

4515.76

Г 19

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ



**ГАНДБОЛ**

КОМИТЕТ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И СПОРТУ  
ПРИ СОВЕТЕ МИНИСТРОВ СССР

---

Управление спортивных игр  
Федерация гандбола СССР

# ГАНДБОЛ

Правила соревнований

*Утверждены  
Комитетом по физической культуре и спорту  
при Совете Министров СССР*



Москва  
«Физкультура и спорт»  
1983

ББК 75. 576  
Г 19

ГАНДБОЛ

704144/2

**Гандбол: Правила соревнований.** — М.: Физ-  
Г 19 культура и спорт, 1983. — 59 с., ил. — (Ком. по  
физ. культ. и спорту при Сов. Мин. СССР; Упр.  
спортивных игр; Федер. гандбола СССР).

В официальных правилах освещаются вопросы судейства и организации соревнований, работы судейских коллегий.  
Издание рассчитано на организаторов, тренеров, судей и на широкий круг спортсменов.

# РАЗДЕЛ 1. МЕЖДУНАРОДНЫЕ ПРАВИЛА

## Правило 1. Площадка для игры

1.1. Площадка для игры (рис. 1) представляет собой прямоугольник длиной 40 м и шириной 20 м, в который входит игровая зона и две площадки вратаря (вратарские площадки).

Продольные линии площадки называются боковыми линиями, поперечные — линиями ворот (лицевыми). Оборудование площадки нельзя изменять в пользу одной из команд.

**Примечание:** Необходимо создать «зону безопасности» 1 м вдоль боковых линий и не менее 2 м за лицевыми линиями.

1.2. Ворота (рис. 2) находятся в центре лицевой линии. Они должны быть прочно прикреплены к площадке и иметь внутренние размеры: высота — 2 м, ширина — 3 м. Стойки ворот жестко соединены перекладиной, задняя кромка ее должна совпадать с задней границей лицевой линии. Стойки и перекладина должны быть изготовлены из однородного материала (дерева, легкого металла, пластмассы) и иметь квадратное сечение (8 см). Они должны быть окрашены поперечными полосами в 2 цвета (черный или красный и белый), которые отчетливо выделяются на заднем фоне.

Поля окраски в углах ворот составляют 28 см и должны быть окрашены в одинаковый цвет. Остальные поля окраски равны 20 см. Ворота должны иметь сетку, которая должна быть подвешена таким образом, чтобы мяч, заброшенный в ворота, не мог сразу же выскочить из них.

1.3. Площадь вратаря размечается следующим образом: перед воротами на расстоянии 6 м параллельно линии ворот проводится линия длиной 3 м, к которой с обеих сторон примыкают две четверти окружности с радиусом 6 м, проведенные от внутренней кромки стоек (см. рис. 2). Линия, ограничивающая площадь вратаря, называется линией площади вратаря.

1.4. Линия свободного броска — девятиметровая линия проводится на расстоянии 3 м параллельно линии площади вратаря.



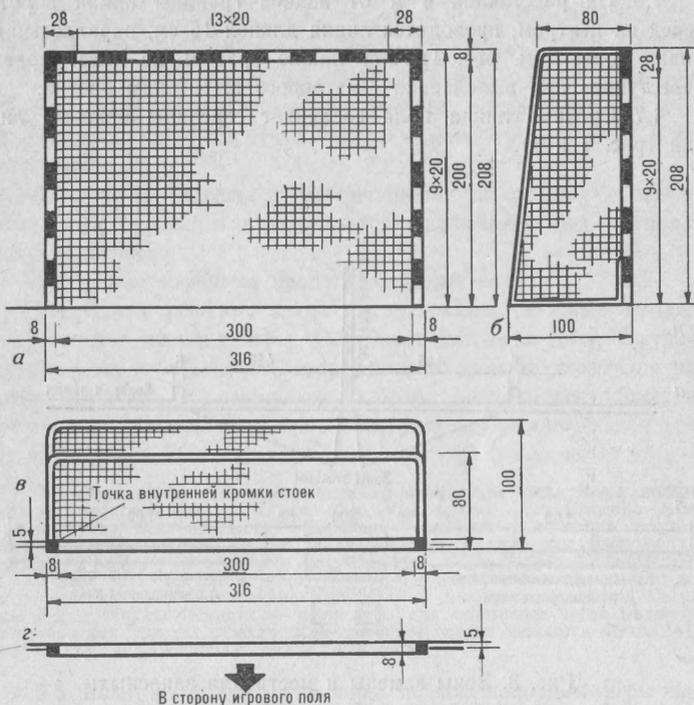


Рис. 2. Ворота:

*a* — вид спереди, *б* — вид сбоку, *в* — вид сверху, *г* — линия ворот

таря. Длина штрихов линии свободного броска и расстояние между ними равняются 15 см (см. рис. 1).

1.5. Линия семиметрового штрафного броска представляет собой отметку длиной 1 м, которая проводится на расстоянии 7 м от задней границы линии ворот, перед их центром (серединой) параллельно линии ворот (см. рис. 1).

1.6. На расстоянии 4 м от задней границы линии ворот, перед их центром, проводится линия длиной 15 см, параллельная линии ворот (см. рис. 1). Эту линию вратарь не имеет права переступать при выполнении 7-метрового штрафного броска.

1.7. Средняя линия поля соединяет середины боковых линий (рис. 1 и 3).

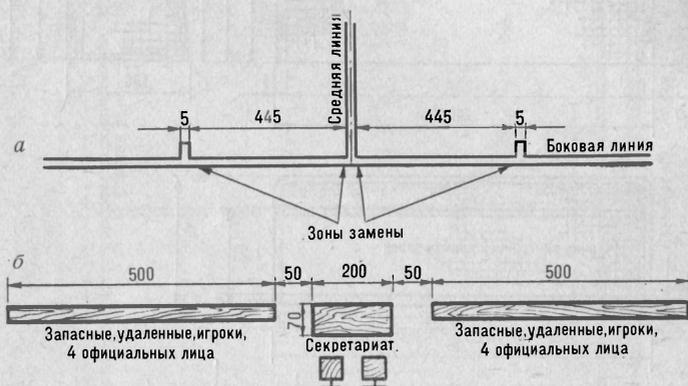


Рис. 3. Зоны замены и места для запасных:  
*а* — зоны замены, *б* — скамьи для запасных

1.8. На расстоянии 4,5 м от средней линии по обеим сторонам от нее проводятся две линии, перпендикулярные к боковым линиям, во внутрь площадки длиной 15 см, которые ограничивают зоны замены.

1.9. Все линии игровой площадки входят в площадь, которую они ограничивают. Линии должны иметь ширину 5 см (исключение — 1.10).

Они всегда должны быть отчетливо видны.

1.10. Линия ворот проводится между их стойками. Ее ширина равняется ширине стоек и составляет 8 см (см. рис. 2).

## Правило 2. Время игры

2.1. Время игры для мужских и женских команд (старше 18 лет) составляет 2 тайма по 30 мин с перерывом 10 мин. В случае согласия капитанов обеих команд судьи могут сократить перерыв.

2.2. Отсчет времени игры начинается по свистку судьи на начальный бросок и заканчивается заключительным сигналом секундометриста.

2.3. После перерыва происходит смена ворот.

2.4. Судьи решают, когда останавливать и когда продолжать отсчет времени игры. Они дают сигнал и знак секундометристу на остановку (тайм-аут) и пуск времени игры. При наличии сомнения в правильности отсчета времени секундометристом судья, указанный в протоколе первым, решает, какое время правильное.

**Примечание.** Для фиксации времени игры желательно пользоваться демонстрационным табло. Оно может быть использовано лишь в том случае, если его можно включать и выключать со стола секундометриста. В противном случае секундометрист должен пользоваться настольными часами или ручным секундомером.

Любые часы секундометрист должен останавливать по сигналу судьи и по свистку на возобновление игры (16.3 а) включать их вновь. Сигналом судьи секундометристу — секретарю для остановки часов являются три коротких свистка. Оптическим сигналом судьи является буква «Т» (тайм-аут), образованная двумя ладонями.

2.5. Если перед самым концом первой половины игры или всей игры назначается свободный или семиметровый бросок, секундометрист дает сигнал об окончании времени после того, как станет известен результат этого броска, несмотря на то, что демонстрационное табло показывает, что время игры истекло (19.5).

2.6. Если судьи констатируют, что игра остановлена судьей-секундометристом преждевременно, они обязаны возобновить игру и продолжать ее до полного истечения времени игры (15.1 з). Если первая половина игры длилась дольше положенного времени, соответственно сокращается продолжительность второй половины игры.

2.7. Если игра закончилась вничью, а необходимо опреде-

лить победителя, то после 5 мин перерыва снова проводится жеребьевка для выбора ворот или начального броска.

Дополнительное время для всех команд 2×5 мин (смена ворот без перерыва).

Если дополнительное время не даст результата, то после 5 мин перерыва и повторной жеребьевки дается второе дополнительное время 2×5 мин. Если же и в этом случае победитель не будет определен, то решение принимается в соответствии с положением о данных соревнованиях.

### Правило 3. Мяч

3.1. Мяч состоит из одноцветной кожаной или синтетической покрышки и резиновой камеры. Он должен быть круглым. Наружный материал не должен быть гладким или блестящим (18.3).

3.2. Мяч для игры мужских команд должен иметь окружность 58—60 см и вес 425—475 г.

Мяч для игры женских команд должен иметь окружность 54—56 см и вес 325—400 г.

3.3. Для каждой игры необходимо иметь 2 мяча, соответствующих правилам.

3.4. Мяч во время игры может быть заменен только в случае крайней необходимости.

