ЕРЕЖЕ

Ережелер IBS A Атқарушы кеңесінің 2022 жылғы 16 наурыздағы шешімімен бекітілді. Ережелер 2022 жылғы 28 наурыздан бастап қолданысқа енгізілді.

Осы ережелер барлық турнирлердегі бүкіл Шоудаун ойынының өткізілу тәртібін реттейді.

ТАРИХЫ

Жаңа ойынның пайда болған жылы ретінде 1960 жыл есептеледі. Сол жылы канадалықтар Джо Льюис пен Патрик Йорк көру қабілеті нашар адамдардың көзі көретін достарының көмегінсіз өздігінен ойнай алатын спорт түрін ойлап тапты. Олар ойынның ережелері мен қажетті жабдықтарды әзірледі.

Шоудаунның алғашқы халықаралық жетістігі 1980 жылы Нидерландының Арнем қаласында өткен Паралимпиадалық ойындарда рекреациялық спорт түрі ретінде дебют жасауы болды. Содан бері әрбір Паралимпиадалық ойындарда шоудаун көңіл көтеру мақсатында ойналып келеді.

Шоудаунға деген ерекше қызығушылық 1996 жылы Атлантада өткен Паралимпиадалық ойындардан кейін байқалды. Сол кезде 30 елдің өкілдері IBSA ұйымына ойынға қажетті жабдықтар мен ойын ережелері туралы ақпарат алу жөнінде өтініш білдірді.

Содан бері көзі көрмейтін адамдарға арналған үстел теннисі бойынша әртүрлі деңгейдегі халықаралық жарыстар тұрақты түрде өткізіліп келеді. Шоудаун өте қызықты ойын болып

табылады және арнайы күш дайындығын қажет етпейтіндіктен, оны тек көзі көрмейтін адамдар ғана емес, әртүрлі жастағы және мүмкіндігі әртүрлі адамдар да ойнайды.

«ШОУДАУН» ОЙЫНЫНЫҢ ЕРЕЖЕЛЕРІ

(IBSA Showdown ережелеріне сәйкес)

1. КІРІСПЕ

«ШОУДАУН» ойынын екі ойыншы ойнайды. Ойын үстелдің екі шеткі жағында орналасқан қақпалары (ойықтары) және ойын алаңының ортасына орнатылған мөлдір орталық экраны (бұдан әрі — орталық борт) бар арнайы тікбұрышты үстелде өткізіледі. Ойыншылар арнайы ракеткалар мен дыбыстық допты пайдаланады.

Ойынның мақсаты — допты үстелдің ойын бетімен орталық борттың астынан қарсыластың қақпасына бағыттау, сонымен қатар өз қақпасын қорғап, қарсыластың гол соғуына жол бермеу.

Осы Ережелер төрт бөлімнен тұрады:

А. Анықтамалар және техникалық сипаттамалар

Б. Ойын ережелері

В. Командалық ойын ережелері

Г. Қосымшалар

А БӨЛІМ. АНЫҚТАМАЛАР ЖӘНЕ ТЕХНИКАЛЫҚ СИПАТТАМАЛАР

1. ҮСТЕЛ

«ШОУДАУН» ойынына арналған үстел IBSA Ережелерінде белгіленген техникалық талаптарға сәйкес болуы тиіс.

1.1. Үстелдің негізгі элементтері

Орталық экран (орталық борт)

Ойын алаңын екі тең бөлікке бөлетін тікбұрышты мөлдір экран. Орталық экран бүйірлік қабырғаларға, ойын алаңының үстіне орнатылады.

Контакттық борт

Үстелдің шеткі қабырғасының жоғарғы жағында орналасқан көлденең тақтайша.

Қақпа аймағы

Қақпа мен шектеу сызығының (тактильді және визуалды) арасындағы кеңістік, шектеу сызығын қоса алғанда.

Қақпа

Үстелдің көлденең ойын бетінде және шеткі қабырғасында орналасқан, допты қақпаға түсіруге (гол соғуға) арналған тесік. Шеткі қабырғаның беті қатты болуы тиіс.

1.2. Ойын аймағы

Ойын аймағы мыналармен шектеледі:

- бүйірлерінен — бүйірлік және шеткі қабырғалардың ішкі беттерімен, сондай-ақ дөңгелектелген бөліктермен;
- төменгі жағынан — ойын алаңының бетімен;
- жоғарғы жағынан — бүйірлік қабырғалардың жоғарғы жиегімен.

Контакттық борттың жоғарғы беті ойын аймағына кірмейді.

Контакттық борттың алдыңғы және төменгі беттері ойын аймағының бөлігі болып табылады.

1.3. Ойынның ішкі кеңістігі

Ойынның ішкі кеңістігі мыналармен шектеледі:

- бүйірлерінен — бүйірлік және шеткі қабырғалардың ішкі беттерімен, сондай-ақ дөңгелектелген бөліктермен;
- жоғарғы жағынан — бүйірлік қабырғалардың жоғарғы жиегі арқылы өтетін ойша жүргізілген көлденең жазықтықпен;
- төменгі жағынан — ойын алаңының бетімен.

Контакттық борттың жоғарғы және алдыңғы беттері ойынның ішкі кеңістігінің бөлігі болып табылмайды.

Контакттық борттың төменгі беті ойынның ішкі кеңістігіне кіреді.

Ойын алаңы.

Ойын добы қозғалатын үстелдің көлденең беті.

Бүйірлік қабырға.

Ұзын жақтары бойынша ойын алаңын шектейтін үстелдің тік бөлігі.

Шеткі қабырға.

Қысқа жақтары бойынша ойын алаңын шектейтін үстелдің тік бөлігі.

Дөңгелектелген бөлік.

Бүйірлік және шеткі қабырғаларды біріктіретін үстелдің дөңгелектелген тік бөлігі.

Үстелдің шеткі бөлігі.

Шеткі қабырғаны және оған жалғасатын екі дөңгелектелген бөлікті қамтитын үстелдің бөлігі.

2. СПОРТТЫҚ ЖАБДЫҚТАР

2.1. «ШОУДАУН» ойынына арналған үстел

«ШОУДАУН» ойынына арналған үстел келесі техникалық талаптарға сәйкес болуы тиіс.

Үстелдің өлшемдері



- Ішкі ұзындығы — 366 см (рұқсат етілетін ауытқу ±5 мм).
- Ішкі ені — 122 см (рұқсат етілетін ауытқу ±5 мм).
- Ойын бетінің еденнен биіктігі — 78 см (рұқсат етілетін ауытқу ±10 мм).
- Бүйірлік қабырғалардың биіктігі — 14 см
- Дөңгелектелген бөліктердің ішкі радиусы — 23 см.
- Қақпаның көлденең ойығы (ойын бетіндегі) — диаметрі 30 см болатын жарты шеңбер.
- Қақпаның тік ойығы (шеткі қабырғадағы) — 30 × 10 см.
- Шеткі қабырғадағы қақпа аймағының визуалды белгіленуі — қақпаның тік ойығы бойымен ені 5 см болатын сызық.
- Қақпа аймағының тактильді және визуалды шектеу сызығы — диаметрі 40 см.

- Контакттық борт — қалыңдығы 0,5 см, үстелдің ішкі бөлігіне қарай шығыңқы жері — 5 см.
- Орталық экран (орталық борт) бүйірлік қабырғалардың жоғарғы жиегінен 42 см биіктікте орналасады және экранның төменгі жиегі мен ойын бетінің арасында биіктігі 10 см болатын саңылау құрайды. Ойын добы осы саңылау арқылы өтеді.

Үстелдің сызбасы 1-қосымшада келтірілген.

2.2. ОЙЫН ДОБЫ

Ойын добы келесі талаптарға сәйкес болуы тиіс:

- доп шар тәрізді болуы тиіс;
- доптың диаметрі — 6 см;
- доптың беті қатты және тегіс болуы тиіс;
- доптың массасы — 23-тен 28 г-ға дейін;
- доптың ішінде ойын барысында оның анық естілуін қамтамасыз ететін дыбыстық элементтер болуы тиіс Нәтижелері бойынша IBSA рейтингтік ұпайлары есептелетін жарыстарда тек IBSA Шоудаун бойынша Спорт комитеті бекіткен доптарды пайдалануға рұқсат етіледі.

2.3. РАКЕТКА

Ракетка келесі талаптарға сәйкес болуы тиіс.

Материалы Ракетка тегіс беті бар қатты материалдан жасалуы тиіс.

Ең жоғары өлшемдері

- жалпы ұзындығы — 30 см-ден аспауы тиіс;
- ойын бөлігінің (қалақшасының) ұзындығы — 20 см-ден аспауы тиіс;
- қалақшасының ені — 7,5 см-ден аспауы тиіс;
- қалақшасының қалыңдығы (жұмсақ жабындысымен бірге) — 10 мм-ден аспауы тиіс;
- тұтқасының диаметрі — 4 см-ден аспауы тиіс.

Қалақша Ракетканың қалақшасы:

- тік немесе дөңгелектелген бұрыштары бар тікбұрышты пішінде болуы мүмкін;
- өткір немесе ұшталған жиектері болмауы тиіс.

Қалақшаның әрбір жағында қалыңдығы 2 мм-ге дейінгі жұмсақ жабындыны пайдалануға рұқсат етіледі, бұл ретте қалақшаның жалпы қалыңдығы 10 мм-ден аспауы тиіс.

Тұтқа

- Қалақша тұтқаның ені немесе диаметрі 4 см-ден асатын жерден басталады.
- Тұтқа мен қалақшаның арасындағы өтпелі бөліктің ұзындығы мен ені 40 мм-ге дейін болуы мүмкін.

Ракетканың сызбалары 3-қосымшада келтірілген.

2.4. МАСКА (ҚОРҒАНЫШ КӨЗІЛДІРІГІ)

Ойын барысында барлық қатысушылар қоршаған ортаны көру мүмкіндігін толығымен болдырмайтын масканы (қорғаныш көзілдірігін) пайдалануға міндетті.

