а следы крови будут удалены с площадки. 3.4.4.7. Игроки должны оставаться в игровой площадке или около нее на протяжении всей встречи, покинуть её могут в порядке исключения с разрешения главного судьи; в течение разрешённых перерывов игроки должны оставаться в пределах 3 метров от игровой площадки под наблюдением ведущего судьи.	<i>play has proceeded, does not justify such an emergency suspension, which may be allowed only for incapacity resulting from an accident, such as injury caused by a fall.</i> <i>3.4.4.6 If anyone in the playing area is bleeding, play shall be suspended immediately and shall not resume until that person has received medical treatment and all traces of blood have been removed from the playing area.</i> <i>3.4.4.7 Players shall remain in or near the playing area throughout an individual match, except with the permission of the referee; during intervals between games and time-outs they shall remain within 3 metres of the playing area, under the supervision of the umpire.</i>
3.5 DISCIPLINA 3.5.1 Sfaturi. 3.5.1.1 În competiții de echipă, jucătorii pot primi sfaturi de la orice persoană autorizată să se afle în zona de joc prestabilită. 3.5.1.2 Într-o competiție individuală, un jucător sau o pereche poate primi sfaturi de la o singură persoană, desemnată în prealabil arbitrului, cu excepția cazului în care jucătorii unei perechi de dublu sunt din asociații	3.5. ДИСЦИПЛИНА 3.5.1. Советы. 3.5.1.1. В командных соревнованиях игроки могут получать советы от любого лица, правомочно находящегося в зоне, отведенной для этой команды. 3.5.1.2. В личных соревнованиях игрок (пара) может получать советы только от одного определённого лица, указанного ведущему судье до начала встречи; если игроки пары принадлежат разным ассоциациям, каждый из	3.5 DISCIPLINE 3.5.1 Advice 3.5.1.1 <i>In a team event, players may receive advice from anyone authorised to be at the playing area.</i> 3.5.1.2 <i>In an individual event, a player or pair may receive advice only from one person, designated beforehand to the umpire, except that where the players of a doubles pair are from different Associations each</i>

diferite, fiecare poate desemna un consilier, dar conform pct. 3.5.1 și 3.5.2, acești doi consilieri trebuie tratați ca o unitate; dacă o persoană neautorizată dă sfaturi, arbitrul va ridica un cartonaș roșu și îi va indica părăsirea zonei de joc.

3.5.1.3 Jucătorii pot primi sfaturi în orice moment, cu excepția perioadei realizării jocului, cu condiția ca jocul să nu fie întârziat (pct.3.4.4.1). Dacă vreo persoană autorizată dă sfaturi ilegal, arbitrul va ridica un cartonaș galben pentru a-l avertiza că orice astfel de abatere ulterioară va duce la eliminarea lui din zona de joc.

3.5.1.4 Dacă, în timpul aceluiași meci de echipă sau meci individual, după un avertisment, cineva dă din nou un sfat contrar regulilor stabilite, arbitrul principal va aplica un cartonaș roșu și va elimina consilierul în afara zonei de joc, indiferent dacă acest consilier a fost avertizat personal.

3.5.1.5 Într-un meci de echipă, consilierului penalizat nu i se va permite să se întoarcă în zona de joc, cu excepția cazului în care este necesar să joace, și el nu va fi înlocuit de un alt consilier până la încheierea meciului de echipă; într-un eveniment individual, acestuia nu i se va permite să se întoarcă până la finisarea meciului individual.

3.5.1.6 Dacă consilierul penalizat refuză să părăsească zona de joc sau se întoarce neautorizat înainte de sfârșitul meciului, arbitrul va opri jocul și va raporta arbitrului principal.

3.5.1.7 Aceste restricții se vor aplica numai

них может указать своего советчика, но, согласно п.п. 3.5.1 и 3.5.2, эти два советчика рассматриваются как одно лицо; если кто-либо другой, не указанный ведущему судье заранее, даст совет, ведущий судья должен показать красную карточку и удалить его за пределы игровой зоны.

