

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

4515.796
X.709



ХОККЕЙ С МЯЧОМ

ГОСКОМСПОРТ СССР

Управление хоккея
Федерация хоккея с мячом СССР

ХОККЕЙ С МЯЧОМ

Правила соревнований

Утверждены Госкомспортом СССР



Москва
«Физкультура и спорт»
1986

4515.79
ББК 75.579
X709

404/7
1/1/86

Хоккей с мячом: Правила соревнований.— М.:
X70 Физкультура и спорт, 1986.— 62 с., ил.— (Госком-
спорт СССР; Упр. хоккея; Федер. хоккея с мячом).

В официальных правилах освещаются вопросы судейства и организации соревнований. Они разработаны в соответствии с международными правилами.

Указания к правилам составлены членом Комитета по правилам и судейству Международной федерации хоккея с мячом (ИБФ) Мельниковым А. Г. и судьей международной категории Живлюком А. И.

Издание рассчитано на организаторов соревнований, тренеров, а также на широкий круг спортсменов.

X $\frac{4202000000-146}{009(01)-86}$ КБ4—10—1986

ББК 75.579

БИБЛИОТЕКА
Львовского ЦСФ

© Издательство «Физкультура и спорт», 1986 г.

института физкультуры

Правило I. ПОЛЕ ДЛЯ ИГРЫ И ЕГО ОБОРУДОВАНИЕ

1. Размеры поля и его разметка. Поле для игры в хоккей с мячом представляет собой прямоугольный участок ровной ледяной поверхности длиной от 90 до 110 м и шириной от 50 до 70 м.

Для проведения игр республиканского, всесоюзного и международного значения поле должно быть длиной 105 м и шириной 65 м.

Поле для игры (рис. 1) размечается ясно видимыми линиями шириной 7 см. Ширина линий входит в размеры поля и ограничиваемых ими площадей.

Линии, обозначающие длину поля, называются боковыми, а ширину поля — линиями ворот.

Для правильного производства замены игроков на боковой линии, со стороны расположения судьи секретаря, вне поля, наносятся отметки шириной 7 см и длиной 20 см, отстоящие с обеих сторон от средней линии на расстоянии 5 м.

Середины боковых линий соединяются прямой, которая делит поле на две равные части и называется средней линией. На середине этой линии наносится точка диаметром 14 см, обозначающая центр поля. Из центра поля проводится круг радиусом 5 м, называемый центральным кругом.

Из середины линии ворот проводится полуокружность радиусом 17 м, которая, соединяясь с линией ворот, образует штрафную площадь. На линии полуокружности диаметром 14 см наносятся две точки свободного удара, которые отстоят от линии ворот и одна от другой на 17 м. Из точек свободного удара проводятся круги радиусом 5 м, на которых расстанавливаются игроки защищающейся команды при выполнении свободного удара.

На штрафной площади на расстоянии 12 м против середины линии ворот перпендикулярно к ней наносится точка диаметром 14 см для выполнения 12-метрового штрафного удара.

Из вершины каждого угла поля проводится дуга радиусом 1 м, образующая между линией ворот и боковой линией угловой сектор. Угловой сектор служит местом установки мяча для выполнения углового удара.

Для правильного расположения игроков защищающейся коман-

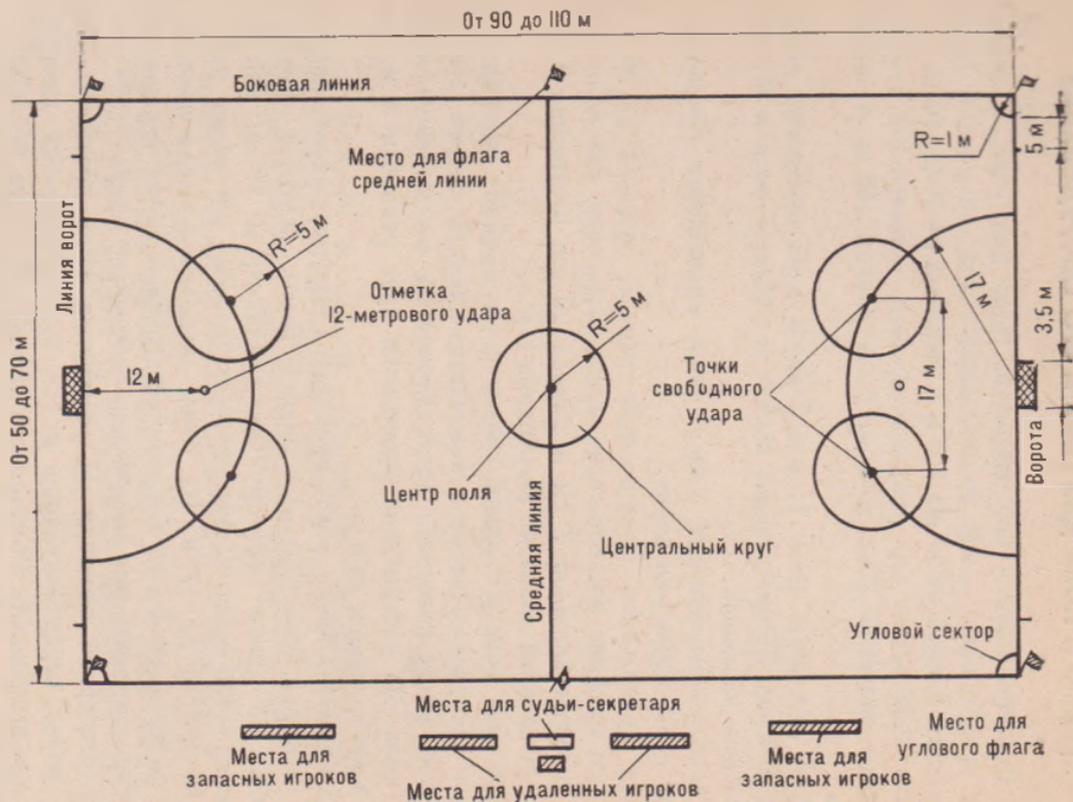


Рис. 1. Разметка поля

ды во время выполнения углового удара на линии ворот, вне поля, на расстоянии 5 м от угловых секторов наносятся отметки шириной 7 см и длиной 20 см.

Для установки стоек ворот на линии, вне поля, наносятся отметки шириной 7 см и длиной 20 см, отстоящие от центра линии ворот на 1 м 75 см.

Освещенность поверхности поля при играх в вечернее время должна быть 400 и более люксов.

Электроосвещение может быть подвесное — на тросах (электро-светильники подвешиваются не ниже 10 м от поверхности льда) и прожекторное — на мачтах, находящихся вне поля.

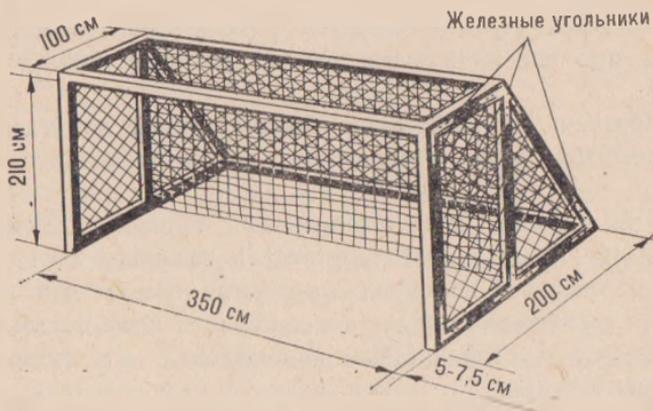


Рис. 2. Размеры ворот

2. Ворота. Ворота состоят из двух вертикальных стоек (рис. 2) и одной верхней перекладины, скрепленных между собой. Стойки устанавливаются на линии ворот перпендикулярно к ней на отметках, указанных в разметке поля. Верхняя перекладина параллельна линии ворот.

Стойки и перекладина делаются из деревянных брусков или металлических труб, обшитых деревянными планками шириной от 5 до 7,5 см. Внутренние размеры ворот (обращенные к полю): высота 2 м 10 см и ширина 3 м 50 см.

Для устойчивости к воротам крепят рамы — две боковые (трапециевидные) и заднюю (прямоугольную). Они жестко скреплены и обтянуты металлической или веревочной сеткой. Нижние основания трапеции боковых рам отстоят от стоек ворот на 2 м, а верхние основания — на 1 м. Вся конструкция рам в нижней части должна плотно прилегать к ледяной поверхности. Внутри ворот на сетке верхней рамы на расстоянии 50 см от перекладины ворот подвешивается веревочная сетка, спадающая свободно на лед.

Ворота должны быть устойчивы, но подвижны (примораживать ворота ко льду не разрешается).

Передняя часть ворот (ребра стоек и перекладины), обращенная к полю, должна быть закруглена и окрашена в яркий красный цвет.

К боковым (трапециевидным) рамам крепятся металлические корзинки (по две на каждые ворота) размером $200 \times 300 \times 150$ мм (рис. 3).

3. Бортики. По всей длине боковых линий до угловых секторов перпендикулярно к поверхности поля устанавливаются бортики.

Бортик — доска (или алюминиевый прокат) длиной 4—6 м, шириной 12—18 см (высота бортика) и толщиной 2—4 см, поставленная на ребро с помощью деревянных планок или угольников, прибитых с внешней стороны поля. Верхний край бортиков должен иметь защитный слой (резина, поролон и т. д.), который входит в размеры бортика.

4. Угловые флаги и флаги средней линии. В вершинах углов и с двух сторон средней линии вне поля на расстоянии 1 м от бортиков устанавливаются подвижные деревянные опоры (рис. 4) в форме усеченного конуса высотой не более 50 см, диаметром у основания 25—30 см, в верхней части 5 см.

На опорах закрепляются древки с флагами. Длина древка от основания опоры 1,5—2 м. Древки для флагов и подвижные опоры окрашиваются в яркий цвет.

5. Места для тренеров, судьи-секретаря, судьи-информатора, запасных и удаленных игроков. Места для судьи-секретаря и удаленных игроков находятся на расстоянии 4 м от боковой линии, напротив средней линии поля, и состоят: для судьи-секретаря — из

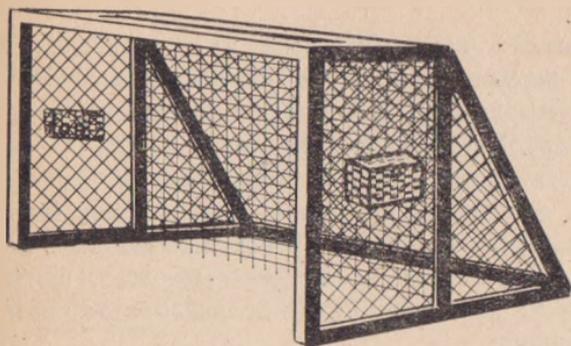


Рис. 3. Ворота с корзинами для мячей

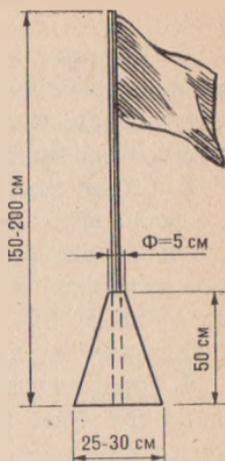


Рис. 4. Размеры углового флага

столика и стула, для удаленных игроков — из скамеек (стульев), расположенных по обе стороны от судьи-секретаря (не далее чем на 2 м).

Место для судьи-информатора может находиться рядом с местом судьи-секретаря или недалеко от него.

Места для запасных игроков и тренеров команд находятся на отдельных скамейках, расположенных не ближе чем 4 м от боковой линии, напротив своей половины поля.

Если игру проводит один судья на поле и два судьи на линии, удаленные на время игроки обязаны находиться за своими воротами вблизи судьи на линии. Если игру проводит один или два судьи на поле без помощников, удаленные игроки обязаны находиться у средней линии за бортиками вне поля.

Указания

1. Поле размечают краской (желательно синей), а затем поливают водой, с тем чтобы поверх краски образовался ледяной покров.

2. Точки свободного удара размечают краской (желательно красной), которая по цвету отличается от общей разметки.

3. Между точками свободного удара проводится сплошная линия.

4. Ширина линий входит в размеры поля и ограничиваемых ими площадей, поэтому нарушения, которые произошли, например, на дугообразной линии, ограничивающей штрафную площадь, считаются совершенными в самой штрафной площади.

5. Судьи, назначенные для проведения соревнования, за час до начала игры должны осмотреть поле и его оборудование. Если состояние поля представляет опасность для игроков, судьи не должны проводить игру. Если разметка поля, состояние льда, ворот или ссток не соответствуют правилам, судьи должны потребовать немедленного их исправления.

6. Ответственность за подготовку поля для игры и мест соревнований несет принимающая организация, на поле которой проводится игра.

7. Зрители должны находиться от хоккейного поля на расстоянии не менее 4 м (вдоль боковых линий) и не менее 7 м от линии ворот.

8. Обо всех недостатках по состоянию и оборудованию поля судьи в письменной форме сообщают в организацию, проводящую данные соревнования.