3.5. На международных соревнованиях, а также при проведении игр сборных команд (раздел IX Устава ИГФ) обязательно использование официального мяча ИГФ со знаком качества.

### Правило 4. Игроки

4.1. Команда состоит из 12 игроков (10 полевых игроков и 2 вратаря). Одновременно на площадке могут находиться не более 7 игроков (6 полевых игроков и 1 вратарь). Остальные игроки — запасные. На скамейке запасных могут находиться только запасные и удаленные на время игроки, а также 4 официальных представителя, один из которых должен быть зане-

сен в протокол игры как руководитель команды. Лишь он один имеет право обращаться к членам судейской коллегии.

4.2. Начинать игру от каждой команды должны не менее 5 игроков, один из которых должен быть занесен в протокол игры как вратарь. Их число до конца игры, включая и добавочное время, может быть доведено до 12. Если число игроков команды становится меньше 5, игра продолжается.

4.3. Игрок имеет право играть, если его фамилия внесена в протокол и он находится в зале, когда дается сигнал к началу игры. Игрок, имеющий право играть, может войти на площадку в любое время из зоны замены своей команды. Игроки, пришедшие после начала игры, должны получить у секретаря или секундометриста разрешение на право участия в игре. Если игрок, не имеющий права играть, вышел на площадку, назначается свободный бросок против его команды, а игрок дисквалифицируется (17.5 б).

4.4. Замена игроков может производиться во время игры неограниченное количество раз без сообщения об этом секундометристу, как только заменяемый игрок покинет площадку. Это относится и к замене вратарей.

Выйти на площадку и уйти с нее можно только в пределах зоны замены своей команды.

Примечание: Лишь с разрешения судей возможен — через зону замены — дополнительный выход на площадку.

4.5. Неправильная замена наказывается свободным броском (13.1 а) с того места, где игрок, нарушивший правила, пересек боковую линию. Кроме того, этот игрок должен быть удален (17.3 б). Если неправильная замена произошла при остановленном времени игры, нарушивший правила игрок также удаляется, а игра возобновляется броском, соответствующим ситуации.

При неправильной замене со стороны команды, не владеющей мячом, секундометрист не должен подавать сигнала свистком до тех пор, пока владеющая мячом команда не исчерпала возможностей добиться взятия ворот.

Когда же эти возможности исчерпаны, игру следует немедленно остановить и наказать нарушившего правила игрока. После этого игра возобновляется свободным броском команды, завла-

девшей мячом согласно правилам, с того места, где мяч находился во время остановки игры, или броском, соответствующим ситуации.

Если при неправильной замене или после нее фиксируется грубое неспортивное поведение или другой проступок со стороны данного игрока, допустивший эти нарушения игрок должен быть дисквалифицирован (17.5 г, 17.7).

4.6. Полевые игроки одной команды должны иметь единую форму, которая по цвету должна отчетливо отличаться от формы вратарей обеих команд (18.3).

Игроки должны иметь номера с 1 по 20 высотой не менее 20 см на спине и не менее 10 см на груди. При этом номера 1, 12 и 16 предназначаются для вратарей. Цвет номера должен отчетливо выделяться на фоне формы.

Обувью игроков являются спортивные туфли. Не разрешается носить браслеты, ручные часы, кольца, шейные цепочки, очки без прочной жесткой оправы и другие предметы, которые могут представлять собою опасность для игроков (18.3). Игроки, не выполнившие указанные требования, к игре не допускаются, пока эти нарушения правил не будут устранены.

Капитаны команд должны иметь на левом предплечье повязку шириной 4 см, отличающуюся по цвету от формы.

## Правило 5. Вратарь

5.1. Вратари в любых ситуациях не могут заменять полевых игроков, в то время как полевые игроки могут заменять вратаря.

О замене вратаря полевым игроком необходимо уведомить секретаря (17.3 б). Полевой игрок, заменяющий вратаря, должен сменить форму до выхода из зоны замены (4.6).

**Примечание.** Полевой игрок, заменяющий вратаря, имеет право в любое время снова стать полевым игроком.

Вратарю разрешается:

5.2. Защищая ворота, касаться мяча любой частью тела.

5.3. Неограниченно передвигаться с мячом в площади вратаря (16.3 б).

5.4. Покидать площадь вратаря без мяча и играть по всей игровой зоне. В этом случае он подчиняется тем же правилам, что и полевые игроки.

Вратарь считается покинувшим площадь вратаря, если он любой частью тела коснулся площадки за линией площади вратаря.

5.5. Защищая ворота, покидать площадь вратаря с мячом, находящимся вне контроля, продолжать игру по всей игровой зоне.

Вратарю запрещается:

5.6. Подвергать соперника опасности (8.4, 6—8, 10—11) в процессе защиты ворот.

5.7. Умышленно переводить находящийся под контролем мяч за линию собственных ворот (свободный бросок).

5.8. Покидать площадь вратаря с мячом, находящимся под контролем (свободный бросок).

5.9. После броска от ворот касаться мяча вне площади вратаря, если мяч до этого не коснулся другого игрока (свободный бросок).

5.10. Касаться лежащего или катящегося за пределами площади вратаря мяча, находясь в площади вратаря (свободный бросок).

5.11. Вносить в площадь вратаря лежащий или катящийся вне площади вратаря мяч (семиметровый бросок).

5.12. Возвращаться с мячом из игровой зоны в площадь вратаря (7-метровый бросок).

5.13. Касаться голенью или стопой мяча, двигающегося в направлении игровой зоны или лежащего в площади вратаря (свободный бросок).

5.14. При выполнении семиметрового броска заступать четырехметровую отметку или выходить за нее (ее продолжение), пока мяч не покинул руку бросающего (14.8).

**Примечание.** Пока одна нога вратаря находится позади 4-метровой линии, ему разрешается другую ногу или другую часть тела выдвинуть в воздухе за пределы этой линии.

## Правило 6. Площадь вратаря

6.1. В площади вратаря может находиться только вратарь (см. однако 6.3).

Заступание в площадь вратаря, включая линию площади вратаря, фиксируется, когда полевой игрок касается площади вратаря какой-либо частью тела.

6.2. Заступание в площадь вратаря полевым игроком наказывается следующим образом:

а) свободным броском, если в площадь вратаря заступил игрок с мячом (13.1 в);

б) свободным броском, если полевой игрок заступает в площадь вратаря без мяча и создает себе тем самым преимущество (13.1 в, см. однако 6.2 в);

в) семиметровым броском, если игрок защиты, заступая в площадь вратаря, создает себе преимущество по отношению к владеющему мячом нападающему (14.1 в).

6.3. Заступание в площадь вратаря не наказывается, если игрок сделал это после передачи мяча, и при этом команда соперника не понесла никакого ущерба.

6.4. В пределах площади вратаря мяч принадлежит вратарю. Любое касание мяча, лежащего или катящегося в площади вратаря, а также находящегося в руках вратаря, запрещается (13.1 в). Если мяч находится в воздухе над площадью вратаря, им можно играть.

6.5. Если мяч во время игры попадает в площадь вратаря, вратарь должен броском вернуть его в игровую зону.

6.6. Если игрок защищающейся команды коснется мяча, который будет потом взят вратарем или останется лежать в площади вратаря, то игра не останавливается.

6.7. Преднамеренная отдача мяча в собственную площадь вратаря квалифицируется следующим образом:

а) взятие ворот, если мяч попадает в ворота;

б) семиметровый бросок, если вратарь касается мяча и он не попадает в ворота (14.1 в);

в) свободный бросок, если мяч остался лежать в площади вратаря или пересек лицевую линию (13.1 д);

г) игра продолжается, если мяч пересек площадь вратаря и вратарь его не коснулся.

6.8. Мяч, вернувшийся из площади вратаря в игровую зону, остается в игре.

## **Правило 7. Игра мячом**

Разрешается:

7.1. Используя руки, предплечья, голову, туловище, бедро или колено, бросать мяч, ловить его, останавливать, толкать и ударять, в том числе и кулаком.

7.2. Держать мяч не более 3 секунд, также и в том случае, если он лежит на площадке под контролем игрока.

7.3. Делать не более 3 шагов с мячом. Шаг считается сделанным, если:

а) стоящий обеими ногами на площадке игрок отрывает ногу от площадки и снова ставит ее или передвигает одну ногу с одного места на другое;

б) игрок касается площадки одной ногой, овладевает мячом и после этого касается площадки другой ногой;

в) игрок после прыжка касается площадки одной ногой, а затем на той же ноге совершает прыжок или касается площадки другой ногой;

г) игрок после прыжка касается площадки обеими ногами одновременно и после этого отрывает от площадки ногу, а затем снова ставит ее на площадку или передвигает ногу с одного места на другое.

**Примечание.** Когда одна нога передвигается с одного места на другое, вторую ногу можно подтягивать к первой.

7.4. Играя мячом на месте или в движении:

а) один раз ударить мячом о площадку и снова поймать его одной или обеими руками;

б) многократно ударять мячом о площадку одной рукой или катить по площадке, а затем поймать или поднять его одной или обеими руками.

Как только мяч будет пойман одной или обеими руками, его следует после трех шагов или максимум после 3 секунд пере-

дать. Удары мяча о площадку начинаются только тогда, когда игрок касается мяча какой-либо частью тела и направляет его в сторону площадки. Если мяч коснулся другого игрока, стоек или перекладины ворот, разрешается снова ударить его о площадку, прижимать к площадке или ловить.

7.5. Перекидывать мяч из одной руки в другую.

7.6. Передавать мяч стоя на коленях, сидя или лежа.

Запрещается:

7.7. Касаться мяча более одного раза, прежде чем он коснется площадки, другого игрока, стоек или перекладины ворот (13.1 г).

Ошибки при ловле мяча не наказываются.