3.5.1.3. Игроки могут получать советы в любое время кроме розыгрыша, если при этом игра не затягивается (п. 3.4.4.1). Если любое лицо, полномочное давать советы, дает его незаконно, ведущий судья должен поднять желтую карточку и предупредить его (ее), что любая следующая попытка приведет к удалению советчика из игровой зоны.

3.5.1.4. Если в течение одного и того же командного матча или личной встречи после предупреждения кто-либо снова даст совет не по правилам, ведущий судья должен поднять красную карточку и удалить советчика за пределы игровой зоны, независимо от того, был ли предупрежден персонально именно этот советчик.

3.5.1.5. В командном матче удаленному советчику не разрешается вернуться обратно, если только ему не предстоит играть самому, до конца матча, и при этом его нельзя заменить другим советчиком; в личных соревнованиях – до конца данной личной встречи.

3.5.1.6. Если удаленный советчик отказывается покинуть игровую зону или незаконно возвращается туда до окончания встречи (матча), ведущий судья должен остановить встречу и доложить главному судье.

3.5.1.7. Ограничение относится только к советам в отношении самой игры, но оно не препятствует игроку или капитану, если таковой имеется, подать официальный протест

may designate an adviser, but with regard to 3.5.1 and 3.5.2 these two advisors shall be treated as a unit; if an unauthorised person gives advice the umpire shall hold up a red card and send him or her away from the playing area.

3.5.1.3 Players may receive advice at any time except during rallies provided play is not thereby delayed (3.4.4.1); if any authorised person gives advice illegally the umpire shall hold up a yellow card to warn him or her that any further such offence will result in his or her dismissal from the playing area.

3.5.1.4 After a warning has been given, if in the same team match or the same match of an individual event anyone again gives advice illegally, the umpire shall hold up a red card and send him or her away from the playing area, whether or not he or she was the person warned.

3.5.1.5 In a team match the dismissed adviser shall not be allowed to return, except when required to play, and he or she shall not be replaced by another adviser until the team match has ended; in an individual event he or she shall not be allowed to return until the individual match has ended.

3.5.1.6 If the dismissed adviser refuses to leave, or returns before the end of the match, the umpire shall suspend play and report to the referee.

3.5.1.7 These regulations shall apply only to advice on play and shall not prevent a player or captain, as appropriate, from making a