9. Если игра остановлена из-за удара мяча в осветительную арматуру или направления его вне зоны видимости судьи, то назначается свободный удар в сторону команды, игрок которой попал мячом в осветительную арматуру или направил мяч вне зоны видимости судьи, в месте, соответствующем перпендикуляру, опущенному с уровня осветительной арматуры на лед. Если это произошло в штрафной площади, то свободный удар производится с ближайшей точки свободного удара.

10. Сетка для гашения мячей внутри ворот должна иметь ячейки не более 4×4 см. Ширина сетки 4 м, высота 2,5 м.

Для проведения соревнований всесоюзного и республиканского значения за воротами на расстоянии 7—10 м от линии ворот вешается сетка для гашения мячей размером: высота 10 м, длина 35—40 м.

11. Бортики устанавливаются вдоль боковой линии на расстоянии не ближе 1—3 м до углового сектора.

Правило II. ИНВЕНТАРЬ, ФОРМА И ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ ИГРОКОВ И СУДЕЙ

1. Мяч. Мяч должен быть шарообразным и упругим, диаметром 6 см и весом 58—62 г. Сердцевина мяча должна быть устойчивой к влаге и промерзанию. Мяч, сделанный из каучука, кожи или пробки, должен быть закрыт полностью пластиком, имеющим шероховатую поверхность. При падении на лед с высоты 1 м 50 см мяч должен отскакивать вверх на 15—30 см.

Мяч окрашивается в яркий цвет, например красный.

Примечание. Команда, являющаяся хозяином поля, обязана подготовить для игры не менее пяти мячей, а для игр всесоюзного масштаба — не менее двенадцати.

2. Клюшка. Клюшка (рис. 5) изготавливается из древесины любой породы, камыша или из пластика. Она не должна иметь металлических частей. Крюк обматывается ремненной оплеткой с числом витков не менее четырех. Под крюк может быть подложена резина. Ручку клюшки можно обматывать (изоляционной лентой, тесьмой и т. д.).

Длина клюшки по наружной стороне изгиба не более 120 см. Наибольшая ширина крюка с обмоткой 6,5 см (клюшка должна проходить через кольцо, внутренний диаметр которого 6,5 см). Вес клюшки не более 450 г.

3. Коньки. Каждый игрок команды может участвовать в игре только на коньках с защитными колпачками на задних. Исключение составляют коньки с пластмассовым основанием.

Передняя часть лезвий коньков не должна быть заостренной. Толщина лезвий не менее 2,5 см. Играть на неисправных коньках (оторванная чашечка и т. п.) запрещается.

Игрок, нарушивший это правило, немедленно удаляется с поля и может вернуться на поле, только приведя в порядок свои коньки или заменив их.

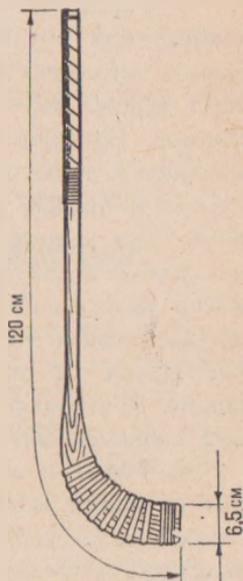


Рис. 5. Размеры
клюшки

4. Форма и защитное снаряжение игрока. Форма игрока состоит из рубашки или свитера, спортивных брюк, гетр и шапочки. К защитному снаряжению относятся: шлем, перчатки, щитки, раковина, налокотники и другие предметы, защищающие тело игрока. Все защитное снаряжение (кроме перчаток и шлема) должно находиться полностью под формой. На форме и защитном снаряжении игрока не должно быть предметов, которые могут нанести повреждение партнерам и соперникам (значки, булавки, другие металлические предметы). На рубашках (на спине) должны быть нашиты, наклеены или нарисованы номера. Высота цифр 25 см, ширина линий цифр 3 см. Цвет номера должен резко отличаться от цвета формы. На боковых сторонах брюк должны быть нашиты номера (тождественные номеру на рубашке игрока) высотой 12 см и шириной 6 см, ширина линий цифр 1,5 см. Цвет рубашек (свитеров), брюк, гетр и шлемов должен быть одинаковым у всей команды (исключая вратаря).

5. Форма и защитное снаряжение вратаря. Форма вратаря (свитер или рубашка) и брюки должны по цвету отличаться от формы остальных игроков команды. Все защитное снаряжение вратаря (кроме перчаток, шлема и щитков) должно находиться под формой. Вратарю разрешается для предохранения от ушибов при падении и прямом попадании мяча надевать меховые или стеганные куртки и брюки, а также специальные щитки, плотно облегающие ноги. Для защиты кистей разрешается надевать особые перчатки, но пальцы перчаток вратаря должны быть разделены и не должны иметь между собой ловушек и перепонок. Разрешается на перчатку наклеивать слой губки, поролона или другого материала, не увеличивая их размеров. Вратарь должен быть на коньках и в шлеме. Вратарю разрешается оборудовать шлем металлической маской, защищающей лицо.

6. Форма и снаряжение судьи. Судьи на поле и на линии ворот во время игры должны быть на коньках и в форме, установленной коллегией судей, проводящей соревнования. Для игр всесоюзного и республиканского значения судейский свитер, брюки и шлем — черного цвета, белые гетры. Каждый судья обязан иметь при проведении игры не менее двух свистков и секундомер. Судьи на линии ворот одеты, как полевые судьи, но при сильном морозе

им разрешается надевать теплые куртки. Судья-секретарь и судья-информатор одеты в обычную одежду.

Указания

1. До начала игры судьи должны проверить размер и состояние клюшек и запретить играть клюшками, если они не соответствуют правилам.

2. Участника, играющего клюшкой, не соответствующей правилам, судьи имеют право удалить на 5 мин, а при повторном нарушении — на 10 мин или на все время игры.

3. Играть сломанной клюшкой запрещается. Если у игрока сломалась клюшка, он должен сам вынести ее части за пределы поля и взять для игры другую клюшку. Запрещается бросать запасную клюшку в поле, а также сломанную клюшку или ее часть с поля. Игрок не имеет права участвовать в игре без клюшки.

4. Организатор соревнований или администрация команды — хозяина поля должна обеспечить достаточное количество резервных мячей, а также корзинок для них у каждого ворот.

5. Игрокам разрешается играть на коньках, армированных пластмассой, без защитных колпачков на задниках коньков.

6. Разрешается играть клюшкой без обмотки, но тогда клюшка должна проходить через кольцо, внутренний диаметр которого 6 см.

Правило III. УЧАСТНИКИ И ОБСЛУЖИВАЮЩИЙ ПЕРСОНАЛ СОРЕВНОВАНИЙ

1. Состав команды. В игре участвуют две команды. В каждой команде на поле должно быть 11 игроков, в том числе 1 вратарь. Если в течение игры в составе команды на поле в результате удалений остается меньше 8 человек, то при дальнейших удалениях применяется отложенный штраф (т. е. игроки удаляются на 5, 10 мин или до конца игры, но могут быть заменены запасными игроками из числа записанных в протоколе игры 17 игроков).

Каждая команда имеет право в течение игры производить неограниченное количество замен из состава не более 17 человек.

Заменять игроков можно в ходе игры в любое время, без особого разрешения судей на поле. Осуществлять замену полевых игроков разрешается только со стороны расположения секретаря,

но не дальше 5 м от средней линии. Замена вратаря производится у средней линии и только при остановке игры.

Если игрок получил травму или ему нужно поправить свой костюм, он может покинуть поле, а затем вернуться, получив разрешение у судьи в поле.

2. Возраст участников. Участники соревнований по хоккею с мячом делятся на следующие возрастные группы:

- группа подростков — 13—14 лет;
- младшая юношеская группа — 15—16 лет;
- старшая юношеская группа — 17—18 лет;
- группа юниоров — 19—20 лет;
- группа взрослых — старше 20 лет.

Возраст участников определяется по данным на 1 января текущего года.

В отдельных случаях с разрешения врача и организации, проводящей соревнования, участники младшей юношеской группы могут выступать в составах команд старшей юношеской группы, участники старшей юношеской группы — в составах команд группы юниоров или взрослых. Юниоры могут участвовать в составе команд взрослых.

3. Медицинское обслуживание соревнований. Соревнования обязаны обслуживать медицинские работники (врач, или фельдшер, или медсестра). На протяжении всей игры медицинские работники обязаны:

обеспечить соблюдение санитарно-гигиенических требований к месту соревнований и их проведению;

оказывать игрокам и судьям медицинскую помощь при повреждениях и несчастных случаях;

в отсутствие врача команды определять возможность продолжить игру участникам, получившим повреждения или заболевшим;

принимать участие в решении вопроса о возможности проведения игры в случае неблагоприятных метеорологических условий;

после окончания соревнований записать в протоколе травмы, полученные игроками, а также оказанную им помощь и подписать протокол.

Запрещается проводить соревнования без врача или медицинского работника, который смог бы его заменить.

Указания

1. Для традиционного приветствия на поле выходит весь состав команды — 17 человек, из которых 11 человек остаются на поле для ведения игры, а остальные располагаются на местах для запасных игроков.

2. Хоккеисты, не вышедшие на приветствие, к данной игре не допускаются.

3. После игры капитаны команд благодарят рукопожатием судей встречи и друг друга. Игроки, двигаясь навстречу друг другу, благодарят рукопожатием за проведенную игру.

4. В неофициальных соревнованиях по договоренности между обеими командами может быть разрешена замена игроков из большего состава, чем предусмотрено вышеуказанным пунктом правил. В таком случае представители команд ставят об этом в известность судей до начала игры.

Правило IV. ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ И ЕЕ РЕЗУЛЬТАТ

1. **Продолжительность игры.** Игра между командами взрослых, юниоров и юношей 17—18 лет продолжается 90 мин (два тайма по 45 мин с перерывом 10 мин); между командами подростков 13—14 лет — 60 мин (два тайма по 30 мин с перерывом 10 мин).

Отсчет времени в начале каждого тайма начинается с момента касания мяча клюшкой при правильном вводе его в игру.

Если в установленное время игра закончилась вничью, а по условиям данных соревнований необходимо определить победителя, дается дополнительно 30 (20) мин. Для подростков 13—14 лет дополнительное время не дается.

Перед дополнительным временем устраивается перерыв на 10 мин, и вновь производится жеребьевка для выбора ворот или начального удара. В дополнительное время игра ведется без перерыва, но команды меняются воротами после первых 15 (10) мин игры.

Судьи на поле прибавляют время, потерянное при остановке игры из-за несчастного случая, нарушения порядка соревнований, умышленного затягивания игроками времени пробития ударов, помех при их выполнении или по другим причинам. Время прибав-

ляют к той половине игры, в которой оно было потеряно. Добавочное время определяется судьями на поле, причем оно должно быть выражено целыми минутами.

После второго перерыва снова проводится жеребьевка для выбора ворот или начального удара.

Если мяч был правильно забит в ворота на последней минуте половины или всей игры, судья на поле засчитывает этот мяч и только после начального удара в центре поля дает сигнал о том, что игра или ее половина окончена.

Температурные нормы

Игра не проводится при температуре воздуха: для взрослых ниже -30°C , для юниоров ниже -28°C , для юношей 17—18 и 15—16 лет ниже -22°C , для подростков 13—14 лет ниже -20°C . Если игру отложить невозможно, то судьи на поле могут принять решение провести ее при более низкой температуре, но время игры при этом необходимо разделить на три равные части (три тайма; последний тайм делится на 2 половины и проводится без перерыва со сменой ворот) с перерывами между ними по 10 мин.

О своем решении судьи ставят в известность капитана, тренеров и представителей команд.

При неблагоприятной погоде, наступлении темноты, появлении тумана или в случае, когда поверхность льда на поле становится непригодной для игры (это определяют судьи на поле), соревнования могут быть прерваны или совсем прекращены.

Если из-за тумана судья не видит всех игроков и мяч на поле, игру до начала соревнований следует отложить, пока не рассеется туман.

В случае, если не произойдет никакого улучшения в течение 45 мин, игра переносится.

Если при игре в дневное время судья находит возможным применение электрического освещения, то он должен перед игрой предупредить об этом организаторов и капитанов обеих команд.

2. Начальный удар. Перед началом игры, когда команды встретились в центре поля, производится жеребьевка для выбора ворот или выполнения начального удара. Команда, выигравшая жеребьевку, получает право либо выбирать ворота, либо произвести началь-

ный удар. Перед начальным ударом судья устанавливает мяч в центре поля и дает свисток, после чего игрок может ударить клюшкой по неподвижному мячу. Игра начинается только с момента правильного введения мяча в игру. При начальном ударе мяч должен быть направлен на половину поля соперника. Мяч, забитый в ворота непосредственно с начального удара, не засчитывается и вводится в игру от ворот.

При начальном ударе игроки команд должны находиться на своих половинах поля. Игроки команды, которая не производит начального удара, располагаются не ближе чем в 5 м от мяча.