Маска келесі талаптарға сәйкес болуы тиіс:

- ойыншының көру аймағын толығымен жабуы тиіс;
- төреші тексерген кезде жарық өткізбейтін болуы тиіс;
- бетке тығыз жанасуын қамтамасыз ететін поролоннан, силиконнан немесе соған ұқсас материалдан жасалған жұмсақ тығыздағышы болуы тиіс;
- жарықты толық өткізбейтін болуы тиіс.

Мыналарды пайдалануға рұқсат етіледі:

- күңгірттендірілген шаңғы көзілдірігі;
- арнайы қорғаныш маскалары;
- көрсетілген талаптарға сәйкес келетін өзге де ұқсас қорғаныш құралдары.

Масканың жарамдылығы мен осы Ережелердің талаптарына сәйкестігіне ойыншы жауапты.

2.5. ОЙЫНШЫНЫҢ ЭКИПИРОВКАСЫ

Футболка. Ойыншы қысқа жеңді спорттық футболкамен өнер көрсетуге міндетті. Жеңнің ұзындығы шынтақ буынынан төмен түспеуі тиіс.

Ұзын жеңді денеге жабысып тұратын футболканы келесі шарттарды сақтай отырып пайдалануға рұқсат етіледі:

- ол негізгі футболканың астынан киілуі тиіс;
- қол мен білектің қорғанышын жаппауы тиіс;
- қол қорғанышынан және негізгі футболкадан түсі өзгеше болуы тиіс.

Спорттық киім. Ойыншы жарыстарға қатысуға арналған спорттық киіммен өнер көрсетуге міндетті.

Аяқ киім. Ойыншы таймайтын табаны бар спорттық аяқ киім пайдалануға міндетті.

2.6. ҚОЛ МЕН БІЛЕКТІ ҚОРҒАУ

Ойыншы ойын қолының қорғаныш құралын пайдалануға міндетті. Қорғаныш қолды толық жабуы және білезік буынынан кемінде 6 см жоғары жалғасуы тиіс.

Қорғаныш келесі талаптарға сәйкес болуы тиіс:

- қолдың енін әр жағынан 2 см-ден артық ұлғайтпауы тиіс;
- қол аймағындағы қорғаныштың қалыңдығы (бас бармақтан басқа саусақтарды қоса алғанда) 2,5 см-ден аспауы тиіс;
- білек аймағындағы қорғаныштың қалыңдығы 1 см-ден аспауы тиіс.

Өлшеу кезінде бас бармақ есепке алынбайды.

Негізгі қол қорғанышының үстінен қосымша қорғаныш құралдарын (мысалы, напульсниктерді, эластикалық бинттерді және соған ұқсас бұйымдарды) келесі шарттарды сақтай отырып пайдалануға рұқсат етіледі:

- қосымша қорғаныштың түсі негізгі қорғаныштың түсінен өзгеше болуы тиіс;
- қол өлшемінің ұлғаюы әр жағынан 1 см-ден аспауы тиіс;
- қорғаныш шынтақ буынына 6 см-ден жақын орналаспауы тиіс;
- доппен жанасқан кезде қорғаныштың бұл бөлігі ойын қолының бөлігі болып есептелмейді.

Қол қорғанышын өлшеу тәртібі 3-қосымшада келтірілген. Білек қорғанышын өлшеу тәртібі 4-қосымшада келтірілген.

Б БӨЛІМ. ОЙЫН ЕРЕЖЕЛЕРІ

3. ОЙЫН

3.1. Жарыс түрлері

Шоудаун бойынша жарыстар келесі түрлерде өткізіледі:

- жеке;
- командалық;
- жеке-командалық;
- командалық-жеке.

Жеке жарыстарда нәтижелер әр ойыншы үшін жеке-жеке есепке алынады.

Командалық жарыстарда жеке матчтардың нәтижелері команданың қорытынды нәтижесін анықтайды.

Жеке-командалық жарыстарда нәтижелер бір мезгілде ойыншыға да, командаға да есептеледі.

Командалық-жеке жарыстарда нәтижелер командаға да, әр ойыншыға да есептеледі.

Жарыстар келесі санаттар арасында өткізілуі мүмкін:

- ерлер;
- әйелдер;
- аралас командалар (командалық жарыстар өткізілген жағдайда).

3.2. МАТЧ

Матч белгіленген сеттер саны бойынша жеңіске жеткенге дейін өткізіледі.

Жарыс туралы ережеге байланысты матч келесі жүйелердің бірі бойынша өткізілуі мүмкін:

- бір жеңіске дейін (1 сет);
- екі жеңіске дейін (3 сеттен үздігі);
- үш жеңіске дейін (5 сеттен үздігі).

3.3. СЕТ

Жеке жарыстарда сетті кемінде 2 ұпай айырмашылығымен бірінші болып 11 ұпай жинаған ойыншы жеңеді.

Есеп 10:10 болған жағдайда, ойын екі ұпай айырмашылығы пайда болғанға дейін жалғасады.

Есеп 16:16 болған кезде 17-ұпайды бірінші болып жинаған ойыншы жеңімпаз болып саналады.

Командалық жарыстарда матчты өткізу тәртібі жарыс туралы ережемен анықталады.

3.4. МАТЧТЫ ЖАЛҒАСТЫРУДАН БАС ТАРТУ

Ойыншы жарақатына, ауруына немесе басқа да дәлелді себепке байланысты матчты жалғастырудан бас тартуға құқылы.

Бұл жағдайда:

толық аяқталған барлық сеттер өз күшін сақтайды;

аяқталмаған сет және қалған сеттер қарсыласқа жеңіс ретінде есептеледі.

3.5. ӘДЕПКІ ЖЕҢІЛІС

Ойыншыға осы Ережелерде немесе жарыс туралы ережеде көзделген жағдайларда әдепкі жеңіліс есептеледі.

Әдепкі жеңіліс кезінде ойыншы барлық сеттерде 11:0 есебімен жеңілген болып есептеледі.

3.6. ГОЛ

Доп қақпа сызығын толық кесіп өтіп, қарсыластың қақпасына толық кірген жағдайда гол есептеледі.

3.7. ОЙЫН БҰЗУШЫЛЫҒЫ

Ойын бұзушылығы деп ойыншының осы Ережелерге қайшы келетін кез келген әрекеті танылады.

Бұзушылықтың сипатына қарай төреші:

ескерту жасауға;

қарсыласқа бір ұпай беруге;

айыппұл тағайындауға;

ойыншыны жарыстан шеттетуге құқылы.

3.8. ДОПТЫ ОЙЫНҒА ЕНГІЗУ

Әрбір доп ойнату допты ойынға енгізуден басталады. Төрешінің белгісінен кейін ойыншы 2 секунд ішінде допты ойынға енгізуге міндетті.

Допты ойынға енгізу кезінде:

- доп ойын алаңының бетінде орналасуы тиіс;
- соққы ракеткамен орындалады;
- соққыдан кейін доп бүйірлік қабырғаға бір рет тиіп өтуі тиіс;
- содан кейін орталық экранның астынан өтуі тиіс; осыдан кейін доп ойынға енгізілді деп есептеледі.

3.9. ДОПТЫ ОЙЫНҒА ЕНГІЗУ КЕЗЕГІ

Жеке жарыстарда ойыншы қатарынан екі рет допты ойынға енгізеді, содан кейін допты ойынға енгізу құқығы қарсыласқа өтеді.

Командалық жарыстарда, егер жарыс туралы ережеде өзгеше көзделмесе, әр ойыншы қатарынан үш рет допты ойынға енгізеді.

3.10. ЕСКЕРТУ

Ескерту — ресми тәртіптік шара. Ол Ережелерді бұзғаны немесе спорттық емес мінез-құлық көрсеткені үшін ойыншыға немесе жаттықтырушыға беріледі.

Ескерту қарсыласқа ұпай берумен қатар жүрмейді.

3.11. АЙЫППҰЛ

Ережелерді өрескел бұзғаны немесе спорттық емес мінез-құлық көрсеткені үшін төреші айыппұл тағайындауға құқылы.

Айыппұл тағайындалған жағдайда қарсыласқа 2 ұпай беріледі.

3.12. ЖЫЛЫНУ

Матч басталар алдында ойыншыларға жылынуға уақыт беріледі. Жылыну ұзақтығы жарыс регламентімен анықталады.

3.13. УАҚЫТТЫ ТОҚТАТУ

Уақытты тоқтату тек осы Ережелерде көзделген жағдайларда төрешінің шешімі бойынша жүзеге асырылады.

3.14. ТАЙМ-АУТ

Матч барысында ойыншы (командалық жарыстарда — жаттықтырушы) тайм-аут сұрауға құқылы.

Тайм-ауттың ұзақтығы мен оны беру тәртібі осы Ережелермен және жарыс регламентімен анықталады.

3.15. ОЙЫН ҚОЛЫ

Ойын қолы деп ракетканы ұстап тұрған қол есептеледі. Ойын қолына білезік пен білектің қорғанышы да кіреді, ол білезік буынынан 6 см жоғарыға дейінгі бөлікті қамтиды.

3.16. БОС ҚОЛ

Бос қол деп ракетканы ұстамайтын қол есептеледі.

3.17. РЕСМИ ТІЛ

Халықаралық жарыстар кезінде жарыстың ресми тілі қолданылады.

IBSA жарыстарының ресми тілі — ағылшын тілі.

4. ТӨРЕШІЛІК

4.1. Төрешілер алқасы

Әрбір матчқа:

- төреші;
- екінші төреші (қажет болған жағдайда) қызмет көрсетеді.

Екінші төреші мыналарды бақылайды:

- ойын уақытын;
- есепті;
- допты ойынға енгізу кезегін;
- тайм-ауттарды беруді;
- матч хаттамасын жүргізуді.

4.2. Төрешінің өкілеттіктері

Төреші:

- осы Ережелердің сақталуын қамтамасыз етуге;
- матчтың өту барысын бақылауға;
- ойын эпизодтары бойынша шешім қабылдауға;
- ойыншылардың экипировкасын тексеруге;
- есепті жариялауға;
- бұзушылықтарды тіркеуге міндетті.

Төрешінің өз өкілеттіктері шегінде қабылдаған шешімдері түпкілікті болып табылады.