sfaturilor ce țin de jocul respectiv, dar nu împiedică jucătorul sau căpitanul, după caz, să facă o contestație împotriva deciziei arbitrului de meci și nici nu împiedică jucătorul să consulte un reprezentant al asociației sale sau un interpret pe chestiuni juridice.	против решения официального лица встречи, оно также не препятствует игроку консультироваться с представителем его ассоциации или переводчиком по юридическим вопросам.	<i>legitimate appeal nor hinder a consultation with an interpreter or Association representative on the explanation of a juridical decision.</i>
3.5.2 COMPORTAMENT NECORESPUNZĂTOR 3.5.2.1 Jucătorii și antrenorii sau alți consilieri trebuie să se abțină de la un comportament care poate afecta în mod direct adversarul, poate ofensa spectatoriilor sau poate duce la discreditarea sportului, cum ar fi limbajul indecent, strivirea intenționată a mingii sau lovirea ei din zona de joc, lovirea masei sau suprafețelor laterale (pereții) zonei de joc, precum și exprimarea lipsei de respect față de arbitrii de meci. 3.5.2.2 Dacă în orice moment al evenimentului jucătorul, antrenorul sau un alt consilier comite o abatere gravă, arbitrul va opri jocul și va raporta imediat arbitrului principal; pentru abateri mai puțin grave, arbitrul poate, cu prima ocazie, să aplice un cartonaș galben și să-l avertizeze pe vinovat, că orice încălcare ulterioară va fi sancționată corespunzător. 3.5.2.3 Cu excepția cazurilor prevăzute la pct. 3.5.2.2 și 3.5.2.5, dacă un jucător care a fost avertizat comite o a doua abatere în același meci individual sau meci de echipă, arbitrul va acorda 1 punct adversarului, iar pentru o altă abatere el va acorda 2 puncte, de fiecare dată	3.5.2. НЕДОСТОЙНОЕ ПОВЕДЕНИЕ. 3.5.2.1. Игроки и тренеры или другие советчики должны воздерживаться от поведения, которое может задеть соперника, оскорбить зрителей или дискредитировать игру, например: неприличные выражения, намеренное разрушение мяча или выбивание его за пределы игровой площадки, удары по столу или ограждениям, а также неуважительное отношение к официальным лицам. 3.5.2.2. Если во время личной встречи игрок, тренер или советчик допускают серьезное нарушение, ведущий судья должен прервать встречу и доложить немедленно главному судье; при менее серьезных нарушениях он должен поднять желтую карточку и предупредить нарушителя о том, что при повторении чего-либо подобного будут применены штрафные санкции. 3.5.2.3. За исключением предусмотренного в п.п. 3.5.2.2 и 3.5.2.5, если предупрежденный игрок совершит второй проступок в той же личной встрече или в том же командном матче, ведущий судья должен присудить 1 очко противнику нарушителя, а за следующее нарушение – 2 очка, каждый раз поднимая желтую и красную карточку вместе.	3.5.2 MISBEHAVIOUR 3.5.2.1 <i>Players and coaches or other advisers shall refrain from behaviour that may unfairly affect an opponent, offend spectators or bring the sport into disrepute, such as abusive language, deliberately breaking the ball or hitting it out of the playing area, kicking the table or surrounds and disrespect of match officials.</i> 3.5.2.2 <i>If at any time a player, a coach or another adviser commits a serious offence the umpire shall suspend play and report immediately to the referee; for less serious offences the umpire may, on the first occasion, hold up a yellow card and warn the offender that any further offence is liable to incur penalties.</i> 3.5.2.3 <i>Except as provided in 3.5.2.2 and 3.5.2.5, if a player who has been warned commits a second offence in the same individual match or team match, the umpire shall award 1 point to the offender's opponent and for a further offence he or she shall award 2 points, each time holding up a yellow and a red card together.</i> 3.5.2.4 <i>If a player against whom 3 penalty</i>

aplicând împreună un cartonaș galben și unul roșu.

3.5.2.4 Dacă un jucător împotriva căruia au fost acordate 3 puncte de penalizare în același meci individual sau meci de echipă continuă să încalce normele de comportament, arbitrul va opri jocul și va raporta imediat arbitrului principal.

3.5.2.5 Dacă un jucător își schimbă paleta în timpul unui meci individual când aceasta nu a fost deteriorată, arbitrul va opri jocul și va raporta arbitrului principal.

3.5.2.6 Un avertisment sau o penalizare aplicată oricărui dintre jucătorii unei perechi de dublu se va referi (va fi valabilă) pentru pereche, dar nu și la jucătorului nevinovat în coraport cu meciurile individuale ulterioare al aceleiași meci de echipă; la începutul unui meci de dublu, o pereche ar trebui considerată deja avertizată sau penalizată dacă unul dintre jucătorii din acea pereche a fost avertizat sau penalizat mai devreme în același meci de echipă.

3.5.2.7 Cu excepția cazurilor prevăzute la pct.3.5.2.2, dacă un antrenor sau un alt consilier care a fost deja avertizat comite o nouă abatere în același meci individual sau meci de echipă, arbitrul va ridica un cartonaș roșu și îl va elimina din zona de joc și adiacent pînă la sfârșitul meciului de echipă sau, într-o probă individuală, pînă la sfârșitul meciului individual.

3.5.2.8 Arbitrul principal va avea dreptul de a descalifica un jucător dintr-un meci, un eveniment sau o competiție pentru

3.5.2.4. Если игрок, наказанный проигрышем 3 штрафных очков в данной личной встрече или в том же командном матче, продолжает нарушать нормы поведения, ведущий судья должен остановить игру и доложить главному судье.

3.5.2.5. Если игрок заменил ракетку, которая не была повреждена в течение данной личной встречи, ведущий судья должен остановить игру и доложить главному судье.

3.5.2.6. Предупреждение или наказание, вынесенное одному из игроков пары, распространяется на эту пару в данной встрече, но не на игрока, который не нарушал норм поведения, в следующих личных встречах этого же командного матча; в начале парной встречи пару следует рассматривать как уже имеющую предупреждение или наказание, если один из игроков этой пары был предупрежден или оштрафован ранее в том же командном матче.