После забитого в ворота мяча игра возобновляется так же, как и в начале игры; начальный удар производит команда, в ворота которой был забит мяч.

После перерыва между половинами игры команды меняются воротами. Начальный удар производит с центра поля игрок той команды, которая не выполняла начального удара в первой половине игры.

Если начальный удар выполнен неправильно, его повторяют, за исключением случая, когда игрок, выполняющий начальный удар, вторично коснулся мяча ранее других игроков. В этой ситуации назначается свободный удар с места, где произошло нарушение.

За повторный исправленный удар игроку делается предупреждение, а при следующем нарушении игрок удаляется на 5 мин.

3. Результат игры. Команда, не пропустившая в свои ворота ни одного мяча или пропустившая меньшее число мячей, чем команда-противник, является победителем данной встречи.

Если во время игры не было забито ни одного мяча или в ворота обеих команд было забито одинаковое число мячей, то игра считается закончившейся вничью.

4. Спорный мяч. Для возобновления игры, прерванной по причине, не предусмотренной правилами, а также тогда, когда мяч вышел за пределы поля от одновременного удара клюшками двух игроков противоположных команд, назначается спорный мяч.

Спорный мяч разыгрывается с места, где он находился в момент остановки игры. Если мяч вышел за пределы поля от двух клюшек, то спорный мяч назначается на расстоянии 1 м от боко-

ной линии или линии ворот, за исключением случая, когда мяч вышел за линию ворот в пределах штрафной площади. В данной ситуации спорный мяч разыгрывается с ближайшей точки свободного удара.

Для разыгрывания спорного мяча два игрока противоположных команд становятся лицом друг к другу, спиной к линии своих ворот и ставят крюки клюшек на лед параллельно боковым линиям, справа или слева от лежащего на льду мяча, на расстоянии 18—19 см от него. Остальные игроки находятся не ближе чем в 5 м от мяча. Мяч считается в игре после свистка судьи, когда мяча коснется клюшкой хотя бы один из игроков, разыгрывающих мяч.

Если игроки нарушают правило розыгрыша спорного мяча, а также если мяч пересечет боковую линию или линию ворот, судья повторяет розыгрыш спорного мяча.

Если игра остановлена, когда мяч был в пределах штрафной площади, спорный мяч разыгрывается в ближайшей точке свободного удара.

Указания

1. При сильном морозе судьи по согласованию с руководителями команд решают вопрос о возможности проведения матча. При безветрии и сухом воздухе возможна игра при морозе до 30° С; при неблагоприятной погоде (влажный воздух и слабый ветер) возможна игра при морозе до 25° С. Если игру отложить невозможно, то судьи могут принять решение провести ее при более низкой температуре, но разделить игру на 3—4 периода (три по 30 мин или два по 20 мин и два по 25 мин).

Смена ворот происходит после 45 мин игры в одних воротах.

2. Начало игры судья на поле фиксирует с момента правильного начального удара клюшкой по мячу.

3. В случае повторения неправильного розыгрыша спорного мяча одним или обоими игроками последние могут быть заменены, если это нарушение не носит умышленного характера.

4. Если при розыгрыше спорного мяча один из игроков умышленно выбрасывает его за боковую линию или линию ворот, то виновному игроку делается предупреждение, а затем он удаляется на время с поля.

5. Если судьи во время игры добавляют игровое время, то они информируют об этом друг друга, судью-секретаря и капитанов играющих команд.

Правило V. ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА УЧАСТНИКОВ СОРЕВНОВАНИЙ

1. **Обязанности и права игроков.** Игрок обязан:

а) вести себя дисциплинированно перед игрой, во время игры и после нее; строго выполнять все указания судей (не вступая с ними в пререкания) и капитана команды;

б) знать правила соревнований и вести игру строго в соответствии с правилами, не допуская грубости. В случае нарушения правил беспрекословно выполнять наложенное судьей взыскание;

в) выходить на игру опрятно одетым, в установленной правилами форме, на коньках и с клюшкой;

г) обращаться к судьям только через капитана своей команды;

д) извиниться перед соперником за неумышленно допущенную грубость по отношению к нему, а в случае нанесения травмы оказать сопернику возможную помощь;

е) если сломалась клюшка, убрать ее части за пределы поля и взять новую клюшку;

ж) приводить в порядок свой костюм, коньки с ботинками, а если требуется, заменять их только с разрешения судьи и за пределами поля;

з) после отбытия наказания выходить на поле только с разрешения судьи-секретаря;

и) выходить на поле для замены игрока только возле центральной линии у флага на своей половине поля и после выхода за борт заменяемого партнера по команде;

к) при удалении с поля подъехать к судьбе-секретарю, сообщить причину и продолжительность наказания и занять место на скамье для удаленных игроков.

Игрок имеет право:

а) останавливать мяч клюшкой (не выше плеча), туловищем, ногой, не отрывая коньков ото льда;

б) подыграть (только один раз в игровом моменте, эпизоде) мяч себе или партнеру на любое расстояние ногой или туловищем (при подыгрыше кошкой — не отрывая его ото льда);

в) выходить за пределы поля в случае травмы, а также для оказания срочной медицинской помощи пострадавшему игроку;

г) во время игры выйти за пределы поля, чтобы заменить клюшку, и вернуться на поле с новой клюшкой;

д) по указанию капитана своей команды заменить вратаря в воротах, соответственно сменив форму и предупредив судью на поле.

2. Обязанности и права капитана команды. Капитан команды обязан:

а) строго соблюдать нормы поведения советского спортсмена, быть хорошим руководителем для товарищей по команде как в игре, так и вне ее;

б) перед началом игры проверить готовность команды к соревнованиям (состояние формы, коньков, клюшек, шлемов и т. п.);

в) выводить команду на игру, подавать сигнал для приветствия команды-соперника и зрителей до и после игры, рукопожатием приветствовать и благодарить судей и капитана команды-соперника и выводить с поля команду на перерыв и после окончания игры;

г) руководить игроками своей команды во время игры, не допуская грубых нарушений ими правил; в случае отсутствия тренера заменять его;

д) при необходимости давать судьям объяснения;

е) иметь на левой руке повязку, контрастную по цвету с рубашкой.

Капитан команды имеет право:

а) давать указания игрокам своей команды и заменять их в процессе игры;

б) в случае неясности отдельных моментов игры просить объяснений у судей (в вежливой и корректной форме);

в) согласно жеребьевке, проводимой судьями перед игрой, выбрать ворота или начальный удар;

г) покидая поле в процессе игры, оставить своего заместителя, сообщив об этом судьям на поле.

3. Обязанности и права представителя и тренера команды. Каждая команда, участвующая в соревнованиях, должна иметь представителя или тренера.

Представитель (тренер) является руководителем команды, несет ответственность за дисциплину команды, обеспечивает ее формой и инвентарем, присутствует на всех совещаниях, связанных с проведением соревнований, отвечает за своевременную явку участников на игру.

Представитель (тренер) во время соревнований находится с командой и отвечает за ее подготовку и участие в соревнованиях. Во время соревнований он должен находиться на месте, специально отведенном для него. Ему запрещается вмешиваться в действие судей и лиц, проводящих соревнования.

В случае нарушения правил соревнований представитель (тренер) имеет право подать протест согласно положению о данных соревнованиях.

Указания

1. По указанию капитана команды любой из игроков команды во время игры может заменить вратаря, известив об этом судью на поле.

Если же игрок заменил вратаря, не известив об этом судью, и использовал особые права вратаря в своей штрафной площади, то за данное нарушение в ворота провинившейся команды назначается 12-метровый штрафной удар.

Удаленного с поля вратаря можно заменить запасным вратарем, но в этом случае должен покинуть поле один из полевых игроков.

2. Замена игроков в поле после начала игры производится в любое время игры. Заменяющий игрок может выйти на поле только тогда, когда заменяемый игрок покидает пределы поля.

Игрок, удаленный с поля судьей до конца игры или на время, не может быть заменен другим игроком.

3. Временно удаленный игрок может выйти на поле после отбытия наказания только с разрешения судьи-секретаря или судьи на поле.

4. Игроки не имеют права играть головой, плечом, рукой.

5. Игрок, держащий клюшку в одной руке или под мышкой, имеет право участвовать в игре.

6. Игроку разрешается незначительное касание льда частью тела (рукой, коленом).

7. Игрок, стоящий на коленях на льду, не имеет права участвовать в игре.

Правило VI. ИГРА МЯЧОМ

Хоккеистам разрешается играть мячом, не поднимая клюшки выше уровня плеча, останавливать и бить мяч, изменять его направление или вести его клюшкой, подыгрывать мяч коньком (не отрывая его ото льда), туловищем себе или партнеру один раз в игровом эпизоде. Хоккеистам разрешается выполнять передачи мяча друг другу коньком, ногой, туловищем в одно касание. При этом вторая передача, выполненная коньком, ногой, туловищем, должна приниматься клюшкой.

Запрещается задерживать мяч или играть рукой и головой. Вблизи игроков выполнение опасных ударов запрещено. Мяч считается вышедшим из игры:

а) если он полностью вышел по льду или воздуху за боковую линию или линию ворот;

б) если игра остановлена судьями на поле;

в) если при игре в вечернее время мяч поднялся выше подвешенной электроарматуры или попал в нее;

г) если при электроосвещении мяч поднялся выше зоны освещенности.

Во всех остальных ситуациях мяч считается в игре, включая также и следующие случаи:

а) если мяч отскочил в поле от стойки или перекладины ворот, бортика или углового флага;

б) если мяч коснулся судьи на поле;

в) если игроки прекратили игру, предполагая, что произошло нарушение, и судьи не остановили игру.

Указания

1. Судья обязан принимать во внимание, что все удары или попытки к ударам по мячу выше уровня плеча запрещены.

2. За все опасные удары вблизи игроков, в том числе теннисные удары, полагается наказание.

3. Если игрок останавливает мяч рукой, игра прерывается. Команда, игрок которой сыграл рукой, получает предупреждение, и назначается свободный удар. При повторении нарушения любым игроком данной команды игрок удаляется на 5 мин. Если нарушение произошло в штрафной площади, назначается 12-метровый штрафной удар.

4. Мяч считается в игре во всех случаях (кроме спорного мяча), когда он от правильного удара клюшкой (после свистка судьи) пройдет длину своей окружности — 18—19 см. Судьи на поле должны помнить, что между свистком и моментом прохождения мячом длины своей окружности мяч еще не находится в игре. За нарушение, допущенное в это время, команды не должны наказываться свободным или 12-метровым штрафным ударом.

Так, если игрок, выполняющий свободный удар, снова коснулся мяча, когда он прошел лишь 10 см, то удар следует повторить, виновному сделать предупреждение. Если игрок допустил грубость в период между свистком судьи и прохождением мячом длины своей окружности, то игрока следует предупредить (или удалить с поля), а удар повторить.

Правило VII. ПОМЕХИ ПРИ ВЕДЕНИИ ИГРЫ

Запрещается ударять или удерживать соперника, ставить ему подножку, толкать его рукой или клюшкой, бросать клюшку или перчатку в него (или в мяч) или другим способом мешать нормальному ведению игры.

Запрещается умышленно ударять по клюшке соперника, поднимать, прижимать ее или другим способом мешать сопернику играть клюшкой.

Не разрешается также умышленно блокировать соперника, когда он не владеет мячом.

Указания

1. Нападение на игрока не должно производиться с применением силы или каким-либо опасным образом.

2. Все умышленные удары по клюшке соперника запрещены.

3. Игроку запрещается играть или останавливать мяч высоко поднятой клюшкой, рукой, лежа, сидя или стоя на коленях. Запрещается также бросаться на лед, преграждая путь мячу. Если вышеуказанные нарушения произошли в пределах штрафной площадки, назначается 12-метровый штрафной удар.

Правило VIII. ВЗЯТИЕ ВОРОТ

Мяч считается забитым в ворота, если он, находясь в игре, полностью прошел линию ворот между стойками и под перекладиной, при условии, что игрок нападающей команды, забивший мяч, не вбросил, не ударил или не внес его рукой, ногой, туловищем или головой, а также не нарушил других правил игры.

Мяч считается также забитым в ворота правильно, если он после удара по нему клюшкой игрока нападающей команды коснулся ноги, руки или туловища других игроков, которые не сделали при этом преднамеренного движения для изменения направления полета мяча.

Взятие ворот не засчитывается, если мяч прошел в ворота непосредственно с начального или углового удара, при введении мяча в игру из-за боковой линии, при вводе мяча в игру от ворот, а также при розыгрыше спорного мяча.

Взятие ворот не засчитывается, если мяч прошел в ворота, задев перед этим судью в поле или судью на линии ворот.

Если в момент полета мяча в сторону ворот последние были умышленно сдвинуты игроками защищающейся команды, то судья имеет право засчитать взятие ворот, если, по его мнению, мяч вошел бы в ворота, будь они на месте (согласно разметке поля).

Указания

1. Судьи на поле могут считать мяч прошедшим в ворота тогда, когда они в этом твердо уверены.