4.3. Төрешінің сигналдары

Төреші ысқырықты пайдаланады:

- бір қысқа ысқырық — ойынның басталуы немесе тоқтатылуы;
- екі қысқа ысқырық — қақпаға доптың түсуі (гол);
- бір ұзақ ысқырық — сеттің немесе матчтың аяқталуы.

4.4. Төрешіні ауыстыру

Төреші өз міндеттерін одан әрі атқара алмайтын жағдайда, ол басқа төрешімен ауыстырылады.

Жаңа төреші тағайындалғаннан кейін матч жалғастырылады.

4.5. Төрешіліктің ресми тілі

Төреші матчты жарыстың ресми тілінде өткізеді.

IBSA халықаралық жарыстарында төрешіліктің ресми тілі — ағылшын тілі.

5. ТӨРЕШІЛЕРДІҢ БАС АЛҚАСЫ

Жарыстарды өткізу үшін Төрешілердің бас алқасы құрылады.

Оның құрамына:

- бас төреші;
- бас төрешінің орынбасарлары;
- бас хатшы;
- бас хатшының орынбасарлары;
- төрешілер;
- төреші-хронометрист;
- хатшылар;
- техникалық бақылаушы;
- қатысушыларды жарысқа жіберу жөніндегі комиссия кіреді.

Бас төреші:

- жарыстардың өткізілуін басқарады;
- осы Ережелердің сақталуын қамтамасыз етеді;
- наразылықтарды қарайды;
- төрешілер арасында міндеттерді бөледі;
- жарыстардың нәтижелерін бекітеді;
- қорытынды құжаттамаға қол қояды.

Бас төрешінің орынбасарлары бас төрешінің тапсырмасы бойынша міндеттерді орындайды және ол болмаған жағдайда оның өкілеттіктерін жүзеге асырады.

Бас хатшы қатысушыларды тіркеуді, хаттамаларды жүргізуді, жарыстардың нәтижелерін ресімдеуді және қорытынды құжаттаманы дайындауды қамтамасыз етеді.

Техникалық бақылаушы ойын жабдықтарының осы Ережелердің талаптарына сәйкестігін тексереді, оның ішінде ракеткаларды, доптарды, маскаларды және ойыншылардың қорғаныш экипировкасын бақылайды.

6. МАТЧ

6.1. Матч жарыс туралы ережеге сәйкес 1, 3 немесе 5 сетте жеңіске жеткенге дейін өткізіледі.

6.2. Матчтың жеңімпазы сеттерде қажетті жеңістер санына бірінші болып қол жеткізген ойыншы болып есептеледі:

- бір сеттен тұратын матчта — 1 сетте жеңіске жету;
- үш сеттен тұратын матчта — 2 сетте жеңіске жету;
- бес сеттен тұратын матчта — 3 сетте жеңіске жету.

6.3. Сеттің жеңімпазы — қарсыласынан кемінде 2 ұпай артықшылықпен 11 ұпайды бірінші болып жинаған ойыншы.

Есеп 10:10 болған жағдайда, ойын ойыншылардың бірі екі ұпай айырмашылығымен алға шыққанға дейін жалғасады.

Егер есеп 16:16-ға жетсе, 17-ұпайды бірінші болып жинаған ойыншы сет жеңімпазы болып саналады.

6.4. Матчтың ажырамас бөліктері:

- жылыну;
- тайм-ауттар;
- тараптарды ауыстыру;
  осы Ережелерде көзделген барлық ресми үзілістер.

7. УАҚЫТ ШЕКТЕУІ БАР МАТЧ

7.1. IBSA қамқорлығымен өткізілетін жарыстарда матчтар уақыт шектеуінсіз өткізіледі.

7.2. Басқа жарыстарды ұйымдастырушылар матчтың ұзақтығына уақыт шектеуін белгілеуге құқылы. Уақыт шектеуінің бар екендігі туралы ақпарат жарыс туралы ережеде (регламентте) көрсетіліп, турнир басталғанға дейін қатысушылардың назарына жеткізілуі тиіс.

7.3. Егер матчтың уақыты сет аяқталғанға дейін аяқталса:

- ұпай саны көп ойыншы жеңімпаз болып танылады;
- есеп тең болған жағдайда, допты ойынға бірінші енгізу құқығы жеребе арқылы (тиын лақтыру арқылы) анықталады;
- келесі ұпайды жеңіп алған ойыншы жеңімпаз болады.

7.4. Уақыт шектеуі бар матчтарды өткізу кезінде ойын уақытының есебі мына жағдайларда тоқтатылады:

- тайм-ауттар кезінде;
- тараптарды ауыстыру кезінде;
  төрешінің шешімі бойынша ойынның ресми тоқтатылуы кезінде.

8. МАТЧҚА ДАЙЫНДАЛУ

8.1. Матч басталар алдында төреші:

өзін;

екінші төрешіні (болған жағдайда);

ойыншыларды (немесе командаларды);

жаттықтырушыларды таныстыруға міндетті.

8.2. Жылыну басталғанға дейін төреші ойыншылар экипировкасының осы Ережелердің талаптарына сәйкестігін, оның ішінде:

- масканы (қорғаныш көзілдірігін);
- ракеткаларды;
- қол мен білекті қорғау құралдарын;
- спорттық киім мен аяқ киімді тексереді.

9.3. Егер ойыншы жарыстың ресми тілін білмесе, оған аудармашы берілуі мүмкін. Аудармашы матч басталғанға дейін мәлімделуі тиіс.

9.4. Матч басталғанға дейін ойыншы (немесе команда) төрешіге өзінің жаттықтырушысының тегі мен аты-жөнін және қажет болған жағдайда аудармашының деректерін хабарлауға міндетті.

Бұл ретте:

а) ойыншы жаттықтырушының ойын аймағында болуына қарамастан, оны мәлімдеуге құқылы;

б) жаттықтырушы ойын аймағына осы Ережелерге және төрешінің нұсқауларына сәйкес қана кіріп, одан шыға алады;

в) ресми жылыну басталғанға дейін ойыншы бұрын мәлімделген жаттықтырушыны ауыстыруға құқылы;

г) бір адам бір уақытта жаттықтырушы мен аудармашының міндеттерін қатар атқара алмайды;

д) аудармашы ойыншымен және төрешімен тек матчты өткізуге байланысты ақпаратты аудару мақсатында ғана сөйлесуге құқылы.

10. ОЙЫН ПРОЦЕДУРАЛАРЫ

10.1. Доп ойын үстінде болған кезде төреші ойын аймағында тыныштықтың сақталуын қамтамасыз етуге міндетті. Матч басталар алдында төреші қатысушыларға ұялы телефондарын өшіруді немесе дыбыссыз режимге ауыстыруды және тыныштық сақтауды сұрайды.

10.2. Ойын қайта басталғанға дейін төреші ойын аймағында тыныштықтың сақталғанына көз жеткізуге міндетті. Ойын ойыншыларға дыбыстық допты анық естуге мүмкіндік беретін жағдай жасалғаннан кейін ғана қайта басталады.

10.3. Ойыншы бүкіл матч бойы қорғаныш маскасын киіп жүруге міндетті және ойын барысында оны өз бетінше шешуге немесе оған қол тигізуге құқылы емес.

Егер ойыншыға маскасын түзету қажет болса, ол төрешіден рұқсат сұрауға міндетті.

Бұл ретте:

а) өтініш тек ойын тоқтатылған кезде берілуі тиіс;

б) рұқсат алғаннан кейін ойыншы ойын үстелінен теріс қарауы тиіс;

в) ойын қайта басталар алдында төреші масканың дұрыс киілгенін және оның арқылы көру мүмкіндігінің жоқтығын тексереді.

10.4. Төреші қорғаныш маскаларының дұрыс тағылғанын мына жағдайларда тексеруге міндетті:

- жылыну басталар алдында;
- әрбір матч алдында;
- әрбір тайм-ауттан кейін;
- тараптар ауысқаннан кейін;
- ойын ұзақ уақытқа тоқтатылғаннан кейін;
- масканың дұрыс пайдаланылуына күмән туындаған кез келген жағдайда.

10.5. Матч барысында ойыншы мен жаттықтырушыға осы Ережелерде көзделген жағдайларды қоспағанда, өзара сөйлесуге тыйым салынады.

10.6. Доп ойын үстінде болған кезде көрермендер толық тыныштық сақтауға міндетті.

Төрешінің ысқырығымен ойын тоқтатылғаннан кейін көрермендер мен жаттықтырушылар жарыстың өткізілу тәртібін бұзбай сөйлесе алады.

10.7. Ойыншы мен жаттықтырушы осы Ережелерде көзделген жағдайларды қоспағанда, өзара кез келген тілде сөйлесе алады.

Егер жаттықтырушы ойын тоқтатылған кезде ойыншыға қолдау көрсету немесе оны ынталандыру мақсатында сөйлесе, тек жарыстың ресми тілін пайдалануға рұқсат етіледі.

Осы талапты бұзған жағдайда осы Ережелерде көзделген тәртіптік шаралар қолданылады.

10.8. Матч барысында жаттықтырушы өз ойыншысының ойын алаңының бүйір жағында арнайы бөлінген жерде болуы тиіс.

10.9. Әрбір матч аяқталғаннан кейін төреші қатысушылардың кіруі және шығуы үшін ойын аймағының есігінің ашылуын қамтамасыз етеді.

10.10. Көрермендерге ойын аймағына кіруге және одан шығуға:

- матч басталғанға дейін;
- матч аяқталғаннан кейін;
- матчтар арасындағы үзілістерде рұқсат етіледі.

Матч өткізіліп жатқан кезде көрермендердің кіруіне және шығуына тыйым салынады.

11. ЖЕРЕБЕ

11.1. Жылыну басталар алдында төреші тиын лақтыру арқылы жеребе өткізеді.

Жеребеде жеңген ойыншы келесі артықшылықтардың бірін таңдауға құқылы:

- допты бірінші болып ойынға енгізу;

- допты бірінші болып ойынға енгізу құқығын қарсыласқа беру.

Жеребеде жеңілген ойыншы қалған құқыққа ие болады.

12. ЖЫЛЫНУ

12.1. Жылыну төрешінің ысқырық немесе ауызша команда арқылы берілетін белгісі бойынша басталып, аяқталады.

12.2. Жылынудың ұзақтығы 60 секундты құрайды.