**Примечание.** Ошибкой считается, если мяч при попытке поймать его не взят под контроль.

7.8. Касаться мяча голенью или ступней, за исключением случая, когда мяч брошен соперником (13.1 г).

Касание мяча голенью или ступней не наказывается, если при этом игрок или его команда не получили преимущества.

7.9. Преднамеренно падать на лежащий или катящийся мяч (13.1 г), за исключением вратаря в своей вратарской площади.

7.10. Умышленно направлять мяч за боковую или лицевую линию у своих ворот (13.1 д). Исключение составляет вратарь, если он отбивает не находящийся под контролем мяч за линию ворот вне их (бросок от ворот).

7.11. Одной команде удерживать мяч, не предпринимая попыток атаковать или бросать в ворота (18.7 а). Пассивная игра наказывается свободным броском с того места, где находился мяч во время остановки игры (13.1 е).

7.12. Если мяч попадает в судью на игровой площадке, то игра продолжается.

## **Правило 8. Отношение к сопернику**

Разрешается:

8.1. Пользоваться руками и предплечьями в борьбе за овладение мячом.

8.2. «Снимать» открытой рукой мяч у соперника с любой стороны.

8.3. Блокировать соперника туловищем, даже если он не владеет мячом.

Запрещается:

8.4. Блокировать соперника и препятствовать ему руками, ногами и предплечьями.

8.5. Заталкивать соперника в площадь вратаря.

8.6. Вырывать или выбивать мяч у соперника, если он держит его одной или двумя руками.

8.7. Использовать кулак для того, чтобы выбить мяч у соперника.

8.8. Угрожать сопернику мячом или выполнять опасное обманное движение, бросать мяч в соперника.

8.9. Делать опасные движения по отношению к вратарю.

8.10. Обхватывать соперника одной или двумя руками, задерживать или толкать его.

8.11. Набегать на игрока, прыгать на него, ставить подножку, бить его или подвергать опасности каким-либо другим способом.

8.12. За грубое нарушение правил по отношению к сопернику игрок, нарушивший правила, дисквалифицируется (17.5 а).

### Правило 9. Взятие ворот

9.1. Мяч считается заброшенным, если он всей окружностью пересек линию ворот (рис. 4), и при этом игроком, забросившим мяч, или его партнерами не было допущено нарушений правил. Если защитник и нарушает правила, а мяч при этом все-таки попадает в ворота, то засчитывается взятие ворот.

Если судьи или секундометрист дают свисток прежде, чем мяч пересек линию ворот, то мяч не засчитывается.

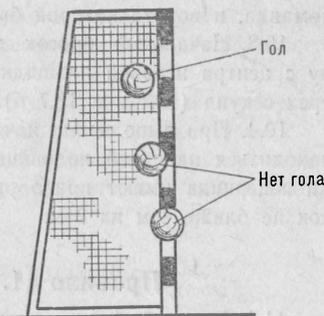


Рис. 4. Фиксация гола

Мяч, заброшенный в свои ворота, засчитывается команде-сопернице.

**Примечание.** Если попаданию мяча в ворота препятствует не участвующий в игре (например, представитель, зритель и т. п.), мяч должен быть засчитан — даже если он не пересек линию ворот — в случае, если судьи убеждены, что ворота были бы взяты.

9.2. Если судьи зафиксировали взятие ворот и дали сигнал для начального броска, взятие ворот не может быть аннулировано.

**Примечание.** Если между взятием ворот и начальным броском раздается сигнал об окончании времени, взятие ворот засчитывается.

9.3. Команда, забросившая большее количество мячей, является победительницей.

9.4. Если обе команды забросили одинаковое количество мячей или не забросили ни одного — игра считается закончившейся вничью.

## **Правило 10. Начальный бросок**

10.1. В первой половине игры начальный бросок выполняет та команда, которая выбрала при жеребьевке начало игры или если команда-соперница выбрала ворота. Во второй половине игры начальный бросок производит другая команда.

Если назначено дополнительное время, проводится снова жеребьевка.

10.2. После каждого взятия ворот бросок производит та команда, в ворота которой был брошен мяч.

10.3. Начальный бросок должен быть выполнен по сигналу с центра игровой площадки в любом направлении в течение трех секунд (13.1 з и 18.7 б).

10.4. При выполнении начального броска все игроки должны находиться на своей половине игровой площадки, причем игроки соперника имеют право приблизиться к выполняющему бросок не ближе чем на 3 м.

## **Правило 11. Боковой бросок**

11.1. Боковой бросок назначается в том случае, когда мяч всей окружностью пересек боковую линию или вышел за лицевую линию и перед этим его коснулся полевой игрок защищаю-

щейся команды (см. однако 7.10). Если вратарь, находящийся во вратарской площадке, последним коснулся мяча перед его выходом за лицевую линию, назначается не боковой бросок, а бросок от ворот (см. однако 5.7).

11.2. Боковой бросок производится без свистка (см. однако 16.3 б) той командой, игрок которой не касался мяча последним перед выходом его за боковую или лицевую линию.

11.3. Мяч выбрасывается из-за боковой линии с того места, где он пересек боковую линию, или с конечной точки боковой линии с той стороны ворот, где мяч вышел за лицевую линию.

11.4. Бросающий игрок должен стоять одной ногой на боковой линии, пока мяч не покинет руку. Тот же игрок не имеет права класть мяч на площадку, поднимать его и ударять им о площадку (13.1 и).

11.5. Игроки защищающейся команды не могут находиться от бросающего на расстоянии ближе 3 м. Но во всех случаях они могут выстраиваться у линии площадки вратаря, даже если при этом расстояние составляет менее 3 м.

## **Правило 12. Бросок от ворот**

12.1. Бросок от ворот назначается в том случае, когда мяч вышел за лицевую линию (см. однако 5.7, 7.10, 11.1).

12.2. Если мяч остался во время игры в пределах вратарской площадки, вратарь обязан броском от ворот направить его в игровую зону (кроме 6.7 в).

12.3. Бросок от ворот выполняется без свистка из вратарской площадки через линию площадки вратаря (см. однако 16.3 б).

12.4. После выполнения броска от ворот вратарь имеет право вновь коснуться его только после того, как мяча коснется другой игрок (5.9, 13.1 к).

## **Правило 13. Свободный бросок**

13.1. Свободный бросок назначается за:

- а) неправильную замену игроков (4.5);
- б) ошибки вратаря (5.6 — 10, 5.13);

- в) ошибки полевых игроков в площади вратаря (6.2 а—б, 6.4);
- г) допущение ошибки при игре мячом (7.7—9);
- д) умышленное выбрасывание мяча за боковую или лицевую линию (6.7 в, 7.10);
- е) пассивную игру (7.11);
- ж) нарушение правил по отношению к сопернику (8.4—8.11—12);
- з) неправильное выполнение начального броска (10.3);
- и) неправильное поведение при боковом броске (11.4);
- к) неправильное поведение при броске от ворот (12.4);
- л) остановку игры без нарушения правил (13.7);
- м) неправильное поведение при свободном броске (13.3);
- н) неправильное поведение при выполнении семиметрового броска (14.2—4,6);
- о) неправильное поведение при спорном броске (15.3);
- п) неправильное выполнение бросков (16.1—4,16.6);
- р) грубые или повторные нарушения правил (17.3);
- с) неспортивное поведение (17.11);

13.2. Свободный бросок производится без свистка судьи обычно с того места, где произошло нарушение (см. однако 16.3 б, 18.9). Если свободный бросок должна выполнять нападающая команда, а место, где произошло нарушение, находится между линией свободного броска и линией площади вратаря, то свободный бросок производится из ближайшей точки непосредственно за линией свободного броска.

13.3. Если игрок нападающей команды с мячом занял правильную позицию для выполнения броска, ему не разрешается класть и вновь брать мяч или ударять им о площадку (13.1 м).

13.4. При выполнении свободного броска игрокам нападающей команды не разрешается касаться линии свободного броска и переступать ее (16.3 з).

Если при выполнении свободного броска между линией площади вратаря и линией свободного броска находятся партнеры игрока, выполняющего свободный бросок, то судьи должны поправить это неправильное положение, если оно как-то влияет на игру, после чего дают сигнал на продолжение игры.

13.5. При выполнении свободного броска игроки защищающейся команды должны находиться на расстоянии не ближе 3 м от игрока, выполняющего свободный бросок. Однако, если свободный бросок выполняется с линии свободного броска, им разрешается выстроиться возле линии площади вратаря.

13.6. Судьи не могут назначить свободный бросок при нарушении правил защищающейся командой, если преимущество от этого получает защищающаяся команда.

Если нарушение правил по отношению к игроку нападающей команды ведет к потере мяча его командой, всегда должен назначаться свободный бросок. Если, несмотря на нарушение правил, игрок нападающей команды полностью контролирует мяч и владеет своим телом, свободный бросок не должен назначаться.

13.7. Если игра остановлена, а нарушение правил не зафиксировано, то команда, владеющая мячом, после свистка продолжает игру соответствующим броском с того места, где находился мяч во время остановки игры (13.1 л, 16.3 а).

13.8. При назначении свободного броска в сторону команды, владеющей мячом, мяч должен быть немедленно оставлен на площадке, если один из игроков этой команды еще владеет им (17.3 а).

#### **Правило 14. Семиметровый штрафной бросок**

14.1. Семиметровый штрафной бросок назначается:

а) за неправильные действия по всей площадке, из-за которых была сорвана явная возможность для взятия ворот;

б) если вратарь внесет мяч во вратарскую площадь или с мячом заступает в нее из игровой зоны (5.11—12);

в) если игрок заступает в свою вратарскую площадь, чтобы получить преимущество перед игроком нападающей команды, владеющим мячом (6.2 в);

г) за умышленную отдачу мяча своему вратарю, находящемуся во вратарской площади (6.7 б).