2. Мяч, прошедший в ворота от руки, ноги или туловища,

умышленно подставленных игроком нападающей команды в момент полета мяча с целью изменения направления его движения, не засчитывается, если даже мяч после этого (до прохождения в ворота) случайно коснулся игрока защищающейся команды.

3. Если при ударе по мячу сломалась клюшка и сломанная часть вместе с мячом летит в направлении ворот, создавая при этом угрозу защищающимся игрокам, взятие ворот не засчитывается. Игра возобновляется розыгрышем спорного мяча.

4. Если мяч коснулся судьи в поле или судьи на линии ворот, взятие ворот не засчитывается и назначается спорный мяч с ближайшей точки свободного удара.

5. При выполнении угловых, свободных ударов, розыгрыше спорного мяча судьи должны выбирать такую позицию, чтобы исключить попадание в них мяча.

Правило IX. ВВОД МЯЧА В ИГРУ

1. Ввод мяча в игру от ворот. При выходе мяча за линию ворот от игрока нападающей команды, кроме случая правильного взятия ворот, мяч вводится в игру вратарем из зоны штрафной площади.

Вратарь сам берет мяч из близлежащей корзинки и вводит его в игру. Как только вратарь пересечет линию ворот, он не имеет права держать мяч в руках более 5 с, ехать с ним более 5 м, при этом играя мячом (опускать о лед, подбрасывать в воздухе и т. д.). В момент ввода мяча вратарем игроки команды противника должны находиться за пределами штрафной площади. Мяч считается в игре, как только вратарь пересечет с мячом линию ворот.

Мяч, заброшенный в ворота противника непосредственно вратарем при вводе в игру, не засчитывается и вводится вратарем команды противника.

Вратарь при овладении мячом в игровом эпизоде или при вводе мяча от ворот может сыграть в пределах своей штрафной площади с игроком своей команды не более одного раза (вратарь — игрок — вратарь). Если при вводе мяча в игру от ворот вратарь забросит его в собственные ворота, то мяч не засчитывается и назначается угловой удар.

2. Ввод в игру мяча, вышедшего за боковую линию. Мяч, полностью вышедший за боковую линию по льду или по воздуху, вводится в игру ударом игрока противоположной команды с расстояния не более 1 м от боковой линии в том месте, где мяч вышел из игры. Игроки команды, не производящей удар, располагаются не ближе чем в 5 м от места, где установлен мяч.

Игрок, производящий боковой удар, не имеет права вторично коснуться мяча.

3. Угловой удар. Если мяч вышел за линию ворот по льду или по воздуху от игрока защищающейся команды, назначается угловой удар. Угловой удар производится из углового сектора с той стороны ворот, где мяч вышел за линию ворот.

При выполнении углового удара не разрешается отодвигать угловой флаг. Мяч, забитый в ворота непосредственно с углового удара, не засчитывается, и назначается ввод мяча от ворот.

До момента выполнения углового удара игроки защищающейся команды должны:

- а) располагаться за линией ворот в любом месте, но не ближе чем в 5 м от мяча, клюшки игроков должны быть за линией ворот;
- б) выходить на поле только после выполнения углового удара.

Если после свистка судьи, но до удара по мячу кто-либо из игроков защищающейся команды пересечет линию ворот, то угловой удар повторяется. При повторении нарушения команде делается предупреждение (желтая карточка). В последующем игрок, пересекший линию ворот до удара по мячу, удаляется на 5 мин.

Если после выполнения углового удара кто-либо из игроков защищающейся команды (кроме вратаря) умышленно задержал мяч (не летящий в лицо) рукой, предотвращая явное прохождение его в ворота, то назначается 12-метровый удар; если же это в ворота, то назначается 12-метровый штрафной удар; если же это сделано неумышленно, то назначается свободный удар в ближайшей точке свободного удара.

До момента выполнения углового удара игроки нападающей команды не должны выходить в штрафную площадь. Игрок, производящий угловой удар, не имеет права делать ложный замах. За ложный замах судьи делают игроку предупреждение, после чего он должен ввести мяч в игру.

Указания

1. Мяч считается в игре с того момента, когда вратарь возьмет мяч из корзины и пересечет линию ворот.

2. Если вратарь проедет с мячом более 5 м или задержит его в руках более 5 с, судья должен остановить игру, предупредить вратаря и назначить свободный удар с ближайшей точки свободного удара.

3. При вводе в игру мяча, вышедшего за боковую линию, игрок не имеет права делать ложный замах.

4. Если игрок, выполняющий угловой или боковой удар, вторично коснулся мяча, прежде чем его коснулся кто-либо из других игроков, назначается свободный удар в сторону провинившейся команды.

5. Мяч считается в игре, если после углового удара он попал в стойку или перекладину ворот и отскочил от них в поле.

6. Если игрок мешает производить боковой или угловой удар, судья должен предупредить игрока, а при повторном нарушении удалить на 5 мин.

7. При выполнении бокового удара судьи в поле и судьи на линии ворот должны поднять руку вверх.

Правило X. «ВНЕ ИГРЫ»

Игрок считается в положении «вне игры», если в момент удара по мячу другим игроком своей команды он находится ближе к линии ворот противника, чем мяч.

Исключения составляют следующие случаи:

- а) когда не менее двух игроков противника находятся ближе него к линии ворот;
- б) когда игрок находится на своей половине поля;
- в) когда последним ударил по мячу противник;
- г) когда игрок принимает мяч непосредственно после спорного мяча.

Указания

1. За положение игроков «вне игры» назначается свободный удар с того места, где произошло нарушение.

Взыскание налагается лишь в том случае, если игрок, находясь в положении «вне игры», по мнению судьи на поле, повлиял на игру, помешал противнику или пытался получить преимущество от того, что находился в положении «вне игры».

2. Положение «вне игры» определяется не тем, какое положение занимает игрок в момент получения мяча, а тем, какое он занимал положение в момент передачи ему мяча игроком его команды.

3. Игрок не считается в положении «вне игры», когда мяч вводится в игру разыгрыванием спорного мяча.

4. Правило «вне игры» действует при свободном, боковом и 12-метровом штрафном ударах.

Схема, разъясняющая положения «вне игры» *

При передаче мяча игроку своей команды

1. Игрок А владеет мячом, игрок Д препятствует его игре. Игрок А передает мяч игроку Б, но игрок Б оказался в положении «вне игры», так как в момент передачи мяча между ними и линией ворот не было двух игроков команды противника (схема 1).

2. Игрок А владеет мячом и, имея перед собой игрока Д, передает мяч на свободное место на выход игроку Б. Перемещаясь из положения 1 в положение 2, игрок Б не будет в положении «вне игры», потому что в момент удара по мячу игроком А игрок Б, находясь в положении 1, имел между собой и линией ворот двух игроков команды противника (схема 2).

3. Игрок А владеет мячом и, имея перед собой игрока Д, передает мяч игроку Б. Последний будет в положении «вне игры», потому что в момент удара по мячу игроком своей команды находился на одной линии с игроком противоположной команды Е и не имел между собой и линией ворот противника (схема 3).

4. Игрок А передает мяч в центр. Игрок Б направляется назад, перемещаясь из положения 1 в положение 2, и овладевает мячом. Игрок В будет в положении «вне игры», потому что в момент удара по мячу игроком А он не имел между собой и линией ворот двух игроков команды противника (схема 4).

* На всех схемах приняты следующие обозначения: игроки защищающейся команды обозначены белыми кружками, игроки нападающей команды — черными. Передача мяча обозначена сплошной линией со стрелкой. Путь игрока без мяча — пунктирной линией со стрелкой.

При ударе по воротам, когда мяч отбит вратарем

5. Игрок А бьет по воротам. Мяч от вратаря В попадает к игроку Б, который вышел к воротам вместе с игроком К; он сам не бьет, а передает мяч игроку К, который будет в положении «вне игры», потому что в момент передачи мяча между игроком К и линией ворот не было двух игроков команды противника (схема 5).

6. Игрок А бьет в ворота. Вратарь В отбивает мяч, но им овладевает игрок Б и забивает гол. Игрок Б не будет в положении «вне игры», так как в момент удара по мячу игроком А игрок Б хотя и не имел между собой и линией ворот двух игроков команды противника, но, по мнению судьи, не влиял на ход игры. Фиксировать положение «вне игры» в этот момент не следует. После этого мяч был отбит вратарем В и попал к игроку Б (схема 6).

При отскакивании мяча от стоек или перекладины ворот

7. Игрок А бьет по воротам и попадает в перекладину. Мяч отскакивает от нее в поле. Игрок А перемещается из положения 1 в положение 2 и оттуда передает мяч вышедшему к воротам игроку Б. Игрок Б будет в положении «вне игры», так как мяч в последний раз был сыгран игроком А (игроком его же команды) и в этот момент игрок Б не имел между собой и линией ворот двух игроков команды противника и находился впереди игрока А. Если бы игрок А сам забил мяч в ворота при второй попытке, а не передавал его игроку Б, то положения «вне игры» не было бы, судья в этом случае должен был бы засчитать мяч, забитый правильно, при условии, что игрок Б не влиял на ход игры (схема 7).

Когда мяч сыгран игроком команды противника

8. Игрок А бьет мяч в ворота, игрок Д перемещается из положения 1 в положение 2, чтобы перехватить мяч, но, играя мячом, направляет его игроку Б, который и забивает мяч в ворота. Игрок Б в момент получения мяча будет в правильном положении, и судья на поле должен засчитать мяч забитым в ворота, хотя игрок Б не имел между собой и линией ворот двух игроков команды противника, но мячом в последний раз сыграл игрок Д команды противника (схема 8).

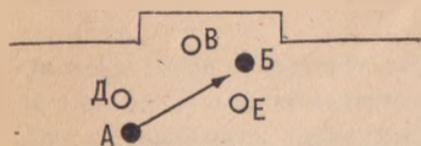


Схема 1

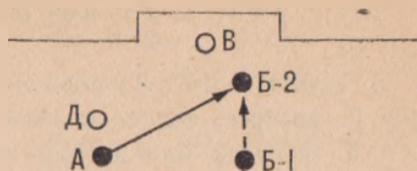


Схема 2

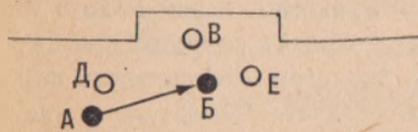


Схема 3

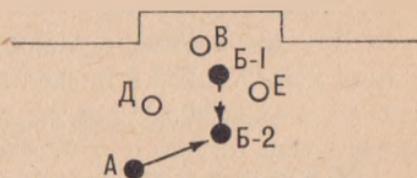


Схема 4

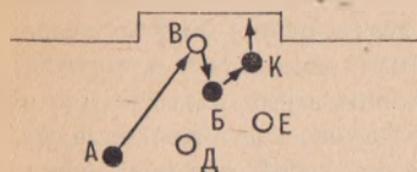


Схема 5

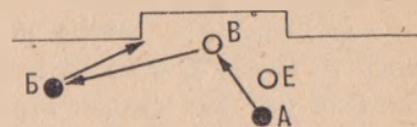


Схема 6

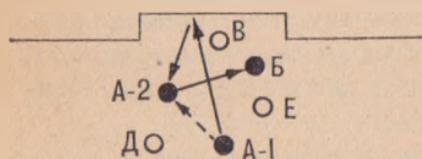


Схема 7

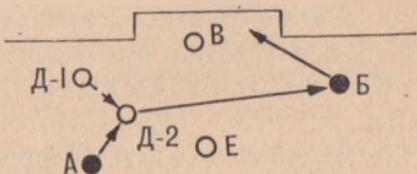


Схема 8

Когда игрок мешает вратарю

9. Игрок А бьет мяч в ворота, но игрок его команды Б стоял перед вратарем В так, что мешал вратарю. Положение неправильное, и судья на поле не должен засчитывать мяч, забитый в ворота,

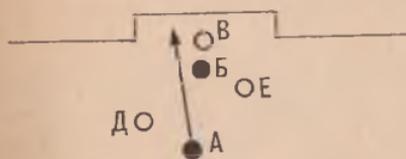


Схема 9

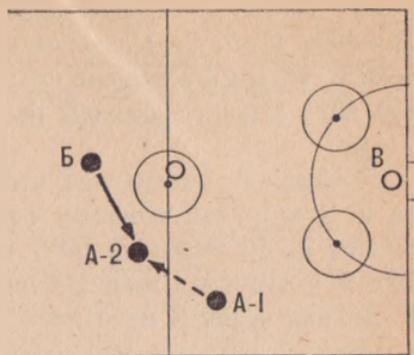


Схема 10

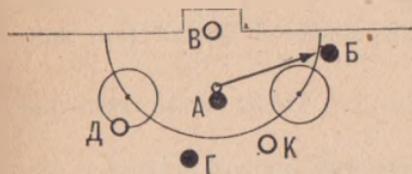


Схема 11

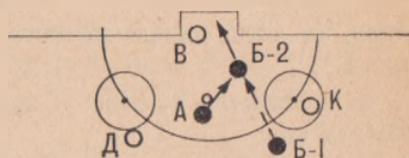


Схема 12

потому что игрок Б находился в положении «вне игры» и не имел права сам играть мячом и мешать игроку команды противника (схема 9).