12.3. Екі ойыншының өзара келісімі бойынша жылынудан бас тартуға болады.

12.4. Жылыну кезінде ойыншылар осы Ережелерде көзделген толық ойын экипировкасын пайдалануға міндетті.

12.5. Жылыну кезінде осы Ережелерде көзделген жағдайларды қоспағанда, ойыншы мен жаттықтырушының өзара сөйлесуіне тыйым салынады. Бұзушылық болған жағдайда тәртіптік шаралар қолданылады.

13. ДОПТЫ ОЙЫНҒА ЕНГІЗУ

13.1. Допты бірінші болып ойынға енгізу құқығы жеребе арқылы анықталады.

Жеребеде жеңіп, допты бірінші болып ойынға енгізу құқығын таңдаған ойыншы бірінші сетте допты ойынға енгізуді бастайды. Екінші сетте допты бірінші болып қарсылас ойынға енгізеді. Үшінші (қажет болған жағдайда), бесінші және одан кейінгі тақ сеттерде допты бірінші болып ойынға енгізу құқығы бірінші сетте бастаған ойыншыға қайта беріледі.

13.2. Әр ойыншы допты қатарынан екі рет ойынға енгізеді, содан кейін допты ойынға енгізу құқығы қарсыласқа өтеді.

13.3. Төрешінің белгісінен кейін ойыншы допты 2 секунд ішінде ойынға енгізуге міндетті.

Егер доп белгіленген уақытта ойынға енгізілмесе, ойыншы осы допты ойынға енгізу құқығынан айырылады, ал қарсыласқа 1 ұпай беріледі.

13.4. Допты ойынға енгізу кезінде допқа жасалған әрбір соққы бір рет допты ойынға енгізу болып есептеледі.

13.5. Допты екі рет ойынға енгізгеннен кейін допты ойынға енгізу құқығы қарсыласқа өтеді.

13.6. Допты ойынға енгізу кезінде доп үстелдің бүйірлік қабырғасына бір рет тиіп, содан кейін орталық экранның астынан өтуі тиіс.

Егер бұл талап орындалмаса, төреші ойынды тоқтатады, допты ойынға енгізу дұрыс орындалмаған болып есептеледі, ал қарсыласқа 1 ұпай беріледі.

14. ОЙЫНДЫ ӨТКІЗУ ТӘРТІБІ

14.1. Ойын төрешінің белгісі бойынша басталады және тоқтатылады:

а) бір қысқа ысқырық — ойынның басталуы немесе тоқтатылуы;

б) екі қысқа ысқырық — қақпаға доптың түсуі (гол);

в) бір ұзақ ысқырық — сет немесе матчтың аяқталуы.

14.2. Әрбір доп ойнатуды бастамас бұрын төреші допты допты ойынға енгізетін ойыншыға қарай домалатып, екі ойыншыдан да кезекпен ойынға дайын екендігін сұрайды.

Екі ойыншыдан да «Дайынмын» («Иә») деген жауап алғаннан кейін төреші:

- ағымдағы есепті жариялайды;
- допты ойынға енгізу нөмірін жариялайды;
- бір қысқа ысқырықпен ойынның басталуына белгі береді.

Бұл рәсім:

- матч басталар алдында;
- әрбір сет басталар алдында;
- тайм-ауттан кейін;
- тараптар ауысқаннан кейін;
- ойын ұзақ уақытқа тоқтатылғаннан кейін қолданылады.

14.3. Ойын қайта басталғанға дейін төреші есепті және ағымдағы допты ойынға енгізу нөмірін жариялауға міндетті.

14.4. Әрбір сет пен матч аяқталғаннан кейін төреші қорытынды есепті және жеңімпазды жариялайды.

14.5. Төреші допты ойынға енгізу нөмірін жариялағаннан кейін ойыншы негізсіз кідіріссіз допты ойынға енгізуге дайындалуға міндетті.

Допты ойын бетіне орналастыру допты ойынға енгізуге дайын екендігін білдіреді.

15. ҰПАЙЛАРДЫ ЕСЕПТЕУ

15.1. Ұпай допты кім ойынға енгізгеніне қарамастан, кез келген ойыншыға берілуі мүмкін.

15.2. ГОЛ

15.2.1. Доп қақпа сызығын толық кесіп өтіп, қарсыластың қақпасына толық кірген жағдайда гол есептеледі.

Қақпаға доп түскеннен кейін төреші:

- екі қысқа ысқырық береді;
- «Гол» деп жариялайды;
- гол соққан ойыншыға 2 ұпай береді.

15.2.2. Егер қарсылас:

- допты орталық экранға бағыттаса;
- допты орталық экранның үстінен жіберсе;
- ракеткадан немесе ракетканы ұстап тұрған ойын қолынан басқа денесінің кез келген бөлігімен допқа тисе;
- допты ракеткамен немесе ойын қолымен ойын бетінің шегінен тыс бағыттаса;
- допты тоқтатып, осы Ережелерде өзгеше көзделмесе, оны 2 секунд ішінде қайта ойынға қоспаса,

ойыншыға 1 ұпай беріледі.

15.3. ДҰРЫС ЕМЕС ДОПТЫ ОЙЫНҒА ЕНГІЗУ

Төменде көрсетілген бұзушылықтардың әрқайсысы кезінде төреші бір қысқа ысқырық береді, «дұрыс емес допты ойынға енгізу» ойын бұзушылығын жариялайды және қарсыласқа 1 ұпай береді.

15.3.1. Ойыншы допты ойынға енгізу кезінде ракеткамен допқа бір реттен артық тиеді.

а) Ракетканың допқа әрбір тиюі допты ойынға енгізудің жеке әрекеті болып есептеледі.

15.3.2. Ойыншы төрешінің белгісінен кейін 2 секунд ішінде допты ойынға енгізбейді.

а) Төрешінің белгісінен кейін ойыншы ойын бетіндегі доптың орналасуын өзгерте алады, алайда допты белгіленген уақыт ішінде ойынға енгізуге міндетті.

15.3.3. Ойыншы төрешінің белгісіне дейін допты ойынға енгізеді.

15.3.4. Доп ойын бетіне орналастырылмай тұрып, допты ойынға енгізу орындалады.

15.3.5. Ойыншы допты ойынға енгізу алдында допты әдейі домалатады.

а) Егер доп ойын бетіне орналастырылғаннан кейін өздігінен домалап кетсе (мысалы, үстелдің аздап көлбеу болуына немесе ойыншының техникасының ерекшеліктеріне байланысты), бұл бұзушылық болып есептелмейді.

15.3.6. Ойыншы допты ойынға енгізу кезінде допқа тигізе алмай қалады.

Бұл ретте мына ережелер қолданылады:

а) егер төреші ракетканың допқа тиген дыбысын естімесе, ойыншы екі секундтық уақыт шегінде допты ойынға енгізу әрекетін қайталауға құқылы;

б) егер төреші допқа тиген дыбысты естісе, әрекет пайдаланылған болып есептеледі.

15.3.7. Допты ойынға енгізгеннен кейін доп орталық экранның астынан өтпес бұрын бүйірлік қабырғаға дәл бір рет тимейді.

Бұл ретте:

а) егер доп бүйірлік қабырға бойымен сырғаса немесе оған бір реттен артық тисе, бұзушылық тіркеледі;

б) егер доп бүйірлік қабырғаға бір рет дұрыс тигеннен кейін орталық экранның төменгі бөлігіне тиіп, бірден қарсыластың жағына өтсе, бұзушылық тіркелмейді.

15.4. ОРТАЛЫҚ ЭКРАН

Төменде көрсетілген бұзушылықтардың әрқайсысы кезінде төреші бір қысқа ысқырық береді, «орталық экран» ойын бұзушылығын жариялайды және қарсыласқа 1 ұпай береді.

15.4.1. Доп орталық экранның үстінен өтеді.

15.4.2. Доп орталық экранға тиіп, алға қарай қозғалысын тоқтатады.

Бұл ретте:

а) егер доп орталық экранның төменгі бөлігіне тигеннен кейін бірден қарсыластың жағына өтсе, бұзушылық тіркелмейді.

15.5. ДЕНЕМЕН ТИІП КЕТУ

Төменде көрсетілген бұзушылықтардың әрқайсысы кезінде төреші бір қысқа ысқырық береді, «денемен тиіп кету» ойын бұзушылығын жариялайды және қарсыласқа 1 ұпай береді.

15.5.1. Ойыншы ойын аймағында ракеткадан немесе ракетканы ұстап тұрған ойын қолынан басқа денесінің кез келген бөлігімен допқа тиеді.

15.6. ЗАҢСЫЗ ҚОРҒАНУ

Төменде көрсетілген бұзушылықтардың әрқайсысы кезінде төреші бір қысқа ысқырық береді, «заңсыз қорғану» ойын бұзушылығын жариялайды және қарсыласқа 1 ұпай береді.

15.6.1. Ойыншы қақпа аймағында допқа ракеткамен немесе ойын қолымен тиеді.

Ерекше жағдайлар:

а) егер мұндай тигеннен кейін доп тікелей өз қақпасына түссе, қарсыласқа гол есептеледі (2 ұпай);

б) егер доп тигеннен кейін тоқтап қалса, ойын аймағында қалса немесе ойын бетінен шығып кетсе, «заңсыз қорғану» бұзушылығы тіркеледі және қарсыласқа 1 ұпай беріледі;

в) егер қақпа аймағында допқа ракеткамен немесе ойын қолымен тигеннен кейін доп ойыншының денесінің басқа бөлігіне тиіп кетсе, «денемен тиіп кету» бұзушылығы тіркеледі және қарсыласқа 1 ұпай беріледі.

15.7. АУТ

Төменде көрсетілген бұзушылықтардың әрқайсысы кезінде төреші бір қысқа ысқырық береді, «аут» ойын бұзушылығын жариялайды және қарсыласқа 1 ұпай береді.

15.7.1. Ойыншы допты ракеткамен немесе ойын қолымен ойын аймағынан тыс бағыттайды.

15.7.2. Соққыдан кейін доп контакттық борттың жоғарғы бетіне тиеді.