14.2. Семиметровый бросок выполняется в течение 3 секунд после свистка судьи в поле только как бросок в ворота (13.1 н).

14.3. Игрок, выполняющий семиметровый бросок, не имеет права касаться или переступать линию семиметрового броска, пока мяч не покинет его руку (13.1 н).

14.4. После выполнения семиметрового броска мяч остается в игре лишь в том случае, если он коснулся вратаря, стоек или перекладины ворот (13.1 н).

14.5. При выполнении семиметрового броска между линией площадки вратаря и линией свободного броска может находиться только игрок, выполняющий бросок.

14.6. Если при выполнении семиметрового броска игрок нападающей команды коснется линии свободного броска или переступит ее раньше, чем мяч покинет руку игрока, выполняющего бросок, назначается свободный бросок в пользу защищающейся команды (13.1 н).

14.7. При выполнении семиметрового броска игроки команды соперника должны находиться не ближе чем в 3 м от бросающего. Если игрок защищающейся команды коснется линии свободного броска, переступит ее или приблизится к бросающему на расстояние меньше 3 м раньше, чем мяч покинет руку игрока, выполняющего бросок, то следует решать так:

а) фиксировать взятие ворот, если мяч попал в ворота;

б) во всех остальных случаях семиметровый бросок повторяется.

14.8. Если вратарь переступит четырехметровую линию (1.6, 5.14) прежде, чем мяч покинет руку бросающего, то назначается повторный семиметровый бросок, если мяч не попал в ворота.

14.9. Судья может не назначать в ворота защищающейся команды семиметровый бросок, если это ставит нападающую команду в невыгодное положение (т. е. срывает возможность явного взятия ворот).

Если в результате нарушения правил нападающей команде не дали использовать явную возможность для взятия ворот, всегда, как минимум, назначается семиметровый бросок.

Если, несмотря на нарушение правил, игрок нападающей команды полностью контролирует мяч и владеет своим телом, то семиметровый бросок не назначается.

## Правило 15. Спорный бросок

15.1. Спорный бросок назначается в следующих случаях:

а) когда игроки обеих команд одновременно совершают ошибку на площадке;

б) если мяч коснулся потолка или укрепленных на нем конструкций над площадкой;

в) когда игра остановлена без наличия нарушения правил и при этом ни одна из команд не владела мячом;

г) если свисток об окончании первой или второй половины игры прозвучал преждевременно и игроки уже покинули площадку (2.6). В этом случае спорный бросок выполняется в центре игровой площадки по свистку судьи (16.3 а).

15.2. Судья на поле подбрасывает мяч без свистка (см. однако 15,1 г) вертикально вверх в том месте, где мяч находился в момент остановки игры.

Если это место находится между линией площадки вратаря и линией свободного броска, то спорный бросок производится в ближайшей точке от места нарушения правил непосредственно за линией свободного броска.

Если спорному броску предшествует перерыв в игре, то он выполняется по свистку судьи (16.3 а).

15.3. При выполнении спорного броска все игроки, кроме одного от каждой команды, должны находиться на расстоянии не ближе 3 м от судьи, подбрасывающего мяч вверх (13.1 о). Оба игрока, борющиеся за мяч, должны стоять около судьи лицом к воротам соперника.

## Правило 16. Выполнение бросков

16.1. Перед выполнением всех бросков мяч должен находиться в руке игрока, выполняющего бросок, а все игроки должны находиться на местах, соответствующих правилам (13.1 н).

16.2. При выполнении начального, бокового, свободного и семиметрового бросков часть одной ноги должна постоянно касаться площадки (13.1 н). Другую ногу игрок может отрывать от поверхности площадки и снова опускать.

16.3. Судьи дают сигнал к выполнению бросков:

- а) при возобновлении игры (2.4, 13.7, 15.1 *з*, 15.2, 18.7 *б*);
- б) при задержке выполнения бокового, свободного бросков и броска от ворот (11.2, 12.3, 13.2, 18.7 *з*);
- в) при расхождении мнений судей о том, какая команда нарушила правила (18.9);
- г) после поправки (13.4) или замечания;
- д) после предупреждения (17.1);
- е) после удаления игрока (17.3);
- ж) после дисквалификации игрока (17.5);
- з) после удаления игрока до конца игры (17.7).

После свистка на бросок игрок должен передать мяч в течение 3 секунд (13.1 *п*).

16.4. Бросок считается выполненным, если мяч покинул руку бросающего.

При выполнении броска игрок, выполняющий его, не имеет права передать мяч своему партнеру из рук в руки, а тот не имеет права касаться мяча (13.1 *п*).

16.5. Все броски могут непосредственно завершаться взятием ворот.

16.6. Игрок, выполняющий бросок, может снова касаться мяча лишь после того, как мяч коснется другого игрока, стоек или перекладины ворот (13.1 *п*).

16.7. При выполнении бросков судьи не должны исправлять неправильно занятую исходную позицию соперника, если владеющая мячом команда при немедленном выполнении броска имеет преимущество.

Если это условие не выполнено, неправильную расстановку надо поправить. Если судьи дают свисток на бросок несмотря на неправильную расстановку соперника, то игрок, занимающий неправильную позицию, может продолжать игру и не подвергается наказанию.

Если соперник затягивает выполнение броска или мешает его выполнению, находясь слишком близко от бросающего, или совершает какое-либо иное нарушение правил, он получает предупреждение, а в случае повторного нарушения удаляется с площадки (17.1 *в*, 17.3 *в*).

## Правило 17. Наказание нарушителей

17.1. Предупреждение может быть вынесено:

а) при нарушении правил по отношению к сопернику (8.4—11).

Предупреждение должно быть вынесено при:

б) повторном нарушении правил по отношению к сопернику (8.4—11);

в) нарушении правил при выполнении броска соперником (16.7);

г) неспортивном поведении, в том числе и официального представителя (17.11).

17.2. Предупреждение игроку или официальному представителю судья объявляет поднятием желтой карточки. Желтая карточка делается из легкого картона и имеет размеры 12×9 см.

**Примечание.** Игрок команды может получить лишь одно, а команда в целом 3 предупреждения. Удаленный игрок более не предупреждается.

17.3. Игрок должен быть удален с поля за:

а) задержку мяча, если принято решение в пользу команды, не владеющей мячом (13.8);

б) неправильную замену (4.5, 5.1);

в) повторное нарушение правил при выполнении броска командой соперника (16.7);

г) многократное нарушение правил по отношению к сопернику (8.4—11);

д) повторный случай неспортивного поведения (17.11).

17.4. Об удалении с поля необходимо отчетливо сообщить игроку, нарушившему правила, и секретарю-секундометристу знаком удаления — поднятием вытянутой руки с двумя пальцами. Первое и второе удаление игроков длится 2 мин, и в течение этого времени удаленный игрок не может быть заменен. В третий раз игрок удаляется снова на 2 мин и подвергается дисквалификации (17.5 в). Состав команды не должен быть дополнен до истечения времени удаления.

Если время удаления не истекло до конца первой половины игры, оно продолжается после начала второй половины. То

же правило действительно и при назначении дополнительного времени.

Если игрок удаляется и при этом имеют место одна или несколько остановок времени игры, то время остановок игры прибавляется ко времени его удаления.

Во время удаления игрок обязан находиться на скамейке запасных игроков (см. однако 17.6).

17.5. Дисквалификация должна быть применена при:

- а) грубом нарушении правил по отношению к сопернику (8.12);
- б) выходе на площадку игрока, не имеющего на это права (4.3);
- в) третьем удалении игрока с поля (17.4);
- г) грубом неспортивном поведении, в том числе и официального представителя (17.11);
- д) проступке за пределами площадки (17.11).

При грубых нарушениях правил, грубом неспортивном поведении или проступке за пределами площадки дисквалификации не обязательно должно предшествовать предупреждение или удаление.

Дисквалификация игрока в пределах площадки всегда связана с удалением его на 2 мин.

17.6. Если игрок или официальный представитель подлежат дисквалификации, судья объявляет об этом после остановки времени игры поднятием красной карточки.

Дисквалификация игрока или официального представителя действительна всегда до конца игры. Дисквалифицированный игрок или официальный представитель должны покинуть площадку и скамейку запасных.

В связи с дисквалификацией игрока численность команды уменьшается на одного игрока (за исключением 17.11 а). Однако по истечении времени удаления разрешается продолжать игру на площадке с тем же количеством игроков.

17.7. Удаление до конца игры назначается за нарушение правил на игровой площадке (17.9, 17.11).

Удалению до конца игры не обязательно должны предшествовать предупреждение или удаление на время.

17.8. Удаление до конца игры объявляется после остановки времени игры непосредственно провинившемуся игроку, тренеру или представителю и секретарю. Судья сообщает игроку об удалении до конца игры, подняв скрещенные руки на уровень лица. Удаление до конца игры действительно на оставшееся время игры и заменять удаленного игрока другим игроком нельзя. Игрок, удаленный до конца игры, должен покинуть площадку и скамейку запасных.

17.9. Если по отношению к игроку применяется удаление на время, а он продолжает вести себя неспортивно, то такого игрока следует дисквалифицировать или удалить до конца игры.

17.10. Дисквалифицированного, удаленного на время или до конца игры вратаря разрешается заменить запасным вратарем, однако при этом с площадки должен уйти любой полевой игрок провинившейся команды.

17.11. При неспортивном поведении судьи обязаны сделать предупреждение провинившемуся игроку (17.1 г), независимо от того, находится он на игровой площадке или вне ее.