При передаче мяча

10. Игрок Б, находясь на своей половине поля, передает мяч игроку А своей команды, который в момент удара находился в положении 1 на чужой половине поля и переместился в момент полета мяча на свою половину поля в положение 2. Положение «вне игры» будет, так как игрок А в момент удара по мячу находился на чужой половине поля впереди мяча и не имел впереди себя двух игроков команды противника (схема 10).

При выполнении 12-метрового штрафного удара

11. Игрок А, вместо того чтобы произвести удар с 12-метровой

отметки непосредственно в ворота, передает мяч партнеру Б для дальнейшей игры. Судьи должны фиксировать положение «вне игры» игрока Б, который в момент передачи мяча игроком А не имел перед собой двух игроков команды противника и был впереди мяча (схема 11).

12. Игрок А, вместо того чтобы бить мяч непосредственно в ворота с 12-метровой отметки, передает его вперед. Игрок Б перемещается после удара по мячу игроком А из положения 1 в положение 2 и забивает мяч. Положение «вне игры» не будет (схема 12), так как игрок Б находился до удара в правильном положении.

Правило XI. ИГРА ВРАТАРЯ

Вратарь имеет право:

а) надевать защитное обмундирование (теплую куртку и брюки, щитки на ноги, перчатки) согласно утвержденной форме (см. правило II);

б) совершать падение и прыжки на лед, чтобы остановить или поймать мяч;

в) в своей штрафной площади играть руками, подыгрывать мяч кошкой, а также любой частью тела, с тем чтобы задержать, отбить, ударить или бросить мяч. Однако, выполняя свои обязанности, он может прокатиться с мячом по льду не более 5 м, владеть мячом (держат мяч в руках, прижимать его к телу или ударять об лед) не более 5 с. Умышленное прерывание вратарем владения мячом, чтобы затем повторно использовать право «5 метров» или «5 секунд», наказывается свободным ударом с ближайшей точки свободного удара;

г) в течение игры меняться с запасным вратарем неограниченное количество раз;

д) с разрешения судьи в поле играть в поле, сменив форму вратаря на форму полевого игрока и взяв клюшку (в этом случае он лишается прав вратаря);

е) в момент владения мячом пользоваться особым положением, при этом никто из игроков противоположной команды не имеет права препятствовать вратарю ввести мяч в игру или освободиться от него;

ж) за пределами штрафной площади, не отрывая коньков ото льда, один раз подыграть мяч партнеру или один раз подыграть себе мяч коньком, ногой или телом в штрафную площадь, после чего использовать в штрафной площади право вратаря или отбить мяч в поле.

Вратарю запрещается:

а) играть клюшкой;

б) после введения мяча в игру вторично коснуться его, прежде чем мяча коснется какой-либо другой игрок. Умышленное затягивание ведения игры и ввода мяча в игру от ворот наказывается вначале предупреждением, а затем удалением вратаря последовательно на 5, 10 мин и на все время игры;

в) в процессе игры нарушать правила; за допущенные нарушения на него, как и на любого другого игрока, налагается высылание;

г) бросать перчатки в мяч и соперника;

д) вторично брать мяч из корзинки для ввода его в поле.

Указания

1. Вратарю разрешается использовать перчатки, отвечающие следующим требованиям: они не должны быть громоздкими, их форма должна быть подобна обычной перчатке; все пять пальцев должны быть отделены друг от друга и снабжены защищающим материалом, например пенорезиной или подобным материалом (на пальцах с внешней и внутренней стороны перчатки); контуры защитного материала могут быть больше контуров перчатки, но не более чем на 0,5 см.

2. Щитки вратаря должны плотно облегать ноги.

3. При вводе мяча от ворот вратарем мяч должен коснуться льда или игрока до средней линии поля. Нарушение этого положения наказывается свободным ударом с той точки, где мяч пересек среднюю линию.

4. В случае, если игрок нападающей команды мешает вратарю ввести мяч в игру, судья должен остановить игру и назначить свободный удар в сторону команды, нарушившей данное правило.

5. Если вратарь взял мяч из корзинки и пересек с ним линию ворот, но не ввел мяч в поле, а вторично берет мяч из корзинки,

судья должен остановить игру и назначить свободный удар в сторону команды, нарушившей данное правило, с ближайшей точки свободного удара.

Правило XII. НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ

1. За нарушение правил III, IV, IX, X, XI, XIII и XV назначается свободный удар. За нарушение правил V, VI и VII, если они имели место в собственной штрафной площади и не так опасны, чтобы отнести их к правилу XIV (когда назначается 12-метровый штрафной удар), также пробивается свободный удар.

2. На игрока налагается взыскание, если он:

а) подыгрывая себе, ударил или толкнул мяч чем-либо, кроме клюшки, ноги или туловища;

б) ударил или остановил клюшкой мяч, летящий выше плеча;

в) ударил, толкнул или остановил мяч лежа, сидя или стоя на коленях;

г) пронес мяч ногой, коньком, туловищем или остановил его рукой;

д) вел себя недисциплинированно;

е) играл, по мнению судей на поле, опасно и такая игра могла бы быть причиной несчастного случая;

ж) играя вратарем, задержал мяч в руках более 5 с или проехал по льду, не выпуская мяча из рук, более 5 м;

з) зацепил клюшкой противника или его клюшку;

и) ударил или попытался ударить противника;

к) толкнул или задержал противника рукой, ногой или туловищем;

л) бросил клюшку или перчатки в противника или в мяч;

м) «подкатился» под противника;

н) помешал противнику подбежать к мячу, загоразивая ему путь (катясь перед ним или пересекая ему путь к мячу), блокируя его;

о) подыграл мяч себе на клюшку коньком, ногой или туловищем больше одного раза.

Указания

1. Судья не должен останавливать игру за нарушение, совершенное обороняющейся командой, если нападение продолжается и, по всей вероятности, мяч может быть забит в ворота, т. е. судья не может останавливать игру, давая этим преимущество провинившейся команде.

2. Преимущественное право должно применяться в исключительных случаях, так как чрезмерное его применение провоцирует игроков на продолжение нарушения правил.

Правило XIII. СВОБОДНЫЙ УДАР

Свободный удар назначается за грубую игру, технические нарушения правил и недисциплинированное поведение игроков.

Свободный удар должен производиться с места нарушения, и мяч разрешается посылать клюшкой в каком угодно направлении.

Свободный удар выполняется клюшкой по неподвижно лежащему мячу в любом направлении и только после сигнала судьи на поле. Игрок, ударивший по мячу, не может коснуться мяча вторично, пока его не коснется другой игрок.

Мяч, прошедший в ворота непосредственно со свободного удара, засчитывается.

При выполнении свободного удара ни один игрок команды, нарушившей правила, не имеет права находиться ближе чем в 5 м от мяча до момента удара по нему.

При нарушениях в штрафной площади, за которые полагается назначение удара в сторону защищающейся команды, удар выполняется с одной из точек свободного удара по указанию судьи на поле.

Мяч считается в игре, если он пройдет длину своей окружности (не менее 18 см).

Указания

1. Судья не должен задерживать выполнение свободного удара. Судья может, если он считает уместным, немедленно дать сигнал (свисток) для выполнения свободного удара, чтобы быстрее начать игру.

2. Игрок, производящий свободный удар, не обязан ждать, пока соперники будут на расстоянии 5 м от мяча.

3. Судья не должен назначать свободный удар, если это пойдет на пользу команде, нарушившей правила игры.

4. Если игрок, пробивший свободный удар, вторично коснулся мяча после того, как мяч прошел длину своей окружности, но раньше других игроков, команда соперника получает право на свободный удар с места, где произошло нарушение. Если это нарушение совершено у своих ворот в пределах штрафной площади, то свободный удар нападающей командой производится с ближайшей точки свободного удара.

5. Если игрок коснулся мяча, не прошедшего длины своей окружности после пробития свободного удара, удар повторяется.

6. Игроки команды, не производящей удар, должны в течение 5 с после сигнала судьи расположиться на расстоянии 5 м от мяча.

7. Игрок, умышленно не соблюдающий правила расположения при выполнении ударов («5 метров», «5 секунд»), должен быть предупрежден (желтая карточка), а при повторении — удален на 5 мин.

8. Если какой-либо игрок защищающейся команды в момент выполнения свободного удара нарушил правило расположения игроков своей команды, то удар повторяется с того же места.

Примечание. Повторный удар производится также после свистка судьи.

9. Если со свободного удара мяч непосредственно забит в ворота, а игроки защищающейся команды в момент выполнения свободного удара располагались неправильно, то судья на поле засчитывает взятие ворот.

Правило XIV. 12-МЕТРОВЫЙ ШТРАФНОЙ УДАР

12-метровый штрафной удар назначается за грубую игру и технические нарушения, умышленно совершаемые в своей штрафной площади.

Грубой игрой следует считать:

- а) зацеп клюшкой конька, ноги, руки или туловища противника;
- б) толчок или задержку рукой, ногой или туловищем нападающего;

в) удары и подсечку клюшкой, удары ногой или рукой нападающего;

г) бросок клюшки или перчатки в противника;

д) умышленный подкат под противника;

е) прыжок или падение на противника.

Техническим нарушением следует считать:

а) зацеп клюшки противника (поднятие кверху, отведение в сторону, наложение сверху);

б) игру или остановку мяча высоко поднятой клюшкой, рукой, лежа, сидя или стоя на коленях. Кроме того, за игру высоко поднятой клюшкой, а также за игру рукой, если команда уже имела предупреждение, игрок удаляется на 5 мин;

в) бросок клюшки или перчатки в мяч;

г) остановку мяча ногой или коньком при отрыве его ото льда; если мяч идет в ворота;

д) предотвращение взятия своих ворот удаленным игроком, отбывающим наказание, или запасным игроком, вступившим в игру без замены.

Указания

1. 12-метровый штрафной удар может назначаться независимо от места нахождения мяча, если нарушение правил произошло в пределах штрафной площади, но в момент нарушения мяч должен находиться в игре.

2. При нахождении мяча вне поля или «вне игры» в момент совершения нарушения судья должен только предупредить или удалить игрока, нарушившего правила.

3. Если игрок обороняющейся команды в своей штрафной площади участвует в игре, не имея клюшки, то назначается не 12-метровый штрафной удар, а свободный, если это не было связано со взятием ворот.

4. За технические нарушения 12-метровый штрафной удар назначается лишь в том случае, если судья твердо уверен, что нарушение помешало мячу пройти в ворота.

Правило XV. ВЫПОЛНЕНИЕ 12-МЕТРОВОГО ШТРАФНОГО УДАРА

12-метровый штрафной удар выполняется ударом клюшки по неподвижному мячу с 12-метровой отметки.

До удара игроки обеих команд, за исключением игрока, производящего удар, и вратаря, находятся на поле за пределами штрафной площади.

Вратарь защищаемой команды до удара находится на линии ворот между стойками.

Игрок, выполняющий удар, посылает клюшкой мяч вперед. При этом он не имеет права делать ложный замах и не может коснуться мяча вторично прежде, чем его коснется другой игрок.

Мяч, забитый в ворота непосредственно с 12-метровой отметки, засчитывается.

Если назначен 12-метровый штрафной удар, а время первой половины или всей игры истекло, прибавляется время для выполнения 12-метрового удара.

Если при выполнении 12-метрового штрафного удара ломается клюшка и ее сломанная часть летит вместе с мячом в створ ворот, то, если мяч забит, удар повторяется; если мяч не забит, то удар считается состоявшимся и мяч вводится в игру от ворот вратарем.

Если в момент выполнения 12-метрового штрафного удара игроки защищаемой команды нарушили правила и мяч не был забит, то судья должен снова назначить 12-метровый штрафной удар.

Если правило нарушено игроками нападающей команды, за исключением игрока, проводящего удар, то судья не засчитывает забитый мяч и снова назначает 12-метровый штрафной удар. Если мяч не был забит, то удар считается состоявшимся.

Если правило выполнения 12-метрового штрафного удара нарушено одновременно игроками обеих команд (за исключением игрока, выполняющего удар), то удар считается состоявшимся и мяч, прошедший в ворота, засчитывается.

За нарушение правил игроком, выполняющим удар (кроме ложного замаха), судья назначает свободный удар с места, где произошло нарушение. За ложный замах судья делает игроку предупреждение.

Примечание. Судья должен внимательно следить за расположением игроков при выполнении 12-метрового штрафного удара, так как возможны случаи положения «вне игры».

Если время игры было продлено специально для выполнения 12-метрового штрафного удара, но при этом мяч не прошел в ворота, а был забит со второго удара каким-либо игроком, то мяч не засчитывается.

Игроку, пробивающему 12-метровый штрафной удар, разрешается ставить мяч сзади точки 12-метрового штрафного удара.