15.8. АРАЛАСУ

Төменде көрсетілген бұзушылықтардың әрқайсысы кезінде төреші бір қысқа ысқырық береді, «араласу» ойын бұзушылығын жариялайды және қарсыласқа 1 ұпай береді.

15.8.1. Ойыншы ойын қолын ауыстыру жағдайларын қоспағанда, бос қолын ойынның ішкі кеңістігіне орналастырады.

15.8.2. Ойыншы бос қолымен контакттық борттан ұсталады.

Ойыншының денесін ойын бетінің үстіне еңкейтуге 15.5-тармақтың талаптары сақталған жағдайда рұқсат етіледі.

Бұзушылықты анықтау тәртібі 5-қосымшада келтірілген.

15.9. РАКЕТКА

Төменде көрсетілген бұзушылықтардың әрқайсысы кезінде төреші бір қысқа ысқырық береді, «ракетканы пайдалану ережелерін бұзу» ойын бұзушылығын жариялайды және қарсыласқа 1 ұпай береді.

15.9.1. Ойыншы ойын қолын ауыстыру сәтін қоспағанда, ракетканы бір қолымен ұстамайды.

15.9.2. Ойыншы ойын барысында ракетканы түсіріп алады.

15.9.3. Егер ойын барысында ракетка сынып, оны әрі қарай пайдалану мүмкін болмаса, төреші бір қысқа ысқырықпен ойынды тоқтатады.

Ракетка ауыстырылғаннан кейін ойын қосалқы допты ойынға енгізу арқылы қайта басталады.

Бұл ретте:

а) ракетка сынған сәттен кейін болған барлық ойын әрекеттері, тіпті төреші ойынды әлі тоқтатып үлгермеген болса да, күшін жояды;

б) ракетканың бір немесе бірнеше негізгі бөлігі ажырап кетсе немесе оны әрі қарай пайдалануға мүмкіндік бермейтін зақым келсе, ракетка сынған болып есептеледі.

15.10. ДОП

Төменде көрсетілген бұзушылықтардың әрқайсысы кезінде төреші бір қысқа ысқырық береді, «доппен ойнау ережелерін бұзу» ойын бұзушылығын жариялайды және қарсыласқа 1 ұпай береді.

15.10.1. Ойыншы допты 2 секундтан артық ұстап тұрады немесе тоқтатады, соның салдарынан доп қарсыласқа естілмей қалады.

Допты ұстап тұру ұзақтығын төреші секундомерді пайдаланбай анықтайды.

15.10.2. Доп ойнату барысында ойын добы зақымданса немесе сынып қалса, төреші ойынды тоқтатады, допты

ауыстырады және ойынды қосалқы допты ойынға енгізу арқылы қайта бастайды.

16. «ӨЛІ» ДОП

16.1. Егер төрешінің пікірінше, доп ойыншы ойынды жалғастыра алатын аймаққа жете алмайтындай баяу қозғалса немесе ойыншы допты бақылаудан айырылса, төреші бір қысқа ысқырық береді және: «Өлі доп» деп жариялайды.

Ойын қайтадан допты ойынға енгізу арқылы жалғастырылады.

16.2. Егер қозғалып келе жатқан доптың дыбысы 2 секундтан астам уақыт бойы естілмесе, төреші бір қысқа ысқырық береді және: «Өлі доп» деп жариялайды.

Ойын қайтадан допты ойынға енгізу арқылы жалғастырылады.

Егер төреші доптың қозғалыс дыбысы арқылы оның орналасқан жерін анықтай алмаса, доп естілмейді деп есептеледі.

17. ТАЙМ-АУТТАР

17.1. Тайм-аут кезінде ойыншы мен жаттықтырушыға матчқа қатысты кез келген мәселені еркін талқылауға рұқсат етіледі.

17.2. Ойыншының тайм-ауты

17.2.1. Әр ойыншы әр сетте ұзақтығы 60 секунд болатын бір тайм-аут алуға құқылы.

17.2.2. Тайм-ауттың аяқталуына 15 секунд қалғанда төреші дыбыстық белгі береді және: «15 секунд» деп жариялайды.

17.2.3. Тайм-аут туралы өтініш тек ойын тоқтатылған кезде берілуі мүмкін.

17.2.4. Тайм-аутты ойыншы немесе оның жаттықтырушысы сұрай алады.

17.3. Төрешінің тайм-ауты

17.3.1. Төреші қатысушылардың қауіпсіздігін немесе жарыстың қалыпты өткізілуін қамтамасыз ету қажет болған жағдайда, оның ішінде:

- ойыншы жарақат алған кезде;
- шамадан тыс шу туындаған кезде;
- техникалық ақаулар болған кезде;
- ойыншыға немесе төрешіге дәретханаға бару қажет болған кезде;
- басқа да ерекше жағдайларда

матчты тоқтатуға құқылы.

Егер ойын доп ойнату барысында тоқтатылса, матч допты қайтадан ойынға енгізу арқылы жалғастырылады.

17.3.2. Төреші ойыншыға дәретханаға бару үшін ойын аймағынан шығуға рұқсат бере алады.

Ойыншы ойын үстеліне 5 минуттан кешіктірмей оралуға міндетті.

Көрсетілген уақыттан асып кеткен жағдайда ойыншыға әдепкі жеңіліс есептеледі.

17.4. Медициналық тайм-аут

17.4.1. Ойыншы жарақат алған жағдайда төреші медициналық тайм-аут жариялауға құқылы.

Егер ойын доп ойнату барысында тоқтатылса, матч допты қайтадан ойынға енгізу арқылы жалғастырылады.

17.4.2. Ойыншы медициналық тайм-аут жарияланғаннан кейін 5 минуттан кешіктірмей ойынды жалғастыруға дайын болуы тиіс.

Матчты жалғастыру мүмкін болмаған жағдайда матчты жалғастырудан бас тарту туралы ереже қолданылады.

18. ТАРАПТАРДЫ АУЫСТЫРУ

18.1. Тараптарды ауыстыруға арналған үзілістің ұзақтығы 60 секундты құрайды.

18.2. Үзілістің аяқталуына 15 секунд қалғанда төреші дыбыстық белгі береді және: «15 секунд» деп жариялайды.

18.3. Тараптарды ауыстыру кезінде ойыншы мен жаттықтырушыға еркін сөйлесуге рұқсат етіледі.

18.4. Әрбір сет аяқталғаннан кейін ойыншылар ойын үстеліндегі тараптарын ауыстырады.

Шешуші сетте тараптарды ауыстыру ойыншылардың бірі 6 ұпай жинағаннан кейін жүзеге асырылады.

18.5. Егер матч тек бір сеттен тұрса, тараптарды ауыстыру ойыншылардың бірі 6 ұпай жинағаннан кейін жүзеге асырылады.

18.6. Тараптарды ауыстыру кезінде ойыншылар сағат тіліне қарсы бағытта орын ауыстырады.

18.7. Тараптарды ауыстыру кезінде ойыншылар төреші өзгеше рұқсат бермесе, ойын аймағының (ойын бөлмесінің) шегінде қалуға міндетті.

18.8. Тараптарды ауыстыру кезінде ойыншылар белгіленген үзіліс уақытынан аспай, өздерін ретке келтіруге (қолдарын сүртуге, экипировкаларын түзетуге, сүлгі пайдалануға немесе ауызсу ішуге) рұқсат етіледі.

19. ЕСКЕРТУЛЕР ЖӘНЕ ТӘРТІПТІК САНКЦИЯЛАР

19.1. Жалпы ережелер

19.1.1. Төреші матчтың кез келген сәтінде ойыншыға немесе жаттықтырушыға ескерту жасауға немесе тәртіптік жаза қолдануға құқылы.

Бұл ретте:

а) ескерту немесе айыппұл тағайындау үшін ойын тоқтатылған жағдайда, матч допты қайтадан ойынға енгізу арқылы жалғастырылады;

б) ескерту немесе айыппұл ойын тоқтатылған кезде тағайындалса, матч ойын тәртібіне сәйкес кезекті допты ойынға енгізуден жалғастырылады;

в) ескерту немесе айыппұл сет басталғанға дейін тағайындалса, сет тағайындалған ескертумен немесе

айыппұл санкциясы қолданылған жағдайда қарсыластың пайдасына 2:0 есебімен басталады.

19.1.2. Матч барысында:

- қақпа аймағында допқа қол тигізуге;
- допты саусақтармен немесе бас бармақпен ұстап тұруға немесе жылжытуға;
- ойын өткізілуіне қасақана кедергі келтіруге;
- матчты өткізу тәртібін бұзуға тыйым салынады.

Көрсетілген бұзушылықтар үшін осы Ережелерде көзделген тәртіптік шаралар қолданылады.

19.2. Ескертулердің қолданылу мерзімі

Ойыншыға немесе жаттықтырушыға жасалған барлық ескертулер бүкіл матч бойы күшін сақтайды.

19.3. Ескерту және кейіннен айыппұл салуға әкеп соғатын бұзушылықтар

- Төменде көрсетілген бұзушылықтар үшін мынадай санкциялар қолданылады:

а) бірінші бұзушылық — жазбаша ескерту;

б) екінші және одан кейінгі әрбір бұзушылыққа, оның түріне қарамастан, қарсыласқа 2 ұпай берілетін айыппұл салынады.

19.3.1. Ойын үстелінің бүйір жағында тұрып ойын әрекеттерін орындауға тыйым салынады.

Ойын тек үстелдің шеткі жағынан жүргізілуі тиіс.

19.3.2. Үстелдің шеткі бөлігін қоспағанда, үстелден қолмен ұстап тұруға тыйым салынады.

19.3.3. Допты саусақтармен ұстауға, іліп алуға немесе жылжытуға тыйым салынады.

19.3.4. Ойын үстелін қасақана итеруге, тербетуге немесе басқа жолмен жылжытуға тыйым салынады.

19.3.5. Үстелдің бетіне ракеткамен қасақана сызу немесе соғу арқылы ойынға кедергі келтіруге тыйым салынады.

19.3.6. Осы Ережелердің 17.1 және 18.3-тармақтарында көзделген жағдайларды қоспағанда, ойын барысында сөйлесуге тыйым салынады.