3.5.2.7. За исключением предусмотренного в п. 3.5.2.2, если тренер или другой советчик, который был предупрежден, допустит следующее нарушение в той же личной встрече или в том же командном матче, ведущий судья должен поднять красную карточку и удалить его с игровой площадки до конца командного матча или (в личных соревнованиях) до конца данной личной встречи.

3.5.2.8. Главный судья имеет право дисквалифицировать игрока на данную встречу, командный матч, отдельный вид соревнований или на все соревнования в целом за недостойное или агрессивное поведение, независимо от того, получил он доклад от ведущего судьи или нет; если принимается

points have been awarded in the same individual match or team match continues to misbehave, the umpire shall suspend play and report immediately to the referee.

3.5.2.5 If a player changes his or her racket during an individual match when it has not been damaged, the umpire shall suspend play and report to the referee.

3.5.2.6 A warning or penalty incurred by either player of a doubles pair shall apply to the pair, but not to the non-offending player in a subsequent individual match of the same team match; at the start of a doubles match the pair shall be regarded as having incurred the higher of any warnings or penalties incurred by either player in the same team match.

3.5.2.7 Except as provided in 3.5.2.2, if a coach or another adviser who has been warned commits a further offence in the same individual match or team match, the umpire shall hold up a red card and send him or her away from the playing area until the end of the team match or, in an individual event, of the individual match.

3.5.2.8 The referee shall have power to disqualify a player from a match, an event or a competition for seriously unfair or offensive behaviour, whether reported by the umpire or not; as he or she does so he or she shall hold up a red card.

3.5.2.9 If a player is disqualified from 2 matches of a team or individual event he or she shall automatically be disqualified from that team event or individual competition.

comportament agresiv sau ofensator, indiferent dacă arbitrul a raportat sau nu despre aceasta; dacă a decis respectiv, el (arbitrul principal) va aplica un cartonaș roșu. 3.5.2.9 Dacă un jucător este descalificat din 2 meciuri de echipă sau competiții individuale, el va fi concomitent descalificat din întreaga respectivă competiție sportivă. 3.5.2.10 Arbitrul principal poate descalifica pentru restul competiției pe oricine care a fost eliminat de două ori în afara zonei de joc pe parcursul competiției respective. 3.5.2.11 Dacă un jucător este descalificat dintr-un eveniment sau competiție din orice motiv, el va pierde concomitent orice titlu, medalie, premiu în bani sau puncte de clasament general. 3.5.2.12 Cazurile de abatere grave vor fi raportate asociației din care face parte persoana vinovată.	такое решение, он (главный судья) должен поднять красную карточку. 3.5.2.9. Если игрок был дисквалифицирован в двух командных встречах или личных соревнованиях, он считается автоматически дисквалифицированным на данные командные или личные соревнования. 3.5.2.10. Главный судья может дисквалифицировать до конца соревнований любого, кто был дважды выслан за пределы игровой зоны в течение данных соревнований. 3.5.2.11. Игрок, дисквалифицированный по любой причине на вид соревнований или до конца соревнований, лишается соответствующих титулов, медалей, денежного вознаграждения и рейтинговых очков. 3.5.2.12. О серьезных случаях недостойного поведения следует сообщать ассоциации нарушителя.	3.5.2.10 <i>The referee may disqualify for the remainder of a competition anyone who has twice been sent away from the playing area during that competition.</i> 3.5.2.11 <i>If a player is disqualified from an event or competition for any reason, he or she shall automatically forfeit any associated title, medal, prize money or ranking points.</i> 3.5.2.12 <i>Cases of very serious misbehaviour shall be reported to the offender's Association.</i>
3.5.3 ETICA SPORTIVĂ 3.5.3.1 Jucătorii, antrenorii și oficialii trebuie să manifeste o bună reputație a sportului și să-i asigure integritatea prin abținerea de la orice încercare de a influența parcursul unei competiții într-un mod contrar eticii sportive: 3.5.3.1.1 Jucătorii trebuie să facă tot posibilul pentru a câștiga un meci și nu se vor retrage decât din motive de boală sau accidentare. 3.5.3.1.2 Jucătorii, antrenorii și oficialii nu vor participa la nicio formă de pariuri sau jocuri de noroc legate de propriile lor meciuri și	3.5.3. СПОРТИВНАЯ ЭТИКА. 3.5.3.1. Игроки, тренеры и официальные лица должны поддерживать добрую репутацию спорта, сохраняя ее в неприкосновенности и воздерживаясь от любых попыток повлиять на ход соревнований способами, противоречащими спортивной этике. 3.5.3.1.1. Игроки должны делать все возможное, чтобы выиграть встречу и не должны сниматься с соревнований кроме как из-за заболевания или травмы. 3.5.3.1.2. Игроки, тренеры и официальные лица не должны принимать участие или	3.5.3 GOOD PRESENTATION 3.5.3.1 <i>Players, coaches and officials shall uphold the object of good presentation of the sport and safeguard its integrity by refraining from any attempt to influence the elements of a competition in a manner contrary to sporting ethics:</i> 3.5.3.1.1 <i>Players have to do their utmost to win a match and shall not withdraw except for reasons of illness or injury.</i> 3.5.3.1.2 <i>Players, coaches and officials shall not participate in any form of or support</i>