Указания

1. При 12-метровом штрафном ударе ни одному из игроков не разрешается находиться за линией ворот.

2. Если мяч попал в штангу или перекладину и отскочил обратно, то игрок, выполняющий 12-метровый штрафной удар, не имеет права играть мячом прежде, чем другой игрок коснется мяча. За нарушение назначается свободный удар.

3. Если у игрока, производящего 12-метровый штрафной удар, сломалась клюшка и ее сломанная часть летит в направлении ворот, то, если мяч прошел в ворота, удар повторяется; если мяч не был забит в ворота, удар считается состоявшимся.

Правило XVI. УДАЛЕНИЕ ИГРОКОВ

За нарушение правил игры судья имеет право удалять игрока на 5, 10 мин или до конца игры.

Судья может удалить игрока на 5 мин за:

- а) преднамеренный удар по клюшке соперника;
- б) повторную умышленную остановку мяча рукой;
- в) отказ от выполнения указаний судьи (например, за отказ отойти от мяча на 5 м в течение 5 с);
- г) явно выраженную игру высоко поднятой клюшкой (выше плеча);
- д) неоднократное нарушение ввода мяча (начальный, боковой, угловой удары, ввод мяча от ворот вратарем);
- е) нарушение предписаний правил (отбрасывание мяча после остановки игры, отказ привести форму в порядок и т. д.);

- ж) нарушение выполнения углового удара (после предупреждения команды);
- з) игру сломанной клюшкой;
- и) игру ногой, коньком, туловищем без клюшки;
- к) неправильную замену вне 5-метрового коридора на своей половине поля.

Судья может удалить игрока с поля на 10 мин за:

- а) подножку или подсечку, зацеп игрока клюшкой, наезд на игрока;
- б) удар соперника по рукам;
- в) неподчинение решению судьи или пререкания с судьями;
- г) умышленный бросок клюшки или перчатки в мяч или соперника;
- д) задержку игрока руками, туловищем, бедром;
- е) грубое отделение игрока от мяча туловищем;
- ж) толчок соперника на борт;
- з) нарушения, связанные с назначением 12-метрового штрафного удара (кроме технических нарушений).

Судья может удалить игрока до конца игры за:

- а) опасное и грубое нападение на соперника, например открытый удар (клюшкой, рукой или ногой) по рукам, ногам или туловищу соперника;
- б) оскорбление судьи на поле и других членов судейской бригады, игроков своей или противоположной команды, зрителей, тренеров;
- в) за любое нарушение, если он ранее в этой игре был удален дважды;
- г) за нецензурные выражения в адрес соперника, партнера, судей, тренеров, зрителей.

Право судьи на удаление игроков сохраняется и в перерыве между половинами или частями игры.

Указания

1. Во всех соревнованиях по хоккею с мячом продолжительностью 60 мин и менее 5—10-минутные удаления заменяются удалениями на 2 и 5 мин соответственно.

2. В случае, если судья при нарушении правила, которое дает повод к удалению, не остановил игру для того, чтобы провинившийся не получил преимущества, он должен поднять вверх руку и после этого указать ею в сторону игрока, который будет удален.

При первой остановке игры провинившийся игрок должен быть удален.

3. Удаленному игроку не разрешается находиться вблизи ворот. Судья контролирует время удаления. На играх всесоюзного и республиканского значения контроль за временем удаления поручается судье-секретарю.

Игроку разрешается снова вступить в игру после получения разрешения от судьи (см. правило III). В матче, где есть судья-секретарь, игроку разрешается вступить в игру по знаку секретаря.

4. Отсчет времени удаленному игроку начинается только тогда, когда судья после предпринятого удаления дает сигнал для возобновления игры. Если время удаленного контролирует судья-секретарь или судья у ворот, то отсчет времени начинается с момента явки удаленного к судье-секретарю или судье у ворот.

5. Судья должен объявить игроку, за что и на сколько времени он удаляется, и поднять вверх карточку соответствующего цвета и образца, чтобы она была видна судьям, игрокам и зрителям.

6. Судьи на поле обязаны иметь карточки размером 12x8 см четырех цветов: желтого цвета — для предупреждения команды, белого цвета с цифрой «5» — для удаления игрока на 5 мин, голубого цвета с цифрой «10» — для удаления игрока на 10 мин и красного цвета — для удаления игрока до конца игры.

7. Удаленные игроки находятся на местах, специально отведенных для них. В случае холодной и ветреной погоды удаленным игрокам разрешается двигаться вдоль боковой линии в сторону своей команды.

8. Если удаленный игрок возвращается на поле до истечения времени удаления, он должен быть удален до конца игры с правом

замены другим игроком из числа 17 игроков, заявленных в протоколе игры. При указанных нарушениях игра должна возобновляться свободным ударом. Если команда, удаленный игрок которой раньше времени вошел в игру, при этом забивает мяч, то он не засчитывается.

9. Судья может ограничиться на первый раз устным замечанием, если игрок:

- а) пытался вступить в пререкания с судьей;
- б) без разрешения судей на поле или судьи-секретаря вышел на поле или ушел с него во время игры;
- в) симулировал повреждение;
- г) затягивал время игры.

Однако за повторное нарушение этот игрок удаляется с поля на время.

10. Игрок может быть удален с поля без предупреждения.

11. Игрок, удаленный с поля на время, обязан подъехать к судье-секретарю или к судье на линии ворот, лично сообщить, на какое время он удален, и находиться на месте, указанном одним из них.

12. Удаление игрока в матче в третий раз влечет за собой удаление его с поля до конца игры.

13. Если игрок бросил клюшку или перчатку в противника (или в мяч), находящегося в штрафной площади своей команды, то назначается 12-метровый штрафной удар.

14. Игрок, удаленный на время и не участвующий в данный момент непосредственно в игре, но мешающий нормальному ходу игры, удаляется на 10 мин или на все оставшееся время и не может быть заменен запасным игроком. Если такой поступок совершает запасной игрок, то он не допускается к участию в данной игре.

Если эти нарушения произошли в штрафной площади, то команда дополнительно наказывается 12-метровым штрафным ударом.

15. За все нарушения технического характера хоккеист наказывается 5-минутным штрафом, но не более двух раз в данной игре.

16. 5- или 10-минутные штрафные, связанные с назначением 12-метрового штрафного удара, отбываются хоккеистами. В случае, если 12-метровые удары реализованы, то команда играет численностью, которая была до пробития 12-метрового штрафного удара.

Правило XVII. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

Соревнования обслуживаются судьейской коллегией: игры всеоюзного и республиканского значения — двумя судьями на поле, двумя судьями на линии ворот, судьей-секретарем и судьей-информатором, остальные игры — двумя судьями на поле, судьей-секретарем или одним судьей на поле и двумя судьями на линии ворот.

1. Права и обязанности судей на поле. Судьи на поле следят за точным выполнением правил игры и принимают окончательное решение по всем вопросам, возникающим во время игры.

Перед началом игры судьи проверяют состояние, разметку и оборудование поля, одежду, коньки и клюшки игроков, а также присутствие дежурного врача или медсестры.

Полномочия судей на поле начинаются с момента их прибытия на место соревнований.

Судьи на поле имеют право до начала игры сделать предупреждение игроку и даже не допускать его к игре, если его одежда или инвентарь не соответствует правилам или он ведет себя недисциплинированно. Судьи на поле имеют право накладывать взыскания на игроков за допущенные ими нарушения во время перерыва в игре.

Судьи на поле имеют право останавливать игру при всяком нарушении правил, а также прерывать ее во всех случаях, когда они сочтут это нужным. Однако не следует останавливать игру в тех случаях, когда это может принести пользу провинившейся команде.

Судьи имеют право прекратить игру во всех случаях, когда сочтут это нужным (неблагоприятная погода, отсутствие освещения, нарушение порядка проведения соревнований и другие причины).

Судьи на поле имеют право без предварительного предупреждения удалить игрока с поля на 5, 10 мин или на все время игры за грубую игру или грубое нарушение дисциплины.

При удалении игрока с поля судья ставит об этом в известность судью-секретаря или судью на линии ворот, которому поручен контроль за временем отсутствия удаленных игроков.

Если игрок получил серьезное повреждение, судья на поле должен остановить игру, предложить медицинскому персоналу с по-

мощью игроков вынести пострадавшего игрока с поля для оказания ему врачебной помощи и возобновить игру. В случае легкого повреждения игрока судьи останавливают игру только тогда, когда мяч выйдет из игры.

Обязанности хронометриста выполняет один из судей на поле, второй судья на поле также должен контролировать время игры. Судьи могут прибавить время, потерянное при задержке игры, вызванных какими-либо причинами. При продлении времени игры судья на поле, исполняющий обязанности хронометриста, ставит об этом в известность капитанов команд и остальных судей.

Судьи на поле должны давать сигнал к возобновлению игры после каждой ее остановки без лишнего промедления. Всякую умышленную задержку игры при выполнении свободного углового, 12-метрового штрафного и других ударов, судьи обязаны рассматривать как недисциплинированное поведение игроков.

Судьи находятся на поле на коньках, в судейском свитере (рубашке) с красно-бело-синими полосами в вертикальном направлении, брюках черного цвета и в черном шлеме.

2. Права и обязанности судей на линии ворот. Если игру проводят двое судей на поле, то судьи на линии ворот определяют выход мяча за линию ворот и прохождение мяча в ворота. Они помогают судьям на поле контролировать назначение углового удара. По поручению судей на поле они следят за временем, на которое удалены игроки с поля.

Если игру проводит один судья на поле, то по договоренности с ним судьи на линии ворот могут располагаться на боковых линиях (по типу судейства футбола).

Судья на линии ворот при выходе мяча за линию ворот от игрока нападающей команды следит за правильным вводом мяча в игру вратарем.

Судьи на линии ворот сигнализируют флагом о выходе мяча за пределы поля и попадании мяча в ворота. Судьи на поле имеют право заменить судью на линии ворот в тех случаях, когда он не справляется со своими обязанностями.

Судьи на линии ворот должны быть на коньках.

Форма для них устанавливается коллегией судей, проводящей соревнование.

3. Права и обязанности судьи-секретаря. Судья-секретарь фиксирует время наказания временно удаленных игроков, следит за правильностью замены игроков, а также входа на поле и выхода с него игроков во время игры.

При отсутствии судьи-информатора судья-секретарь сообщает зрителям о составах команд и изменениях в них, причинах удаления игроков с поля, забитых в ворота мячах и т. п.; оформляет протоколы игры, ведет учет времени, сыгранного каждым игроком.

Судья-секретарь свистком сигнализирует судье о всех нарушениях в составах команд.

Отсчет времени удаления игроков начинается с момента явки игрока к судье-секретарю. Вход на поле отбывшего наказание игрока производится только с разрешения судьи-секретаря.

Судьи на поле могут заменить судью-секретаря, если он не справляется со своими обязанностями, о чем они сообщают в коллегию судей, членом которой является замененный судья.

4. Обязанности судьи-информатора. Судья-информатор, получая сведения от судьи-секретаря, сообщает по микрофону о ходе игры (о забитых мячах, об удалении игроков, о заменах, происходящих в командах), а также о составах играющих команд и судьях, обслуживающих соревнования.

Указания

1. Все решения судей на поле, касающиеся игры, обязательны для всех игроков. Оба судьи на поле пользуются одинаковыми правами. В случае спорного мнения судей окончательное решение остается за судьей, который находился ближе к месту нарушения.

По договоренности один из судей проводит жеребьевку на право выбора ворот или начального удара, он же следит за продолжительностью игры, дает сигнал для начального удара и сигналы об окончании половины или всей игры.

Каждый судья следит за игрой на половине поля, разделенного по диагонали (обычно слева направо), и помогает другому в судействе.

Если метеорологические условия мешают одному из судей нормально видеть поле, оба судьи могут располагаться на одной стороне поля.

Каждый судья во время игры может переходить на другую сторону поля, если это необходимо (при угловом ударе, розыгрыше спорного мяча и т. п.), после чего он должен вернуться на прежнее место. Судья судит обе половины игры на одной стороне поля.

Во время атаки ворот судьи должны стремиться быть все время на линии того нападающего игрока, который находится ближе к линии ворот команды противника. Только тогда судьи могут безошибочно определить возможные положения «вне игры». Судья на своей половине поля должен внимательно следить за правильностью приемов игроков, которые непосредственно ведут борьбу за мяч. В это время другой судья наблюдает за остальными игроками, которые непосредственно не участвуют в борьбе за мяч и располагаются вблизи средней линии и на всем поле. Этот судья выбирает место на поле так, чтобы иметь возможность безошибочно определить положение «вне игры» и не отстать от мяча, который может быть направлен на его половину поля.

Судьи информируют друг друга о взысканиях, наложенных на игроков.

Предупреждая игрока или удаляя его с поля, судья называет его фамилию или номер, под которым он играет, и ясно говорит игроку, за что налагается взыскание. Все случаи недисциплинированного поведения или удаления игрока с поля судьи фиксируют в протоколе соревнований.