19.3.7. Үстелдің сыртқы жағынан қақпа аумағын дененің кез келген бөлігімен жабуға тыйым салынады.

19.3.8. Ойын барысында ойыншы кемінде бір аяғымен еденмен жанасып тұруға міндетті.

19.3.9. Осы санатқа төрешінің пікірінше, матчтың қалыпты өткізілуіне кедергі келтіретін кез келген басқа әрекеттер, оның ішінде ойынды қасақана созу да жатады.

19.4. Дереу айыппұл салуға әкеп соғатын бұзушылықтар

Келесі бұзушылықтар үшін ескерту жасалмайды.

Қарсыласқа дереу 2 ұпай беріледі.

19.4.1. Ойыншы төрешінің рұқсатынсыз қорғаныш маскасына тиеді.

19.4.2. Матч барысында ойыншының немесе жаттықтырушының ұялы телефонынан немесе басқа электрондық құрылғысынан дыбыстық белгі шығады.

19.4.3. Жаттықтырушы ойыншыға ақпарат берудің шартты сигналдарын, қимылдарын немесе басқа да жасырын тәсілдерін пайдаланады.

Мұндай әрекет елеулі бұзушылық болып есептеледі.

Төреші жаттықтырушыны ойын аймағынан шығаруға міндетті.

19.5. Өзге де тәртіптік санкциялар

19.5.1. Ойыншы спорттық тәртіпті өрескел бұзған жағдайда, төреші ойыншыны дереу дисквалификациялауға құқылы.

Мұндай бұзушылықтарға, атап айтқанда:

- төрешіні немесе жарыстың басқа қатысушыларын қорлау;
- балағат сөздер қолдану;
- допты, ракетканы немесе басқа спорттық құрал-жабдықтарды лақтыру;
- агрессивті немесе спортқа жат мінез-құлық;
- спорттық әдепті өрескел бұзатын өзге де әрекеттер жатады.

Бұл жағдайда ойыншыға матчта жеңіліс есептеледі.

19.5.2. Егер жаттықтырушының, бірге жүретін тұлғаның немесе көрерменнің мінез-құлқы матчтың өткізілуіне кедергі келтірсе немесе қоғамдық тәртіпті бұзса, төреші оларды ойын аймағынан шығаруға құқылы.

19.5.3. Ойыншы кестеде белгіленген уақытта ойын үстеліне келуге міндетті.

Егер ойыншы 5 минуттан артық кешіксе, төреші оның келмеуіне байланысты жеңіліс жариялайды.

Жарыс регламентін қайталап бұзған жағдайда Бас төреші ойыншыны жарыстан шығару туралы шешім қабылдауға құқылы.

С БӨЛІМ. КОМАНДАЛЫҚ ОЙЫН ЕРЕЖЕЛЕРІ

20. ЖАЛПЫ ЕРЕЖЕЛЕР

20.1. Командалық жарыстар, егер осы бөлімде өзгеше белгіленбесе, жеке жарыстарға арналған IBSA Showdown ережелеріне сәйкес өткізіледі.

21. КОМАНДАЛЫҚ ЖАРЫСТАР

21.1. Команда құрамы

Команда кемінде үш (3) және ең көбі алты (6) ойыншыдан тұруы тиіс.

21.2. Команда аралас құрамда болуы және оның құрамына:

- екі (2) ер адам және бір (1) әйел; немесе
- екі (2) әйел және бір (1) ер адам кіруі тиіс.

Қосалқы ойыншылар болған жағдайда команданың аралас құрамы сақталуы тиіс.

21.3. Ойыншы тек бір команда құрамына ғана мәлімделуі мүмкін және осы жарыс барысында басқа команда үшін өнер көрсетуге құқылы емес.

21.4. Команда құрамына:

- үш негізгі ойыншы;
- бір, екі немесе үш қосалқы ойыншы кіруі мүмкін.

Өтінімдегі ойыншылардың жалпы саны алты адамнан аспауы тиіс.

21.5. Ойыншыларды ауыстыруға тек матчтар арасында рұқсат етіледі.

Егер ауыстыру нәтижесінде алаңда үш ер адам немесе үш әйел қалатын болса, ауыстыруға жол берілмейді.

21.6. Матчты өткізу тәртібі

21.6.1. Командалық матчтың жеңімпазы кемінде 2 ұпай артықшылықпен 31 ұпайды бірінші болып жинаған команда болып танылады.

Есеп мысалы: 31:29.

21.6.2. Әр ойыншы қатарынан үш рет допты ойынға енгізеді, содан кейін ойын орнынан шығады, ал оның орнына команданың келесі ойыншысы келеді.

Ауыстыру арқылы ойынға кірген ойыншы алдымен қарсыластың үш рет допты ойынға енгізуін қабылдайды, содан кейін өзі үш рет допты ойынға енгізеді.

21.6.3. Матч басталғанға дейін команданың өкілі (жаттықтырушы) төрешіге:

- команданың түпкілікті құрамын;
- ойыншылардың ойынға шығу тәртібін;
- допты ойынға енгізу кезегін ұсынуға міндетті.

Бұл ақпарат жеребе өткізілгенге дейін беріледі және қарсылас команда өкілдеріне қолжетімді болмауы тиіс.

21.6.4. Команда ойыншылары ойын үстеліне тікелей жақын жерде орналасып, ауыстыруды уақтылы орындауға дайын болуы тиіс.

21.7. ЖЕРЕБЕ

21.7.1. Матч басталар алдында төреші жеребе өткізеді.

Жеребеде жеңген команда қарсылас команда ойыншыларының кезектілігімен танысқаннан кейін келесі құқықтардың бірін таңдауға құқылы:

- бірінші болып допты ойынға енгізу;
- бірінші болып допты ойынға енгізу құқығын қарсылас командаға беру.

21.8. ТАРАПТАРДЫ АУЫСТЫРУ

21.8.1. Командалық матчта тараптарды ауыстыру командалардың бірі 16 ұпай жинағаннан кейін жүзеге асырылады.

21.8.2. Матч аяқталғаннан кейін төреші қатысушылардың еркін шығуы үшін ойын аймағын ашады.

21.9. ТАЙМ-АУТ

21.9.1. Әр команда әр матч барысында ұзақтығы 60 секунд болатын бір тайм-аут алуға құқылы.

Тайм-аут кезінде ойыншылар мен жаттықтырушыға ойын тактикасы мен оны ұйымдастыру мәселелерін еркін талқылауға рұқсат етіледі.

22. ҚОСЫМША КОМАНДАЛЫҚ ОЙЫН ЕРЕЖЕЛЕРІ

22.1. Командалық матчтың жеңімпазы қарсылас командадан кемінде 2 ұпай артықшылықпен 31 ұпайды бірінші болып жинаған команда болып танылады.

22.2. Әр ойыншы қатарынан үш рет допты ойынға енгізеді, содан кейін ойын орнынан шығады. Оның командасының келесі ойыншысы алдымен қарсыластың үш рет допты ойынға енгізуін қабылдайды, содан кейін өзі үш рет допты ойынға енгізеді.

22.3. Командалық матч алдындағы жылынудың ұзақтығы 90 секундты құрайды.

Әрбір 30 секунд сайын төреші қалған уақытты: «30 секунд» деп жариялайды.

22.4. Екі команданың өзара келісімі бойынша жылынудан бас тартуға болады.

22.5. Матч басталғанға дейін әр команда төрешіге толтырылған команда құрамының тізімін беруге міндетті.

Құрам тізімінде мыналар көрсетіледі:

- команданың бастапқы құрамы;

- ойыншылардың ойынға шығу кезегі;
- допты ойынға енгізу және қабылдау тәртібі;
- команда капитаны;
- қосалқы ойыншылар (болған жағдайда);
- команда жаттықтырушысы.

Жеребе аяқталғанға дейін команда құрамы туралы мәліметтер құпия болып табылады және төреші оларды жеребе аяқталғаннан кейін ғана жариялайды.

22.6. Ресми құрам тізіміне енгізілген барлық ойыншылар команданың қатысушылары болып есептеледі және осы Ережелерге сәйкес матчқа қатысуға құқылы.

22.7. Матч басталар алдында төреші тиын лақтыру арқылы жеребе өткізеді.

Хаттамада бірінші болып көрсетілген команданың капитаны (немесе жаттықтырушысы) «елтаңба» немесе «сан» жағын таңдайды.

Жеребеде жеңген команда қарсылас команда ойыншыларының ойынға шығу тәртібімен танысқаннан кейін мына құқықтардың бірін таңдайды:

- бірінші болып допты ойынға енгізу;
- бірінші болып допты ойынға енгізу құқығын қарсылас командаға беру.

22.8. Әр команда матч барысында ойыншыны бір рет ауыстыруға құқылы.

Ауыстыру тактикалық, техникалық немесе медициналық себептер бойынша жүзеге асырылуы мүмкін.

22.8.1. Ауыстыру туралы өтінішті команда капитаны немесе жаттықтырушы ойын тоқтатылған кезде береді.

22.8.2. Ауыстыруды жүзеге асыруға 30 секунд беріледі.

22.8.3. Ауыстыру жүзеге асырылғаннан кейін команданың құрамы осы Ережелердің талаптарына сәйкес аралас құрамда қалуы тиіс.

22.8.4. Ауыстыру арқылы ойынға кірген ойыншы ротация тәртібіне сәйкес ауыстырылған ойыншының ойын функцияларын (допты ойынға енгізу немесе допты қабылдау) атқарады.

22.8.5. Матч барысында ауыстырылған ойыншы осы матч аяқталғанға дейін ойын алаңына қайта шығуға құқылы емес.

22.9. Егер команда жарақат алған ойыншыны ауыстыру мүмкіндігіне ие болмаса, оған матчты жалғастырудан бас тартуына байланысты жеңіліс есептеледі.

22.10. Егер матч басталған кезде командада ең аз талап етілетін құрам (аралас құрамдағы үш ойыншы) болмаса, оған келмеуіне байланысты жеңіліс есептеледі.

22.11. Команда ойыншылары ойын аймағында орналасып, белгіленген кезекке сәйкес ауыстыруды уақтылы жүзеге асыруға дайын болуы тиіс.

22.12. Матч барысында ойыншылар мен жаттықтырушы өз командасына бөлінген үстел жағында болуы тиіс.