При повторном неспортивном поведении игрок, находящийся на площадке, удаляется на время (17.3 д), а игрок, находящийся вне ее,— дисквалифицируется (17.5).

Судьи также имеют право предупреждать (17.1 г) или дисквалифицировать (17.5 д) официального представителя.

При грубом неспортивном поведении игрок, находящийся на площадке, подлежит дисквалификации (17.5 д).

При грубых нарушениях провинившийся игрок подлежит удалению до конца игры (17.7). Находящиеся вне площадки игрок или официальное лицо дисквалифицируются (17.5 д).

При неспортивном поведении во время остановки игры или остановки времени игры, игра возобновляется броском, соответствующим причине остановки.

При неспортивном поведении на месте соревнований судьи должны:

а) перед игрой — предупредить (17.1 г) или дисквалифицировать (17.5 г). Команда может, однако, начинать игру 12 игроками;

б) в перерыве — предупредить (17.1 г) или дисквалифици-

ровать (17.5 г), после чего число игроков команды уменьшается на одного;

в) после игры — написать письменный рапорт.

## Правило 18. Судьи

18.1. Для проведения игры назначаются два имеющих равные права судьи, которым помогают секретарь и секундометрист.

18.2. Судьи обязаны следить за поведением игроков, начиная с момента их прихода на место соревнований и кончая уходом.

18.3. Судьи до игры проверяют состояние площадки, ворот и мячей (3.1). Они выбирают мяч для игры. При расхождении мнений решает судья, официально названный первым.

Кроме того, судьи устанавливают наличие обеих команд в соответствующей правилам спортивной форме, проверяют протокол игры и снаряжение игроков. Несоответствия с правилами необходимо устранить (4.6).

18.4. Жеребьевка проводится судьей, который назван первым, перед началом игры в присутствии второго судьи и обоих капитанов команд (10.1).

18.5. Судья, названный вторым, при начале игры занимает позицию судьи в поле на стороне команды, получившей право начального броска. Он дает свисток на начало игры. Если после начала игры мячом овладевает команда, не имеющая права начального броска, он становится судьей у линии ворот на своей половине площадки. Другой судья начинает игру как судья у линии ворот защищающейся команды и становится судьей в поле, если защищающаяся команда перехватит мяч и начнет атаку.

Во время игры судьи неоднократно меняются сторонами площадки.

18.6. Игра проводится одними и теми же судьями. Они следят за соблюдением правил и наказывают игроков за их нарушение (см. однако 13.6, 14.9).

**П р и м е ч а н и е.** Если один из судей выбывает из игры, игру ведет другой судья — один.

18.7. Судья в поле дает свисток при:  
а) пассивной игре (7.11);  
б) выполнении начального броска (10.3, 16.3 а);  
в) выполнении семиметрового броска (14.2);  
г) выполнении всех бросков в соответствии с правилами 15.1 з, 15.2, 16.3 б—з, а также после остановки времени игры (18.11).

Судья у линии ворот дает свисток:

д) при взятии ворот (9.1). Он должен прежде всего давать свисток при заступании площади вратаря.

18.8. Если оба судьи фиксируют нарушение правил одной и той же командой, но их решения разные, всегда назначается более строгое наказание.

18.9. Если оба судьи дают свисток о нарушении правил, но наказывают разные команды, решающим является мнение судьи в поле. После отчетливого знака судьи в поле игра возобновляется по свистку (16.3 в).

18.10. Оба судьи отвечают за счет голов. Кроме того, они записывают предупреждения, удаления на время и до конца игры, дисквалификации.

18.11. Оба судьи имеют право прерывать игру и определять время ее продолжения. Они дают знак секундометристу остановить (тайм-аут) или вновь включить часы. Если возникают сомнения в правильности хронометража, решающим является мнение судьи, названного первым.

18.12. После окончания игры судьи отвечают за правильность заполнения протокола. Дисквалификация, кроме дисквалификации после третьего удаления, и удаление до конца игры должны обосновываться в протоколе (17.5, 17.7, 19.1).

18.13. Оценка фактов судьями на основании их наблюдений не обсуждается. На решения, которые противоречат правилам, может быть подан протест. Право обращаться к судьям во время игры имеют лишь капитаны команд.

18.14. Оба судьи имеют право останавливать или прекращать игру. Перед принятием решения о прекращении игры необходимо использовать все возможности для ее продолжения.

18.15. Только судьи могут быть в форме черного цвета.

## Правило 19. Секретарь и секундометрист

19.1. Секретарь проверяет заявку (играть могут лишь те игроки, чьи фамилии внесены в протокол до начала игры) и совместно с секундометристом контролирует выход на площадку запасных или удаленных игроков. Он ведет протокол игры, где отмечает необходимые данные (заброшенные мячи, предупреждения, удаления на время и до конца игры, случаи дисквалификации).

19.2. Секундометрист контролирует:

- а) правильность занятия скамейки запасных;
- б) вместе с секретарем — выход игроков на площадку;
- в) время (сигнал на остановку и пуск секундомеров дают судьи);
- г) выход на площадку запасных и их уход с нее;
- д) штрафное время удаленных игроков.

Секундометрист дает четкий сигнал на окончание первой половины и всей игры.

19.3. Во время остановки времени игры секундометрист обязан сообщить представителям команд, сколько времени прошло с начала игры и сколько командам осталось играть (за исключением случая, когда имеется демонстрационное табло — см. примечание 2.4).

19.4. Отсчет штрафного времени удаленных игроков начинается по свистку на возобновление игры и истекает через 2 мин.

Если игрок удаляется за нарушение правил и при этом имеет место одна и более остановок времени игры, то время остановки прибавляется к его штрафному времени.

По истечении штрафного времени секундометрист сообщает об этом удаленному игроку или представителю команды.

19.5. Если незадолго до конца первой половины или всей игры назначается свободный или семиметровый штрафной бросок, секундометрист должен дождаться результата этого броска, даже если время игры уже истекло (2.5), и только тогда дать сигнал на окончание игры.

Секундометрист дает заключительный сигнал:

а) при броске по воротам без нарушения правил; причем не имеет значения, коснулся ли мяч стоек или перекладины ворот, вратаря или полевого игрока защищающейся команды;

б) если мяч не попал в ворота или был отбит.

Нарушения правил перед или во время выполнения свободного и семиметрового броска наказываются, и время заключительного сигнала вновь переносится.

Таблица штрафов

Нарушение	Предупреждение		Удаление на 2 мин	Дисквалификация	Удаление до конца игры
	может быть зафиксировано	должно быть зафиксировано	должно быть зафиксировано	должно быть зафиксировано	должно быть зафиксировано
<b>1. Отношение к противнику:</b>					
а) нарушение правил	17.1а				
б) повторное нарушение правил		17.1б			
в) многократное нарушение правил			17.3з	17.5а	
г) грубое нарушение правил					
<b>2. Умышленный отброс или неотдача мяча:</b>			17.3с		
<b>3. Выполнение бросков противником:</b>					
а) нарушение правил		17.1в	17.3в		
б) повторное нарушение правил					
<b>3. Неспортивное поведение:</b>					
а) «обыкновенное»		17.1г	17.3д	17.5з	
б) повторное					
в) грубое					
<b>4. Очень грубый поступок:</b>					
а) за пределами площадки игры				17.5б	17.7
б) на площадке игры					
<b>5. Технические нарушения:</b>					
а) неправильная замена			17.3б	17.5в	
б) третье удаление					
в) вступление на площадку игрока, не имеющего права играть				17.5б	

## РАЗДЕЛ 2. ДОПОЛНЕНИЯ К МЕЖДУНАРОДНЫМ ПРАВИЛАМ ДЛЯ ВСЕСОЮЗНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ

### § 1. Место игры, оборудование и инвентарь

1. В порядке исключения проведение всеююзных соревнований допускается на площадке размером: длина  $40 \pm 2$  м, ширина —  $20 \pm 1$  м, причем эти допуски должны быть пропорциональны друг другу.

2. В залах больших размеров за лицевыми линиями площадки на расстоянии 2 м желательно иметь ограничительные сетки. Нельзя пользоваться мячом лакированным, окрашенным или обработанным каким-либо другим способом после фабричного изготовления.

3. В игровых залах должны устанавливаться табло с показателями счета игры, времени игры, времени удалений игроков и два электротабло по 45 сек.

Команда — хозяйка площадки (проводящая организация) предоставляет в распоряжение судейской коллегии шахматные часы для определения игрового времени, не менее 8 хронометров (секундомеров) для фиксации персональных удалений и сыгранного времени высокорослыми игроками, а также оборудование для радиоинформации.

### § 2. Участники соревнований

1. Участники соревнований делятся на следующие возрастные группы:

— дети (мальчики и девочки)	— 10—12 лет;
— подростки (мальчики и девочки)	— 13—14 лет;
— юноши и девушки младшего возраста	— 15—16 лет;
— юноши и девушки старшего возраста	— 17—18 лет;
— юниоры (мужчины и женщины)	— 19—20 лет;
— взрослые (мужчины и женщины)	— 21 год и старше

**Примечание.** По разрешению врача и организации, проводящей соревнования, подростки могут быть допущены к соревнованиям юношей младшего возраста, юноши младшего возраста — к соревнованиям юношей старшего возраста, юноши старшего возраста — к соревнованиям юниоров, юниоры — к соревнованиям взрослых.

2. Состав команд на всесоюзных соревнованиях определяется положением о соревнованиях, но не менее 11 игроков.

3. Игроки должны иметь опрятный внешний вид. Ногти на руках игроков должны быть коротко острижены.

4. При игре на летних площадках вратарю разрешается надевать специальный козырек для защиты от солнечного света.

5. Игроки обязаны знать правила игры и точно их соблюдать.