Перед началом игры судьи сообщают капитанам команд, кому из судей на линии ворот поручено следить за продолжительностью наказания игроков, в случае, если это поручается судьей на линии ворот.

При отсутствии секундомера судьям рекомендуется в начале игры ставить минутную стрелку часов на цифру «12».

Для остановки игры и возобновления ее при пробитии свободного, начального, 12-метрового штрафного ударов и розыгрыше спорного мяча судьи подают раздельные свистки. В остальных случаях судьи на поле дают один свисток, служащий как для остановки, так и для возобновления игры при выходе мяча за линию ворот и боковую линию.

Судьи не имеют права начинать игру, если нет врача или медицинского работника, заменяющего его.

Судья должен быть корректным со спортсменами, руководителями или корреспондентами, которые вежливо просят разъяснений или объяснений.

Судьям следует находиться в хорошей физической форме. Судьи на поле несут ответственность за правильное заполнение протокола.

2. Судьи на линии ворот должны помнить, что окончательное решение по поводу всех нарушений принимают только судьи на поле.

3. Судья-секретарь обязан:

иметь свисток, секундомер (для всесоюзных и республиканских игр не менее пяти);

перед началом игры проверить протокол соревнований и его заполнение;

проследить за подписанием протокола судьями, тренерами, представителями команд и врачом, обслуживающим соревнования.

4. За минуту до конца игры, первой половины игры или таймов дать информацию по стадиону («Пошла последняя минута»).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Положение о соревновании

Каждое соревнование должно проводиться на основании положения о нем. В положении необходимо указать:

- 1) какой организацией проводится соревнование;
- 2) какие организации допускаются к участию;
- 3) какое проводится соревнование;
- 4) точный срок его проведения;
- 5) место проведения;
- 6) какие установлены требования для участия в соревновании;
- 7) по какому способу будет проведено соревнование;
- 8) как будут определяться места по круговому способу в случае равного количества очков у двух или нескольких команд;
- 9) какой судейской коллегии поручено проведение соревнования;
- 10) каким требованиям должна отвечать заявка, кем она должна быть подана, какой установлен последний срок для ее подачи и где она принимается;
- 11) когда и где будет проведена жеребьевка команд;
- 12) к какому дню, часу и куда должны прибыть иногородние участники;
- 13) виды награждений;
- 14) материальные условия.

Приложение 2

Виды и способы соревнований

В зависимости от задач и условий определения победителя соревнования по хоккею с мячом подразделяются на следующие виды:

- а) официальные соревнования на первенство коллектива физкультуры спортивного клуба, спортивной организации, района, города, области, края, республики и страны;

б) традиционные соревнования, посвященные выдающимся событиям или датам;

в) товарищеские или матчевые соревнования с участием заранее определенных команд, коллективов, клубов и т. д.

К способам проведения соревнований относятся:

а) круговой, когда участвующие команды встречаются друг с другом в один, два и т. д. круга;

б) с выбыванием (олимпийский), когда проигравшая команда выбывает из дальнейшего участия;

в) смешанный, когда применяются два способа розыгрыша — с выбыванием и круговой (первенства, проводимые в сжатые сроки);

г) смешанный (в блицтурнирах) — с выбыванием, но с продолжением участия в розыгрыше проигравшей команды до установленного количества игр (первенства с малым количеством команд).

Способ проведения соревнования определяется положением о данном соревновании.

Способы проведения соревнований

Приняты два основных способа, по которым проводится большинство соревнований: круговой способ и способ с выбыванием. Все остальные способы основаны на этих двух.

Круговой способ

При круговом способе каждая команда играет по очереди со всеми остальными. Победительницей считается команда, выигравшая наибольшее количество встреч. Одновременно выявляются и места, занятые остальными командами, которые определяются по количеству выигранных встреч.

Очередность встреч определяется по специальной приведенной ниже таблице. Команды, участвующие в соревнованиях, получают по жребию номер, начиная с первого и кончая последним по числу участвующих команд. По соответствующей таблице определяется, какие номера встречаются друг с другом в каждый день соревнований. Команда, номер которой указан первым, играет на своем поле. Если количество участвующих команд нечетное, то команда,

номер которой указан в паре с номером в скобках, в данный день свободна.

Таблицу для любого количества команд можно составить следующим образом.

Число играющих команд делится на два, и пишутся столбиком цифры, начиная со второй половины, причем если число играющих команд нечетное, то на два делится следующая очередная четная цифра. Например, число играющих команд равно 7. Следующую за 7 четную цифру 8 делим на два и пишем столбиком цифры, начиная со второй половины, т. е. с 5:

5
6
7

При четном количестве играющих команд последняя цифра не пишется.

Написав таким образом ряд цифр, проводим вертикальную линию и под ней пишем цифру 1, а в столбике, теперь уже снизу вверх, следующие по порядку цифры — 2, 3, 4, вновь проводим вертикальную линию, над которой пишем следующую цифру — 5 и далее продолжаем писать сверху вниз, потом снизу вверх и т. д., помещая очередную цифру то под линией, то над линией, как указано:

		6		5		7		
5	4	6	5	7	6	1	7	
6	3	7	4	1	5	2	6	
7	2	1	3	2	4	3	5	
	1		2		3		4	

И так до тех пор, пока не возникнет необходимость поставить цифру 1 над линией.

Цифры, которые окажутся под и над линиями при нечетном количестве участвующих команд, показывают свободные команды данного игрового дня, а при четном количестве эти цифры образуют с последней четной цифрой одну из пар данного игрового дня (например, 1:8; 8:5; 2:8; 8:6).

Цифры, расположенные по одну и другую сторону от каждой линии, образуют между собой игровые пары, причем цифры с правой стороны от линии обозначают команды, играющие на своем поле, с левой стороны — на поле противника.

Цифры под линиями также обозначают команды, играющие на своем поле, цифры над линиями — на поле противника. При этом каждые два соседних столбика образуют очередной игровой день.

Игры по календарным дням по круговому способу

При 3 или 4 командах

1-й день	1—(4)	2—1
2-й »	(4)—3	1—2
3-й »	2—(4)	3—4

При 7 или 8 командах

1-й день	1—(8)	2—7	3—6	4—5
2-й »	(8)—5	6—4	7—3	1—2
3-й »	2—(8)	3—1	4—7	5—6
4-й »	(8)—6	7—5	1—4	2—3
5-й »	3—(8)	4—2	5—1	6—7
6-й »	(8)—7	1—6	2—5	3—4
7-й »	4—(8)	5—3	6—2	7—1

При 5 или 6 командах

1-й день	1—(6)	2—5	3—4
2-й »	(6)—4	3—5	1—2
3-й »	2—(6)	3—1	4—5
4-й »	(6)—5	1—4	2—3
5-й »	3—(6)	4—2	5—1

При 9 или 10 командах

1-й день	1—(10)	2—9	3—8	4—7	5—6
2-й »	(10)—6	7—5	8—4	9—3	1—2
3-й »	2—(10)	3—1	4—9	5—8	6—7
4-й »	(10)—7	8—6	9—5	1—4	2—3
5-й »	3—(10)	4—2	5—1	6—9	7—8
6-й »	(10)—8	9—7	1—6	2—5	3—4
7-й »	4—(10)	5—3	6—2	7—1	8—9
8-й »	(10)—9	1—8	2—7	3—6	4—5
9-й »	5—(10)	6—4	7—3	8—2	9—1

При 11 или 12 командах

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

10-й	»	(16)—13	14—12	15—11	1—10	2—9	3—8	4—7	5—6
11-й	»	6—(16)	7—5	8—4	9—3	10—2	11—1	12—15	13—1
12-й	»	(16)—14	15—13	1—12	2—11	3—10	4—9	5—8	6—7
13-й	»	7—(16)	8—6	9—5	10—4	11—3	12—2	13—1	14—1
14-й	»	16—(15)	1—4	2—3	3—12	4—11	5—10	6—9	7—8
15-й	»	8—(16)	9—7	10—6	11—5	12—4	13—3	14—2	15—1

При 17 или 18 командах

1-й день	1—(18)	2—17	3—16	4—15	5—14	6—13	7—12	8—11	9—11
2-й	»	(18)—10	11—9	12—8	13—7	14—6	15—5	16—4	17—3
3-й	»	2—(18)	3—1	4—17	5—16	6—15	7—14	8—13	9—12
4-й	»	(18)—11	12—10	13—9	14—8	15—7	16—6	17—5	1—4
5-й	»	3—(18)	4—2	5—1	6—17	7—16	8—15	9—14	10—13
6-й	»	(18)—12	13—11	14—10	15—9	16—8	17—7	1—6	2—5
7-й	»	4—(18)	5—3	6—2	7—1	8—17	9—16	10—15	11—14
8-й	»	(18)—13	14—12	15—11	16—10	17—9	1—8	2—7	3—6
9-й	»	5—(18)	6—4	7—3	8—2	9—1	10—17	11—16	12—15
10-й	»	(18)—14	15—13	16—12	17—11	1—10	2—9	3—8	4—7
11-й	»	6—(18)	4—5	8—4	9—3	10—2	11—1	12—17	13—16
12-й	»	(18)—15	16—14	17—13	1—12	2—11	3—10	4—9	5—8
13-й	»	7—(18)	8—6	9—5	10—4	11—3	12—2	13—1	14—17
14-й	»	(18)—16	17—15	1—14	2—13	3—12	4—11	5—10	6—9
15-й	»	8—(18)	9—7	10—6	11—5	12—4	13—3	14—2	15—1
16-й	»	(18)—17	1—16	2—15	3—14	4—13	5—12	6—11	7—10
17-й	»	9—(18)	10—8	11—7	12—6	13—5	14—4	15—3	16—2

При 13 или 14 командах

1-й день	1—(14)	2—13	3—12	4—11	5—10	6—8	7—8
2-й »	(14)—8	9—7	10—6	11—5	12—4	13—3	1—2
3-й »	2—(14)	3—1	4—13	5—12	6—11	7—10	8—9
4-й »	(14)—9	10—8	11—7	12—6	13—5	1—4	2—3
5-й »	3—(14)	4—2	5—1	6—13	7—12	8—11	9—10
6-й »	(14)—10	11—9	12—8	13—7	1—6	2—5	3—4
7-й »	4—(14)	5—3	6—2	7—1	8—13	9—12	10—11
8-й »	(14)—11	12—10	13—9	1—8	2—7	3—6	4—5
9-й »	5—(14)	6—4	7—3	8—2	9—1	10—13	11—12
10-й »	(14)—12	13—11	1—10	2—9	3—8	4—7	5—5
11-й »	6—(14)	7—5	8—4	9—3	10—2	11—1	12—13
12-й »	(14)—13	1—12	2—11	3—10	4—9	5—8	6—7
13-й »	7—(14)	8—6	9—5	10—4	11—3	12—2	13—1

При 15 или 16 командах

1-й день	1—(16)	2—15	3—14	4—13	5—12	6—11	7—10	8—9
2-й »	(16)—9	10—8	11—7	12—6	13—5	14—4	15—3	1—2
3-й »	2—(16)	3—1	4—15	5—14	6—13	7—12	8—11	9—10
4-й »	(16)—10	11—9	12—8	13—7	14—6	15—5	1—4	2—3
5-й »	3—(16)	4—2	5—1	6—15	7—14	8—13	9—12	10—1
6-й »	(16)—11	12—10	13—9	14—8	15—7	1—6	2—5	3—4
7-й »	4—(16)	5—3	6—2	7—1	8—15	9—14	10—13	11—1
8-й »	(16)—12	13—11	14—10	15—9	1—8	2—7	3—6	4—5
9-й »	5—(16)	6—4	7—3	8—2	9—1	10—15	11—14	12—1

При 19 или 20 командах

1-й день	1—(20)	2—19	3—18	4—17	5—16	6—14	7—14	8—13	9—12	10—11
2-й »	(20)—11	12—10	13—9	14—8	15—7	16—6	17—5	18—4	19—3	1—2
3-й »	2—(20)	3—1	4—19	5—18	6—17	7—16	8—15	9—14	10—13	11—12
4-й »	(20)—12	13—11	14—10	15—9	16—8	17—7	18—6	19—5	1—4	2—3
5-й »	3—(20)	4—2	5—1	6—19	7—18	8—17	9—16	10—15	11—14	12—13
6-й »	(20)—13	14—12	15—11	16—10	17—9	18—8	19—7	1—6	2—5	3—4
7-й »	4—(20)	5—3	6—2	7—1	8—19	9—18	10—17	11—16	12—15	13—14
8-й »	(20)—14	15—13	16—12	17—11	18—10	19—9	1—8	2—7	3—6	4—5
9-й »	5—(20)	6—4	7—3	8—2	9—1	10—19	11—18	12—17	13—16	14—15
10-й »	(20)—15	16—14	17—13	18—12	19—11	1—10	2—9	2—8	4—7	5—6
11-й »	6—(20)	7—5	8—4	9—3	10—2	11—1	12—19	13—18	14—17	15—16
12-й »	(20)—16	17—15	18—14	19—13	1—12	2—11	3—10	4—19	5—8	6—7
13-й »	7—(20)	8—6	9—5	10—4	11—3	12—2	13—1	14—19	15—18	16—17
14-й »	(20)—17	18—16	19—15	1—14	2—13	3—12	4—11	5—10	6—19	7—8
15-й »	8—(20)	9—7	10—6	11—5	12—4	13—3	14—2	15—1	16—19	17—18
16-й »	(20)—18	19—17	1—16	2—15	3—14	4—13	5—12	6—11	7—10	8—9
17-й »	9—(20)	10—8	11—7	12—6	13—5	14—4	15—3	16—2	17—1	18—19
18-й »	(20)—19	1—18	2—17	3—16	4—15	5—14	6—13	7—12	8—11	9—10
19-й »	10—(20)	11—9	12—8	13—7	14—6	15—5	16—4	17—3	18—2	19—1