22.13. Командалық матчтарда тараптарды ауыстыру командалардың бірі 16 ұпай жинағаннан кейін жүзеге асырылады.

Үзілістің аяқталуына 15 секунд қалғанда төреші дыбыстық белгі береді және: «15 секунд» деп жариялайды.

Тараптарды ауыстыру аяқталғаннан кейін төреші ойынды қайта бастайды.

22.14. Әр команда матч барысында ұзақтығы 60 секунд болатын бір тайм-аут алуға құқылы.

Тайм-ауттың аяқталуына 15 секунд қалғанда төреші: «15 секунд» деп жариялайды.

22.15. Команда ойыншыларына немесе жаттықтырушысына берілген барлық ескертулер мен тәртіптік санкциялар осы матч аяқталғанға дейін күшін сақтайды.

23. КОМАНДАЛЫҚ МАТЧТАҒЫ ОЙЫНШЫЛАРДЫҢ РОТАЦИЯ ЖАСАУ ТӘРТІБІ

A1 ойыншысы B1 ойыншысына қарсы 3 рет допты ойынға енгізеді.

Үш рет допты ойынға енгізгеннен кейін A1 ойыншысы ойын орнынан шығады.

B1 ойыншысы A2 ойыншысына қарсы 3 рет допты ойынға енгізеді.

Үш рет допты ойынға енгізгеннен кейін B1 ойыншысы ойын орнынан шығады.

A2 ойыншысы B2 ойыншысына қарсы 3 рет допты ойынға енгізеді.

Үш рет допты ойынға енгізгеннен кейін A2 ойыншысы ойын орнынан шығады.

B2 ойыншысы A3 ойыншысына қарсы 3 рет допты ойынға енгізеді.

Үш рет допты ойынға енгізгеннен кейін B2 ойыншысы ойын орнынан шығады.

A3 ойыншысы B3 ойыншысына қарсы 3 рет допты ойынға енгізеді.

Үш рет допты ойынға енгізгеннен кейін A3 ойыншысы ойын орнынан шығады.

B3 ойыншысы A1 ойыншысына қарсы 3 рет допты ойынға енгізеді.

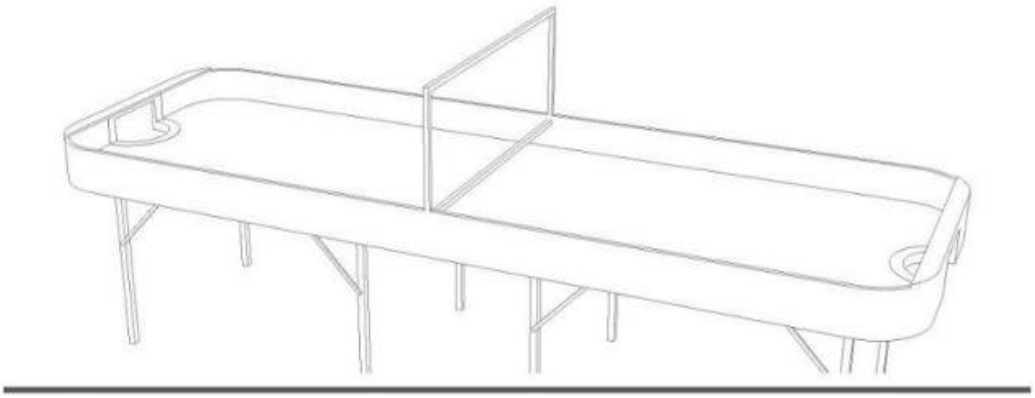
Үш рет допты ойынға енгізгеннен кейін B3 ойыншысы ойын орнынан шығады.

A1 ойыншысы B1 ойыншысына қарсы қайтадан 3 рет допты ойынға енгізеді.

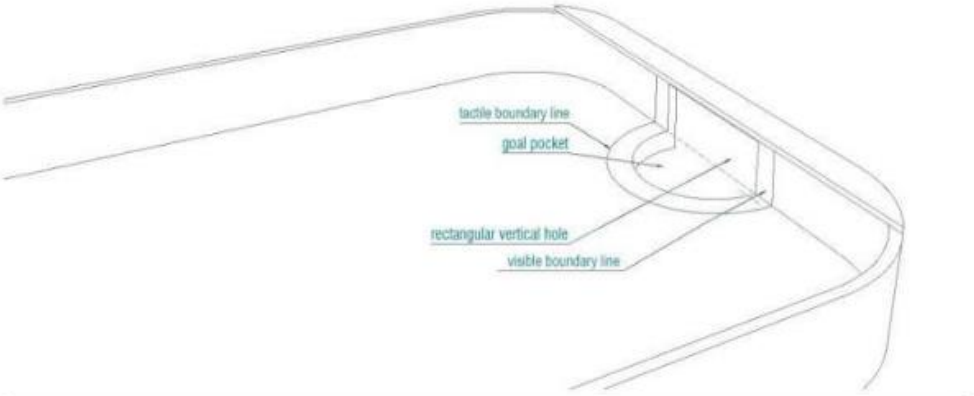
Көрсетілген кезектілік сақталады және матч аяқталғанға дейін қайталанады.

D БӨЛІМ. ҚОСЫМШАЛАР

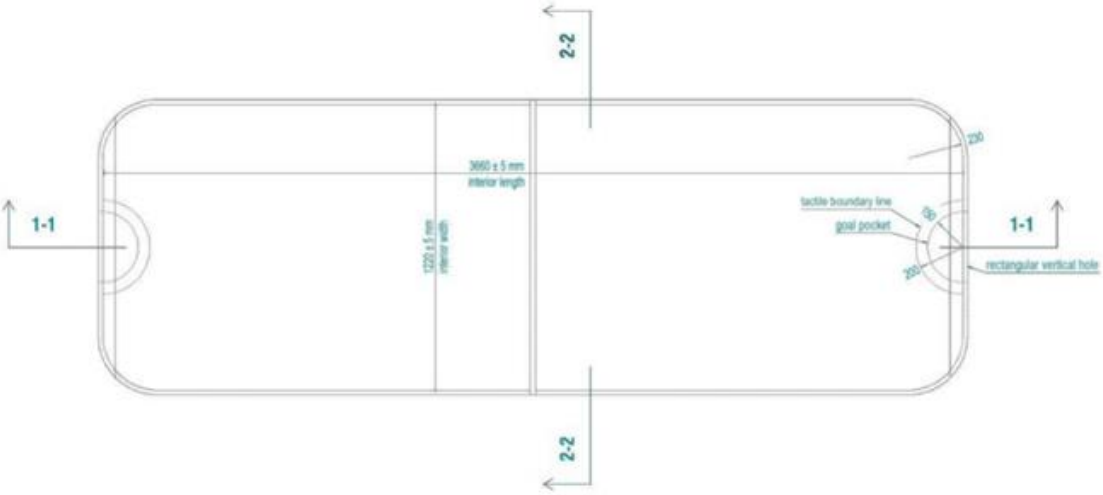
Приложение 1 – Таблица

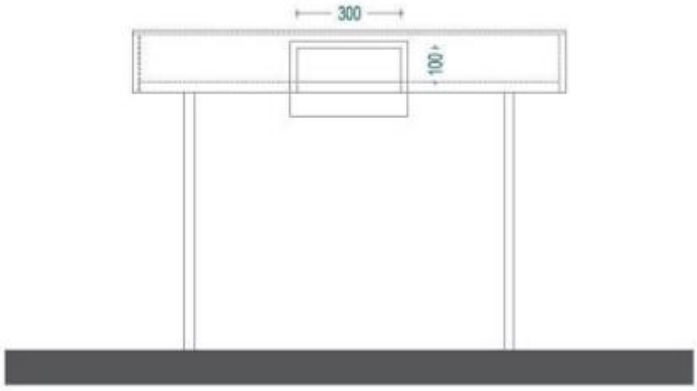


perspective



detail goal-area

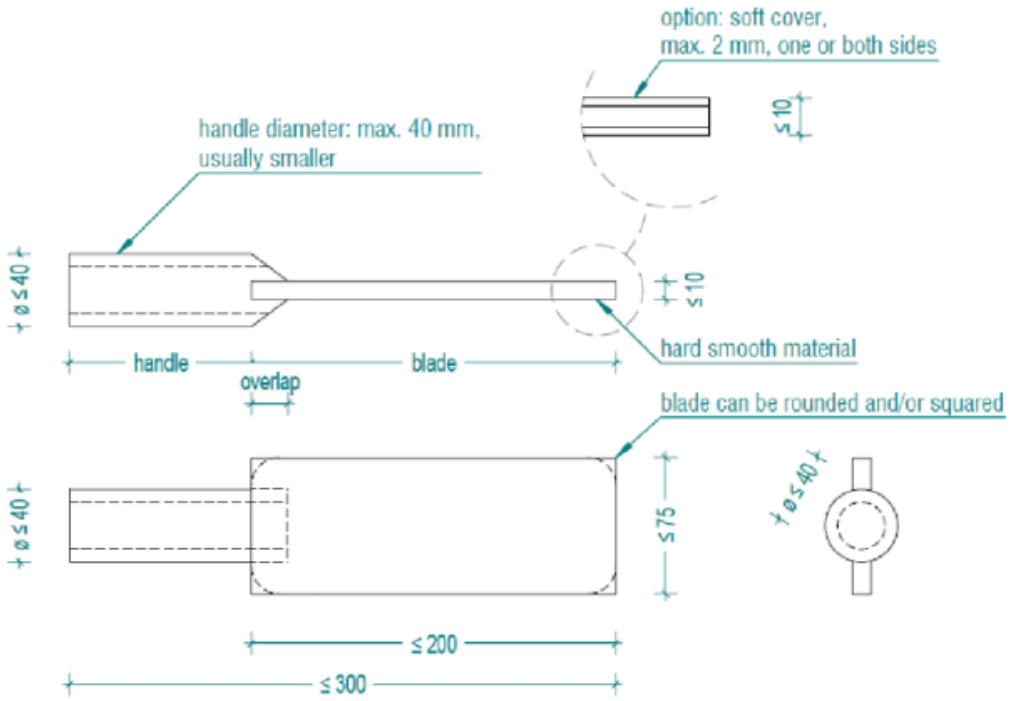

2-2
3660 ± 5 mm
interior length
250
1-1
1220 ± 5 mm
interior width
tactile boundary line
goal pocket
Ø
1-1
250
rectangular vertical hole
2-2


300
100

elevation



Appendix 2 - Bat



4-ҚОСЫМША. ҚОЛҒАПТАР

ҚОЛДЫ ҚОРҒАУ ҚҰРАЛЫН ӨЛШЕУ

Қолғаптарды тек төрешілер мақұлдай алады. Қолғап 4.3-ережеде көрсетілген өлшемдерге сәйкес келген жағдайда ғана мақұлданады. Тек төменде көрсетілген өлшеу әдісі қолданылады.