### **§ 3. Продолжительность игры**

1. Продолжительность игры для возрастных групп устанавливается:

— дети 10—12 лет и подростки 13—14 лет (мальчики и девочки) — 30 мин (2×15 мин);

— юноши и девушки младшего (15—16 лет) и старшего (17—18 лет) возрастов — 50 мин (2×25 мин);

— мужчины и женщины старше 18 лет — 60 мин (2×30 мин).

2. Время перерывов для всех возрастных групп — 10 мин.

3. На отдельных соревнованиях продолжительность игры может быть сокращена в соответствии с положением о данных соревнованиях.

4. При остановках времени игры судьями и отсутствии табло игрового времени, при ее возобновлении секундометрист должен сообщить тренерам о времени, оставшемся до окончания первой или второй половины игры.

5. В дополнительное время заявленный состав команд не изменяется.

#### **§ 4. Капитан команды**

1. Капитан является руководителем команды на игровой площадке и несет ответственность за дисциплину игроков. Он имеет право обращаться к судьям (во время остановок игры).

#### **§ 5. Представитель (тренер)**

1. Представитель (тренер) является руководителем команды. Он несет ответственность за дисциплину игроков и обеспечивает своевременную их явку на соревнование.

2. Представитель (тренер) присутствует на совещаниях судейской коллегии, если они проводятся совместно с представителями.

3. Представитель (тренер) обязан до начала игры сообщить судье-секретарю фамилии и номера игроков, участвующих в игре, и капитана команды.

4. Представителю (тренеру) запрещается вмешиваться в действия судей и лиц, проводящих соревнования. Все протесты подаются представителем (тренером) в судейскую коллегия в письменной форме в течение часа после окончания встречи, по поводу которой подается протест.

5. Представитель (тренер) во время игры находится на скамье запасных и не имеет права перемещаться вдоль площадки.

6. Если команда не имеет специального представителя (тренера), его обязанности выполняет капитан команды.

7. Представитель (тренер) должен знать правила игры, положение о соревнованиях и быть знаком с организацией и проведением соревнований.

8. При дисквалификации представителя (тренера) и отказе его покинуть площадку судьи имеют право прекратить игру и засчитать команде поражение.

## § 6. Судейская коллегия

### I. Состав судейской коллегии.

1. Судейская коллегия для проведения соревнований назначается организацией, проводящей данное соревнование, по согласованию с соответствующей федерацией гандбола и решением коллегии судей.

2. В состав судейской коллегии входят: главный судья, заместители главного судьи, главный секретарь, судьи в поле, судьи-секретари, судьи-секундометристы, судьи-хронометристы, судьи — счетчики очков, судья-информатор и врач на правах заместителя главного судьи.

В распоряжении главного судьи находится комендант соревнований.

### II. Главный судья.

1. Главный судья отвечает за проведение соревнований в целом в соответствии с правилами соревнований и утвержденным положением.

Распоряжения главного судьи обязательны для всего судейского аппарата, участников, представителей и тренеров команд.

### 2. В обязанности главного судьи входит:

— контроль за подготовкой мест соревнований и их состоянием на протяжении всех соревнований;

— распределение обязанностей между судьями, утверждение расписания встреч, составление графика тренировок команд на площадках, на которых проводятся соревнования, проверка именных заявок для допуска участников;

— проведение судейского семинара со всем составом судейской коллегии по методике судейства, дополнениям и изменениям в правилах, а также разбор практического судейства с целью единого толкования и применения судьями правил;

— проведение заседаний судейской коллегии отдельно или совместно с представителями команд перед началом соревнований, по их окончании для подведения итогов и в ходе соревнований, когда это необходимо;

- организация проведения открытия и закрытия соревнований и награждения победителей;
- назначение судей для проведения игр;
- утверждение результатов отдельных игр и итогов соревнований;
- рассмотрение заявлений и протестов от представителей (тренеров) участвующих организаций;
- вынесение решений о дисквалификации команд, отдельных спортсменов, тренеров и представителей за допущенные ими нарушения;
- обеспечение участников, зрителей и представителей печати, радио и телевидения информацией о ходе соревнований;
- содействие пропаганде проводимых соревнований (печать, радио, телевидение и др.);
- контроль за организацией работы медицинского персонала;
- представление отчета о проведенных соревнованиях.

### 3. Главный судья имеет право:

- не проводить игру или отложить ее ввиду неподготовленности мест соревнований, неблагоприятных метеорологических условий или по другим причинам, мешающим нормальному проведению игры;
- изменять расписание игр и назначение судей, если в этом возникает крайняя необходимость;
- отстранять от судейства судей, не справляющихся со своими обязанностями, нарушающих дисциплину, правила и порядок проведения соревнований;
- не допускать к участию в соревнованиях игроков, удаленных с площадки до конца игры, до разбора их поведения на судейской коллегии;
- не допускать участника к соревнованию, если допуск его противоречит настоящим правилам и положению о данном соревновании;
- наказывать за нарушение правил соревнований, дисциплины и этики игроков, находящихся вне игровой площадки, на скамейке запасных предупреждением и дисквалификацией.

### III. Заместитель главного судьи:

1. Обязанности заместителя главного судьи определяются главным судьей в зависимости от условий проведения соревнований.

2. Заместитель главного судьи в отсутствие главного судьи исполняет его обязанности и пользуется его правами.

### IV. Главный секретарь:

Подчиняется главному судье и его заместителю. К своим обязанностям приступает за 2—3 дня до начала соревнований.

а) он обязан: предварительно подготовить техническую документацию соревнований;

б) собирает от представителей участвующих организаций технические заявки, сведения об участниках, готовит информацию для судьи-информатора, определяет состав секретариата для ведения протоколов игр, ведет протоколы заседания главной судейской коллегии и учет работы отдельных судей;

в) организует информацию о ходе соревнований, объявляет расписание игр и результаты проведенных встреч, вывешивает объявления главной судейской коллегии и другие информационные материалы;

г) в период соревнований обеспечивает оперативную работу секретариата, с ведома главного судьи снабжает информацией работников прессы, радио и телевидения;

д) готовит все необходимое для награждения победителей соревнований, итоговые материалы соревнований и после проверки и подписания главным судьей передает их представителям участвующих команд;

е) после окончания соревнований готовит все необходимые материалы по итогам соревнований для отчета главного судьи.

### V. Судьи в поле:

1. Судьи в поле работают под руководством главного судьи и его заместителя. Они должны явиться к месту соревнований за 30 мин до начала игры, убедиться в готовности места соревнования к началу игры и в точно назначенное время выйти на поле и вызвать команды.

2. Судьи в случае непригодности покрытия площадки, неблагоприятной погоды, недостаточности освещения и т. п. по

согласованию с главным судьей могут прекратить игру. При этом они составляют акт о причинах прекращения игры и передают его в организацию, проводящую соревнования. Прерванная игра возобновляется, как только судьи убедятся, что для этого наступили благоприятные условия.

3. Судьи в поле должны немедленно остановить игру, если игрок получил повреждение, требующее врачебной помощи, и не может самостоятельно покинуть площадку. В момент оказания помощи травмированному игроку время игры останавливается по сигналу судьи.

В других случаях игра может быть прервана лишь тогда, когда мяч выйдет из игры или когда мяч находится у команды, игрок которой получил повреждение.

4. Костюм судьи должен состоять из черной рубашки (с судейской эмблемой на левой стороне), черных коротких брюк (трусов), черных гетр и спортивных туфель.

#### VI. Судья-секретарь:

1. Судья-секретарь подчиняется главному судье, его заместителю и главному секретарю.

2. Судья-секретарь обязан явиться на площадку за 20—30 мин до начала игры, получить протокол предстоящей игры, приготовить все для записи хода игры, сверить номера игроков в протоколе с номерами на форме и отметить выход игроков на игру (стартовый состав).

3. Судья-секретарь должен сидеть вместе с судьей-секундометристом. В течение игры судья-секретарь делает записи в протоколе согласно правилам, после игры окончательно оформляет его и сдает главному секретарю. При неправильной замене судья-секретарь дает сигнал свистком и сообщает судьям в поле о нарушении.

*Примечание.* Методические указания по подготовке, ведению и обработке протокола игры изложены в приложении № 3.

#### VII. Судья-секундометрист:

1. Судья-секундометрист подчиняется главному судье, его заместителю и главному секретарю.

2. Судья-секундометрист должен явиться на площадку за 20—30 мин до начала игры и проверить исправность demonstra-

ционного табло, шахматных часов, секундомеров (хронометров); должен иметь свой судейский свисток. Во время игры должен сидеть рядом с судьей-секретарем и помогать ему.

3. По свистку судьи в поле судья-секундометрист включает демонстрационное табло и шахматные часы, останавливает их по истечении времени первой половины встречи и всей игры, контролирует правильность замены игроков, дает четкий сигнал об окончании первой половины встречи и всей игры. Он следит также за правильностью нахождения запасных участников и официальных лиц на скамейке запасных.

4. При взятии ворот и удалении судья-секундометрист сообщает судьбе-секретарю время для записи в протокол; по указанию судьи в поле или главного судьи судья-секундометрист останавливает время игры на табло или часах.

**Примечание.** Вопрос о том, правильно ли брошен мяч в ворота в последние секунды первой половины встречи или всей игры, решается исходя из момента подачи сигнала судьей-секундометристом, а не судьей в поле.

#### VIII. Судья-хронометрист:

1. Судья-хронометрист 45-секундного времени игры подчиняется главному судье, его заместителю и главному секретарю.

2. Перед началом игры (за 15—20 мин) судья-хронометрист должен проверить работу устройства 45-секундного времени владения мячом.