competiții. 3.5.3.2 Orice jucător care nu respectă în mod deliberat aceste principii va fi sancționat prin pierderea totală sau parțială a premiilor în bani la evenimentele cu premii și/sau prin suspendarea de la evenimentele ATTP. 3.5.3.3 În cazul abaterilor comise de orice consilier sau oficial, asociația reprezentată de persoana vinovată va aplica măsuri disciplinare față de această persoană. 3.5.3.4 Departamentul de integritate trebuie să stabilească dacă a avut loc o încălcare și, dacă este necesar, să aplice sancțiuni corespunzătoare; acest Departament trebuie să-și desfășoare activitățile în conformitate cu Regulamentul aprobat de Consiliul executiv ATTP. 3.5.3.5 Un protest împotriva deciziilor Departamentului de integritate poate fi înaintat de jucătorul, consilierul sau oficialul penalizat în termen de 15 zile Consiliului executiv ATTP, a cărei decizie în această privință va fi definitivă.	поддерживать относящиеся к их встречам и соревнованиям тотализаторы и пари любого вида. 3.5.3.2. Любой игрок, который преднамеренно не следует этим принципам, должен быть оштрафован на всю сумму причитающихся ему призовых денег или же их часть в турнирах, имеющих призовой фонд, и/или отстранён от турниров, проводимых ATTP. 3.5.3.3. В случае нарушений, допущенных любым советчиком или официальным лицом, предполагается, что ассоциация, которую представляло нарушившее лицо, примет дисциплинарные меры против данного лица. 3.5.3.4. Департамент по неподкупности, должен определить, имело ли место нарушение, и, если необходимо, применить соответствующие санкции; этот Департамент должна осуществлять свою деятельность согласно Положению, утвержденному Исполнительным комитетом ATTP. 3.5.3.5. Протест на решения Департамента по неподкупности может быть передан наказанным игроком, советчиком, или официальным лицом в течение 15 дней в Исполнительный комитет ATTP, чье решение по данному вопросу будет окончательным.	<i>betting or gambling related to their own matches and competitions.</i> <i>3.5.3.2 Any player who deliberately fails to comply with these principles shall be disciplined by total or partial loss of prize money in prize events and/or by suspension from ATTP events.</i> <i>3.5.3.3 In the event of complicity proven against any adviser or official the relevant national Association is also expected to discipline this person.</i> <i>3.5.3.4. The Integrity Department must determine whether a violation has occurred and, if necessary, apply appropriate sanctions; this Department must carry out its activities in accordance with the Regulations approved by the ATTP Executive Committee.</i> <i>3.5.3.5. A protest against the decisions of the Integrity Department may be submitted by the penalized player, adviser, or official within 15 days to the ATTP Executive Committee, whose decision on the matter will be final.</i>
--	--	---