Расчет участия команд по системе с выбыванием
(олимпийской)

Общее число участников	Число играющих в 1-м круге	Число вступающих в игру со 2-го круга			Общее число участников	Число играющих в 1-м круге	Число вступающих в игру со 2-го круга		
		всего	сверху	снизу			всего	сверху	снизу
4	4	—	—	—	35	6	29	14	15
5	2	3	1	2	36	8	28	14	14
6	4	2	1	1	37	10	27	13	14
7	6	1	—	1	38	12	26	13	13
8	8	—	—	—	39	14	25	12	13
9	2	7	3	4	40	16	24	12	12
10	4	6	3	3	41	18	23	11	12
11	6	5	2	3	42	20	22	11	11
12	8	4	2	2	43	22	21	10	11
13	10	3	1	2	44	24	20	10	10
14	12	2	1	1	45	26	19	9	10
15	14	1	—	1	46	28	18	9	9
16	16	—	—	—	47	30	17	8	9
17	2	15	7	8	48	32	16	8	8
18	4	14	7	7	49	34	15	7	8
19	6	13	6	7	50	36	14	7	7
20	8	12	6	6	51	38	13	6	7
21	10	11	5	6	52	40	12	6	6
22	12	10	5	5	53	42	11	5	6
23	14	9	4	5	54	44	10	5	5
24	16	8	4	4	55	46	9	4	5
25	18	7	3	4	56	48	8	4	4

Общее число участников	Число играющих в 1-м круге	Число вступающих в игру со 2-го круга			Общее число участников	Число играющих в 1-м круге	Число вступающих в игру со 2-го круга		
		всего	сверху	снизу			всего	сверху	снизу
26	20	6	3	3	57	50	7	3	4
27	22	5	2	3	58	52	6	3	3
28	24	4	2	2	59	54	5	2	3
29	26	3	1	2	60	56	4	2	2
30	28	2	1	1	61	58	3	1	2
31	30	1	—	1	62	60	2	1	1
32	32	—	—	—	63	62	1	—	—
33	2	31	15	16	64	64	—	—	—
34	4	30	15	15	—	—	—	—	—

Способ с выбыванием. При способе с выбыванием каждая команда выбывает после первого проигрыша.

Расписание игр и таблицы соревнований составляются следующим образом. Порядковый номер команды в этой таблице определяется жеребьевкой. Если число участвующих команд равно степени числа 2 (4, 8, 16, 32 и т. д.), то команды располагаются в таблице сверху вниз в порядке, определенном жребием. Первый номер играет со вторым, третий — с четвертым и т. д. В игру вступают все участвующие команды. Встречи этого списка называются первым кругом. Победители первого круга играют между собой также парно сверху вниз. Встречи этого списка называются вторым кругом и т. д.

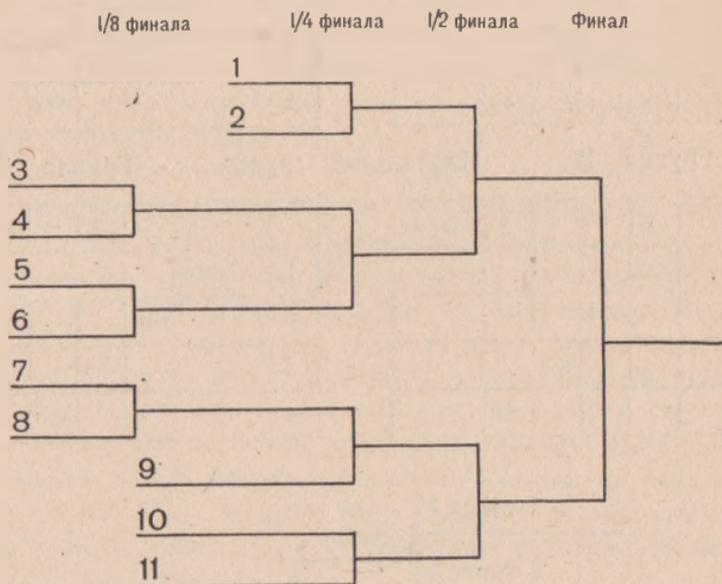
Круг, в котором встречаются 8 команд, называется четвертьфинальным. Круг, в котором встречаются 4 команды, называется полуфинальным, и, наконец, круг, где встречаются 2 команды, называется финальным. Команда, выигравшая встречу в финальном круге, является победительницей данного соревнования (табл. 1).

Если число участвующих команд не является степенью числа 2, то часть команд, в зависимости от полученных ими по жеребьевке номеров, вступает в игру со второго круга. Число команд, играющих в первом круге, определяется по формуле $(n-2^x) \cdot 2$, где n — число команд, участвующих в соревнованиях; x — степень, дающая число, максимально приближенное к n . Пример: в соревнованиях участвуют 11 команд. В первый день встречаются $(11-2^3) \cdot 2=6$ команд.

Для команд, вступающих в игру со второго круга, отводят крайние верхние и крайние нижние номера (табл. 2).

Таблица 2

Таблица проведения соревнований по системе с выбыванием



Смешанный способ. Смешанный способ представляет комбинацию из двух систем розыгрыша — круговой и с выбыванием. При этом способе часть розыгрыша (предварительная и заключительная) проводится по системе с выбыванием, а другая — наоборот. Иногда

систему с выбыванием применяют в предварительной части розыгрыша среди команд, разбитых на подгруппы, и уже из оставшихся команд составляют одну группу сильнейших команд, встречающихся в заключительной части соревнований по круговой системе.

Преимущество смешанной системы розыгрыша очевидно: максимально возможное исключение случайностей, вносимых жребием и сравнительно небольшой срок проведения соревнований при достаточно большом количестве команд.

Пример проведения соревнований по смешанному способу:

Группа А

	1	2	3	4	Место
1	шш				
2		шш			
3			шш		
4				шш	

Группа Б

	1	2	3	4	Место
1	шш				
2		шш			
3			шш		
4				шш	

Группа В

	1	2	3	4	Место
1	шш				
2		шш			
3			шш		
4				шш	

Победители групп

Группа Г

	1	2	3	4	Место
1	шш				
2		шш			
3			шш		
4				шш	



В группах А, Б, В и Г соревнования проводятся по круговой системе в один или два круга, а затем победители групп играют с выбыванием в полуфинале; проигравшие команды в полуфинале играют за 3—4-е места.

Приложение 3

Судейская терминология, жесты и сигналы

Судейская терминология и жесты установлены с целью единообразного применения и показа судьями на поле своих решений в связи с нарушениями правил и других положений игры.

Термины и жесты должны быть четкими и выразительными. Подаваемые свистком и флагом сигналы должны быть уверенными и понятными игрокам и зрителям. При грубых нарушениях правил свисток судьи должен звучать резко.

Если для обозначения совершенной ошибки условного термина или жеста не существует, судья должен кратко объяснить ошибку.

После фиксации нарушения правил подачей сигнала судьям рекомендуется четко показать жестом характер нарушения, при назначении свободного удара — двигаться на коньках в сторону назначенного удара. В случае назначения свободного удара с точек свободного удара и особенно 12-метрового штрафного удара судья должен быстро переместиться к точке и показать судейский жест.

При подаче сигнала флагом судья на линии ворот должен поднимать флаг, опускать его и указывать направление им четкими и ясными движениями. Сигнализация флагом не должна носить затяжной характер. Если судья на линии заметил нарушение, которое, по его мнению, подлежит подаче сигнала флагом, он обязан дать сигнал судье на поле, но если судья на поле решил продолжать игру, то судья на линии не имеет права настаивать на своем решении, а обязан опустить флаг.

Фиксация нарушения правил, происходящих в штрафной площадке, судьей на линии ворот проводится согласно указанию судьи на поле, о чем до начала игры судьи условливаются.

Судейские жесты для арбитров в хоккее с мячом

№ п/п	Нарушение	Описание жеста	Жесты
1	Задержка игрока без мяча (блокировка)	Руки перед грудью крест-накрест	
2	Предупреждение команде	Размашистые движения в стороны желтой карточкой в правой руке, вытянутой вверх	
3	Удар по ногам	Удар кистью правой руки по приподнятой правой ноге ниже колена	
4	Подъем клюшки	Удар кистью снизу по запястью левой руки	

№ п/п	Нарушение	Описание жеста	Жесты
5	Неспортивное поведение	Обе руки на бедрах	
6	Отложенный штраф или ввод мяча в игру	Поднять руку вверх без свистка. Судья указывает на игрока-нарушителя, а затем поднимает руку выше головы	
7	Задержка руками, клюшкой	Обхватывание запястья одной руки другой рукой перед грудью	
8	Удаление до конца игры	Поднять красную карточку вверх в правой руке	

№ п/п	Нарушение	Описание жеста	Жесты
9	12-метровый штрафной удар	Руки подняты вверх с обхватом запястья	
10	Удар клюшкой	Удар кистью левой руки сверху по запястью правой руки	
11	Высоко поднятая клюшка, а также остановка мяча рукой, кистью или головой	Две руки вытянуты вверх	
12	Толчок игрока руками или клюшкой	Движение вперед кулаками, отстоящими от груди на расстоянии около 30 см	

Нормативы по физической подготовке судей по хоккею с мячом

Задания	«Отлично»	«Хорошо»	«Удовлетворительно»
1. Бег на коньках по прямой (50 м), с	6,5	7,0	7,5
2. Бег на коньках (100 м) с переменным движением лицом или спиной вперед. Старт с линии ворот лицом вперед (17 м) до флажка; обогнуть флажок, развернуться и продолжать движение спиной вперед (33 м) до флажка, обогнуть флажок, развернуться и продолжать движение (33 м) лицом вперед до флажка; обогнуть флажок, развернуться и продолжать движение спиной вперед (17 м) до финиша, с	15,0	16,5	18,0
3. Бег на коньках по прямой (50 м) с выполнением пяти прыжков через бортики по ходу движения с	7,0	7,8	8,6
4. Бег на коньках по замкнутой кривой, огибая круги свободного удара, описать восьмерку дважды, с	23,0	26,0	29,0
5. Бег на коньках 3000 м, мин	7.10.0	7.20,0	7.25,0
6. Тест Купера (12-минутный бег)	2850 м	2500	2300

Учебно-методическая комиссия ВКС по хоккею с мячом.

СОДЕРЖАНИЕ

Правило I. Поле для игры и его оборудование	3
Правило II. Инвентарь, форма и защитное снаряжение игроков и судей	9
Правило III. Участники и обслуживающий персонал соревнований	11
Правило IV. Продолжительность игры и ее результат	13
Правило V. Обязанности и права участников соревнований	17
Правило VI. Игра мячом	20
Правило VII. Помехи при ведении игры	21
Правило VIII. Взятие ворот	22
Правило IX. Ввод мяча в игру	23
Правило X. «Вне игры»	25
Правило XI. Игра вратаря	30
Правило XII. Нарушения правил	32
Правило XIII. Свободный удар	33
Правило XIV. 12-метровый штрафной удар	34
Правило XV. Выполнение 12-метрового штрафного удара	36
Правило XVI. Удаление игроков	37
Правило XVII. Судейская коллегия	41
Приложения	46

Для тренеров, судей, спортсменов

ХОККЕЙ С МЯЧОМ

Правила соревнований

Заведующая редакцией А. К. Гринкевич. Редактор Н. С. Новожилова. Художник В. Т. Васильев. Художественный редактор В. А. Жигарев. Технический редактор О. А. Куликова. Корректор З. Г. Самылкина.

Н/К

Сдано в набор 11.03.86. Подписано к печати 29.08.86. Формат 70×100/32. Бумага тип. № 3. Гарнитура Литературная. Высокая печать. Усл. п. л. 2,60. Усл. кр.-отт. 2,84. Уч.-изд. л. 3,10. Тираж 12 500 экз. Издат. 7903. Зак. 864.

Цена 10 коп.

Ордена «Знак Почета» издательство «Физкультура и спорт» Государственного комитета СССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. 101421, Москва, Каляевская ул., 27. Типография издательства «Калининградская правда», 236000, г. Калининград, ул. Карла Маркса, 18.