**Примечание.** Методические указания к правилу «45 секунд» изложены в приложении № 1.

#### IX. Судья — счетчик очков:

1. Судья — счетчик очков подчиняется главному судье, его заместителю и главному секретарю.

2. До начала игры (за 15—20 мин) проверяет исправность демонстрационного табло счета игры и хронометров для контроля времени участия в игре высокорослых игроков.

3. Во время игры управляет демонстрационным табло счета игры (изменяет счет на табло по свистку судьи на возобновление игры с центра поля после каждого брошенного в ворота мяча) и контролирует время участия в игре высокорослых игроков.

#### Х. Судья-информатор:

1. Судья-информатор подчиняется главному судье, его заместителю и располагается рядом с судьей-секретарем.

2. Судья-информатор должен знать правила игры, обладать хорошей дикцией и общей культурой речи.

#### 3. Судья-информатор должен:

— явиться на площадку за 20—30 мин до начала игры, уточнить сведения об участниках, судьях и проверить работу микрофона;

— до начала игры объявить наименование соревнований, команд и результаты проведенных игр, после выхода и приветствия команд объявлять названия и составы команд, тренеров и судей, причем первой представить команду, стоящую по расписанию первой;

— во время разминки команд дать справки о командах, сообщить результаты сыгранных ими встреч, краткие сведения об игроках, судьях, тренерах, выдержки из положения, программы и т. п.;

— во время игры вести репортаж в соответствии с правилами, объявлять счет после каждого заброшенного мяча, информировать о заменах и удалениях, пояснять допущенные ошибки, если они не ясны, и т. п.

## § 7. Врач соревнований

1. Врач соревнований входит в состав судейской коллегии на правах заместителя главного судьи по медицинской части.

#### 2. Врач соревнований:

— проверяет наличие в заявках участников визы врача о допуске к соревнованиям;

— следит за соблюдением санитарно-гигиенических требований при проведении соревнований; участвует в составлении меню для спортсменов, проверяет калорийность пищи;

— обеспечивает оказание медицинской помощи при повреждениях и заболеваниях и дает заключение о возможности игрокам продолжать соревнование;

— по окончании соревнований представляет в организацию, проводившую их, отчет о медико-санитарном обеспечении соревнований с указанием случаев заболеваний и повреждений.

### **§ 8. Комендант соревнований**

Комендант соревнований отвечает за своевременную подготовку, художественное оформление и радиофикацию мест соревнований, за прием участников и зрителей, порядок во время соревнований. Он обеспечивает проведение соревнований необходимым инвентарем, оборудованием, помещениями для обслуживания участников и работы судейской коллегии.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение 1

#### **Разъяснения к правилу «Об ограничении времени владения мячом до 45 секунд»**

1. Для проведения атакующих действий команде разрешается владеть мячом (контролировать его) не более 45 секунд. Исчисление 45 секунд производится с момента введения мяча в игру (отделение мяча от рук бросающего) или когда команда (игрок) овладевает мячом, перехваченным у соперника.

**Примечание.** Владея мячом, команда обязана в течение 45 с завершить свои атакующие действия. При окончании 45 с мяч передается другой команде для введения его в игру свободным броском с того места, где была прервана игра.

2. Команде предоставляется право вновь владеть мячом в течение 45 секунд в следующих случаях:

а) если мяч от вратаря, стоек или перекладины ворот защищающейся команды снова попадает к игрокам нападающей команды;

б) если игрок защищающейся команды получает предупреждение, дисквалификацию, удаление на время или до конца игры;

в) при назначении «судейского» спорного броска;

г) при назначении бокового броска, когда мяч ушел за лицевую линию от игроков защищающейся команды (кроме вратаря).

3. Отсчет 45 секунд ведет судья-хронометрист.

4. Считается, что команда или игрок контролирует мяч в том случае, если они держат, ведут или передают его в пределах отведенного времени.

5. Контроль мяча без бросков по воротам более 45 секунд не разрешается (свободный бросок). Однако, если команда умышленно затягивает время игры и не атакует, судья наказывает ее по правилам пассивной игры раньше, чем окончатся 45 секунд.

6. Прикосновение к мячу игрока другой команды не дает права на новое исчисление 45 секунд, если нападающая команда или игрок продолжают контролировать мяч.

7. Если в ворота защищающейся команды назначается семиметровый штрафной бросок, а время владения мячом (45 с) нападающей команды истекло, то предоставляется дополнительное время для выполнения семиметрового штрафного броска, которое входит в основное время игры. В случае если игрок, выполняющий семиметровый штрафной бросок, не реализовал его и нападающая команда овладела отскочившим мячом от вратаря, перекладины или стоек ворот, то исчисление 45 секунд для этой команды начинается вновь.

8. Если назначается свободный бросок, а время владения мячом нападающей команды истекло, то судья-хронометрист дает сигнал об окончании 45 секунд только после выполнения свободного броска, предварительно остановив время. Основное игровое время не останавливается, если это не конец первой половины или всей игры.

9. Судья-хронометрист обязан:

а) начинать отсчет 45 секунд, как только команда овладеет мячом, и извещать судей в поле сигналом (гонг, сирена, свисток) об окончании 45-секундного времени владения мячом;

б) объявлять по микрофону, если нет электрического табло, о том, что прошло 30 секунд из предоставленных для атаки 45 с;

в) по указанию судьи остановить секундомер, если мяч вышел за пределы поля (когда он не может быть введен в игру сразу) и вновь включить его по сигналу судьи;

г) при спорном (судейском) броске вновь отсчитывать 45 секунд команде, которая овладела мячом;

д) останавливать время 45 секунд, если судья в поле останавливает общее игровое время, и продолжать исчисление времени на атаку 45 с после свистка судьи на продолжение отсчета общего игрового времени.

Федерация ручного мяча СССР  
 Протокол № \_\_\_\_\_

Встреча \_\_\_\_\_ между \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ первенство, Кубок  
 командами \_\_\_\_\_

198 г. \_\_\_\_\_ мес. \_\_\_\_\_ число, поле \_\_\_\_\_

Судьи в поле \_\_\_\_\_

Секретарь \_\_\_\_\_ Секундометрист \_\_\_\_\_

Разряд	Команда  «А» Фамилия игроков	№ игроков	Участие в игре	Удаление из игры	Голы	1-я половина игры				2-я половина игры									
						В		А		А		В							
						Счет	№ игрока Минута	№ игрока Счет	Счет	Счет	№ игрока Минута	№ игрока Счет	Счет						

Официальный представитель \_\_\_\_\_

Капитан команды \_\_\_\_\_

Разряд	Команда	№ игроков	Участие в игре	Удаление из игры	Голы															
	Фамилия игроков																			

Официальный представитель \_\_\_\_\_

Капитан \_\_\_\_\_

1-я половина игры «А» «В» \_\_\_\_\_ Общий счет \_\_\_\_\_

2-я половина игры «А» «В» \_\_\_\_\_ Победитель \_\_\_\_\_

Судьи в поле \_\_\_\_\_

43 Секретарь \_\_\_\_\_ Секундометрист \_\_\_\_\_

**Методические указания по подготовке,  
ведению и обработке протокола игры**

Протокол игры является обязательным документом каждой официальной игры. Он ведется в трех экземплярах: первый экземпляр — для организации, проводящей соревнования; второй — для одной команды; третий — для другой команды.

Подготовка протокола осуществляется машинисткой под руководством главного секретаря. Машинистка получает у главного секретаря: бланки протоколов (3 экземпляра на игру), копировальную бумагу, скрепки, расписание игр, лист назначения судей, именные или технические заявки команд.

В протоколе судьей-секретарем полностью заполняется «шапка». При заполнении граф о составах команд в соответствующую графу вносятся названия команд. Первой — команда — хозяйка площадки, а в случае турнира или игр на нейтральном поле — команда, упомянутая первой по расписанию. Она именуется командой «А», а другая — командой «В». В первую колонку вносятся спортивные разряды и звания (сокращенно — змс, мсмк, мс, кмс, I, II, III); во вторую — фамилии и имя игроков (полностью); в третью колонку — номера игроков в следующей последовательности — 1, 12, 16, 2, 3, 4, 5... и т. д. (всего 14 — высшая лига, или 12 — первая лига); внизу, под составом каждой команды — фамилии руководителя и капитана команды. После подготовки и проверки протокол сдается главному секретарю.

Ведение протокола осуществляется секретарем у игровой площадки на рабочем месте, отведенном для секретариата. Основное внимание должно быть обращено на аккуратность и точность заполнения.

До начала игры фамилии официальных представителей (тренеров) команд вносятся в протокол. Затем секретарь поочередно приглашает представителей команд и совместно с ними сверяет номера игроков, указанные в протоколе, с номерами на форме, и, если нет расхождений, представители команд расписыва-

ются в протоколе. При наличии расхождений в записи в протоколе секретарь дает указания представителю об их устранении, а при необходимости — сообщает главному судье или заместителю.

После жеребьевки тренеры команд должны назвать составы, в которых команды собираются начать игру; первым это обязан сделать тренер команды «А». Участие игроков в игре отмечается в одноименной графе в форме дробей, в числителе которых ставится минута выхода игрока на площадку, в знаменателе — минута ухода с нее. Стартовая семерка отмечается индексом «0», окончание первой половины — «30», начало второй — «31», конец игры — соответственно «60»;

Например, игрок команды «А» вышел на игровую площадку в стартовом составе  $\frac{0}{10}$ ; на 10 минут его заменили  $\frac{0}{10}$ , а заменяющему игроку № 10 производится запись  $\frac{10}{10}$ . Пусть игрок команды «В» № 17 играл с 20-й минуты и до конца первого тайма  $\frac{20}{30}$ ; а вместо него во втором тайме вышел игрок под № 15, которому производится запись  $\frac{31}{30}$ .