Егер ойыншы матчтар кезінде әдетте екі қолына да қолғап киетін болса, екі қолғап та мақұлдануы тиіс.

ҚОЛҒАПТАРДЫ ҚАЛАЙ ӨЛШЕУ КЕРЕК

Қолғаптар өлшеуіш таспа арқылы өлшенеді.

Бірінші қадам:

- Ойыншы саусақтарын жазып, жалаң қолын тегіс бетке қояды.
- Төреші қолды үш түрлі нүктеде өлшейді: білезік тұсында, саусақ буындарында және саусақтардың ортасындағы проксимальды буындарда.

Екінші қадам:

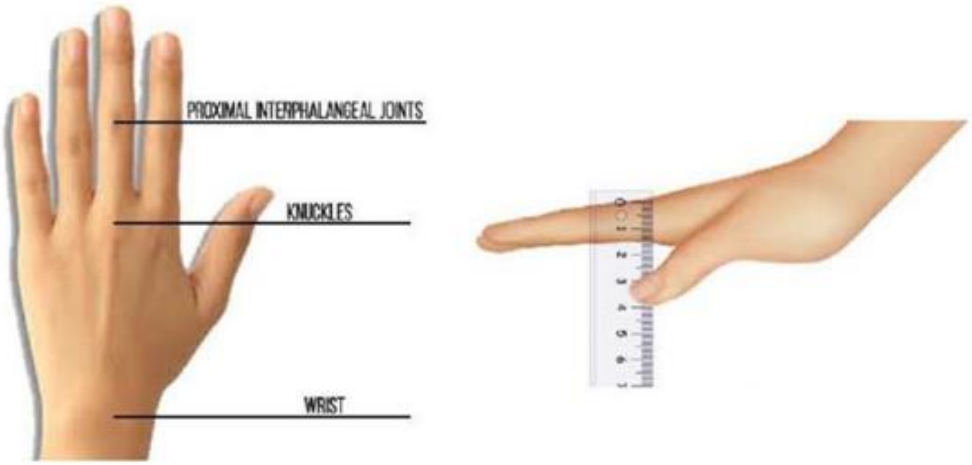
- Ойыншы саусақтарын жазып, қолғап киген қолын тегіс бетке қояды.
- Төреші қолғап киген қолды жоғарыда көрсетілген үш нүктеде өлшейді.

4.3-ережеге сәйкес:

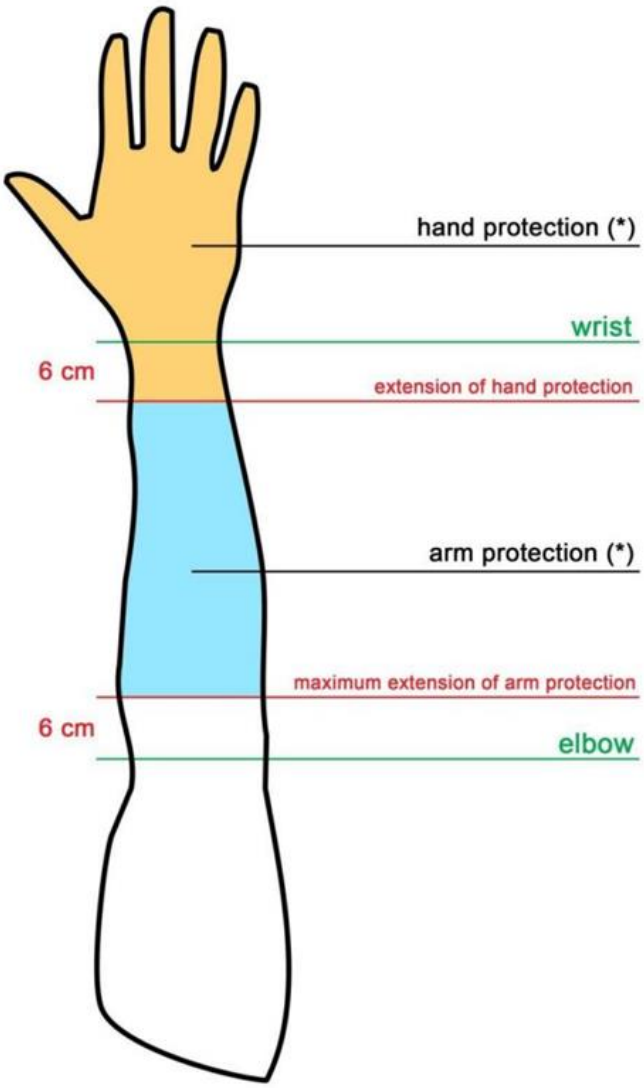
Жалаң қол мен қолғап киген қолдың қалыңдығы арасындағы айырмашылық **ең көбі 2,5 см** болуы тиіс.

Жалаң қол мен қолғап киген қолдың ені арасындағы айырмашылық **ең көбі 4 см** болуы тиіс.

Білезікті жабатын қолғаптың бөлігі жұмсақ болмауы тиіс.



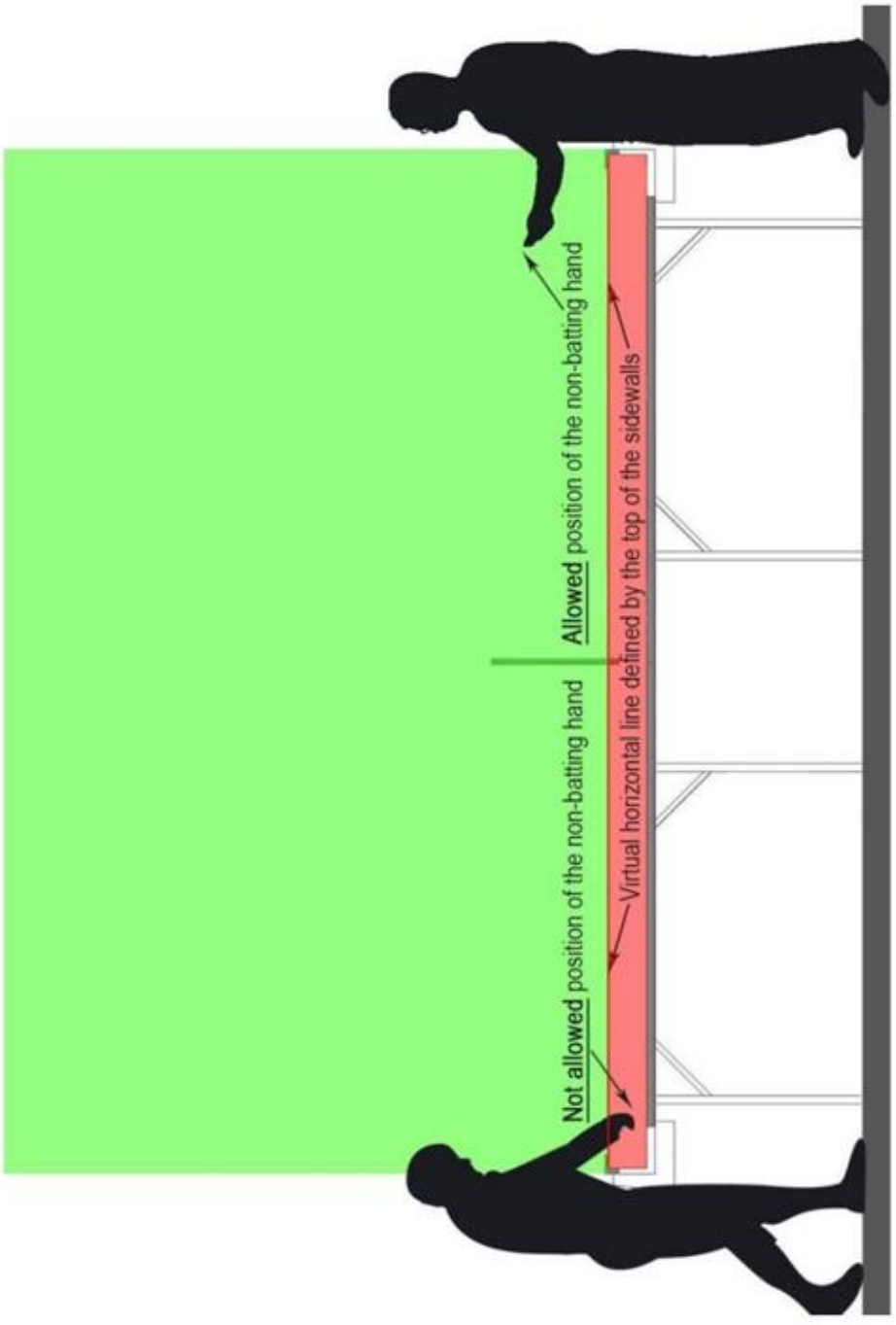
4-ҚОСЫМША. ҚОЛ МЕН БІЛЕКТІ ҚОРҒАУ



(*) Hand and arm protection must have a different color

5-ҚОСЫМША

Appendix 5 – Invasion



Республиканского Общественного объединения «Национальная федерация развития и поддержки шоудауна»

БИН 220940041857

АО Народный банк Казахстана

KZ80601A871006397501 БИК HSBKKZKX, КБЕ 18,

Юридический адрес: Республика Казахстан, город Астана,

район Алматы, Сагадат Нурмагамбетова, д.21/1, кв158

E-mail: showdown.kz1@gmail.com

Instagram: @showdown.kz

https://showdownkz.com/

+7 7014701160

8(7172)456985