Если тренер часто производит замену одних и тех же игроков (в нападении играет № 9, а в защите № 8), то в таком случае можно замену отметить однажды, записав каждому игроку по половине сыгранного времени.

Перед началом игры секретарь должен в верхней части колонки «I половина игры» записать буквы «А» и «В», так как команды расположились на игровой площадке по отношению к судейскому столику. Например, в приведенном протоколе игры команда «В» расположилась слева, а команда «А» — справа. Для II половины игры буквы «А» и «В» надо поменять местами.

В колонках «I половина игры» и «II половина игры», разделенных каждая на пять частей (счет — № игрока — минута — № игрока — счет), в хронологическом порядке ведется протоколирование игры — запись в нарастающем порядке счета

и минут, на которых зафиксированы голы или назначены семиметровые штрафные броски с указанием номера игрока, забросившего гол или выполняющего семиметровый штрафной бросок. Исчисление времени II половины игры производится с 31-й минуты. Назначение семиметрового штрафного броска помечается в графе «Счет» с использованием следующих обозначений:

а) если забит гол, то в клетку ставится нарастающее число: например, счет был 14, и последовала реализация семиметрового штрафного броска — 15 (цифра обозначается жирным шрифтом либо вписывается в кружок);

б) если мяч попал в стойку или перекладину — С;

в) если мяч отбит или задержан вратарем — В;

г) во всех остальных случаях — Х.

Если изменения счета произошли на одной и той же минуте (команда забросила подряд два мяча), то запись производится на последующей строке. Например, на 55-й минуте игрок № 9 команды «А» дважды изменяет счет (см. протокол). Если на одной и той же минуте команды обменялись голами, то в этом случае после записи (на одной строке) у числа, обозначающего минуту, ставится скобка слева, если первой была запись справа (например, на 16-й минуте игры первой забросила гол команда «А»), и справа, если первой была запись слева (например, на 20-й минуте игры первой забросила гол команда «В»).

По окончании первой половины игры секретарь проводит жирную горизонтальную линию непосредственно за последней записью и под ней проставляет счет первой половины игры. Этот же счет секретарь записывает в соответствующей форме (см. протокол) слева, в нижней части протокола. Там же он записывает счет второй половины игры.

В графе «Удаление из игры» условными обозначениями фиксируются предупреждения игроками, тренерам и представителям команд, удаления на время (каждое из трех), удаления до конца игры (исключения), дисквалификации. Применяются следующие условные обозначения:

а) предупреждения — буквой «П», записанной против фамилии игрока, тренера или официального представителя;

б) удаление на время — числом, указывающим минуту, на которой последовало удаление;

в) удаление до конца игры (исключение) — в виде дроби, в числителе которой число, указывающее минуту, а в знаменателе — буква «И».

г) дисквалификация — в виде дроби, в числителе которой число, указывающее минуту, а в знаменателе буква «Д».

По окончании второй половины игры секретарь проводит жирную горизонтальную черту, под которой ставит общий счет игры. Записывает счет II половины игры в левом нижнем углу, общий счет и победителя в правом нижнем углу протокола. Дает протокол на подпись судьям в поле и секундометристу. Затем приступает к обработке протокола. Обработка протокола состоит в том, что в графе «Голы» против каждого игрока проставляется общее количество забитых ими в данной игре голов. Если игрок реализовал семиметровые штрафные броски, то запись голов производится в виде дроби (числитель — общее число голов; знаменатель — число голов, заброшенных с семиметровых штрафных бросков).

В заключение в графе «Участие в игре» секретарь подсчитывает каждому игроку время, сыгранное им в данной игре, что необходимо для оформления спортивного звания. Если игра доиграна до конца (без учета дополнительного времени) и команда не имела удалений до конца игры (исключений), то сумма времени, сыгранного командой, должна равняться 420 мин (удаленным на время игрокам время удаления засчитывается как участие в игре).

После окончательного оформления и проверки секретарь подписывает протокол и сдает его главному секретарю.

**Инструкция  
по заполнению просмотровой карточки**

Просмотровая карточка предназначена для просмотра и оценки качества судейства пары судей, обслуживающих одну встречу.

Просматривающий должен заполнить карточку и сдать ее главному судье в день проведения игры.

Качество судейства оценивается по шестибалльной системе; характеристика оценок приведена в правом нижнем углу карточки, по 8 показателям, приведенным в пунктах А, Б, В. Оценивая действия судей высокой оценкой в 6 баллов или низкими в 2 и 1 балла, просматривающий должен обосновать эти оценки.

Оценка по каждому показателю отмечается в бланке путем зачеркивания квадрата, соответствующего графе с данной оценкой. Количество баллов по каждому показателю вычисляется умножением оценки на соответствующий коэффициент, приведенный на бланке в графе К.

Общая оценка представляет собой сумму баллов по каждому показателю.

Другие замечания, не отраженные в показателях, записываются в соответствующем месте на бланке.

Перечень показателей, по которым определяется качество судейства:

**А. Определение нарушений правил игры:**

1. Отношение к сопернику — правило 8.1—12, правильность принимаемых решений.

2. Наказание нарушителей — правило 17.1—11, правильное определение нарушений правил игры и наказание нарушителей; устное замечание, предупреждение (желтая карточка); удаление на 2 мин, дисквалификация (красная карточка), удаление до конца игры.

3. Знание других правил — игра мячом (7.1—7.12), взятие ворот (9.1—2):

Федерация ручного мяча СССР

Просмотровая карточка

Просматривающий: фамилия \_\_\_\_\_ город \_\_\_\_\_

Встреча \_\_\_\_\_ между командами \_\_\_\_\_ результат: \_\_\_\_\_  
первенство, Кубок

Дата \_\_\_\_\_ 198\_\_ год. Судья: фамилия \_\_\_\_\_ город \_\_\_\_\_

А. Определение нарушений правил игры, баллы

1. Отношение к сопернику

2. Наказание нарушителей

3. Знание других правил

Б. Личные впечатления о судье

1. Судья как личность

2. Совместные действия судей

3. Правильность свистков и жестов

4. Выбор позиции, подвижность

В. Общее впечатление о судье

Другие позитивные и негативные замечания: \_\_\_\_\_

	6	5	4	3	2	1	К	Х	Обоснование высокой (6) и низких оценок (2, 1)
1. Отношение к сопернику							3		
2. Наказание нарушителей							3		
3. Знание других правил							3		
Б. Личные впечатления о судье									
1. Судья как личность							2		
2. Совместные действия судей							2		
3. Правильность свистков и жестов							1		
4. Выбор позиции, подвижность							1		
В. Общее впечатление о судье							5		

Общая сумма баллов

Партнер: фамилия \_\_\_\_\_ город \_\_\_\_\_

А. Определение нарушений правил игры. Баллы

1. Отношение к сопернику \_\_\_\_\_
2. Наказание нарушителей \_\_\_\_\_
3. Знание других правил \_\_\_\_\_

Б. Личные впечатления о судье

1. Судья как личность \_\_\_\_\_
2. Совместные действия судей \_\_\_\_\_
3. Правильность свистков и жестов \_\_\_\_\_
4. Выбор позиции, подвижность \_\_\_\_\_

В. Общее впечатление о судье

Другие позитивные и негативные замечания: \_\_\_\_\_

6	5	4	3	2	1	К	Х
						3	
						3	
						3	
						2	
						2	
						1	
						1	
						5	

Общая сумма баллов \_\_\_\_\_

К — коэффициент  $X = B \times K =$  Баллы с учетом коэффициента

Дата \_\_\_\_\_ 198 \_\_\_\_\_ года

Подпись просматривающего \_\_\_\_\_

Обоснование высокой (6) и низкой оценок (2, 1)

Характеристика оценок

отлично — 6 баллов

очень хорошо — 5 баллов

хорошо — 4 балла

удовлетворительно — 3 балла

слабо — 2 балла

плохо — 1 балл

начальный бросок (10.1—4), боковой бросок (11.1—5); бросок от ворот (12.1—4), свободный бросок (13.1—8); симметричный бросок (14.1—9), спорный бросок (15.1—3); выполнение бросков (16.1—2, 16.4—7).

**Б. Личные впечатления о судье:**

1. Судья как личность — внешний вид, судейская форма, манера ведения игры, авторитет.

2. Совместные действия судей — правило 18.1—5; 18.7—12; 18.14 — судьи.

Зрительный контакт между судьями и секретариатом.

3. Правильность свистков и жестов — правило 18.7; тональность свистков — приложение к правилам «Судейские жесты».

4. Выбор позиции, подвижность — правильность выбора места судьями, подвижность судей.

**В. Общее впечатление о судье:**

итоговый показатель очень важен, имеет коэффициент 5; надо подойти серьезно, объективно оценив качество работы судей.

### Системы розыгрыша

Приняты две основные системы, по которым проводится большинство соревнований,— круговая и система с выбыванием.

#### Круговая система

При круговой системе розыгрыша соревнования команды должны встретиться друг с другом по одному разу, если они проводятся в один круг, и по два раза — если в два круга. Такая система розыгрыша позволяет наиболее объективно выявить соотношение сил соревнующихся и определить сильнейшую команду; при этом устраняется элемент случайности в общем итоге соревнования. Наиболее правильным считается розыгрыш по этой системе в два круга.

По круговой системе определяются все места участников данного соревнования. Победительницей считается команда, набравшая наибольшее количество очков. Порядок игр по круговой системе определяется жеребьевкой номеров команд — участниц соревнования. На основании определившихся номеров команд составляется расписание игр (календарь).

При проведении соревнования в один круг игра проходит на поле той команды, которая в паре стоит первой. Если в соревновании предусмотрено два круга, то вторая игра должна состояться на поле другой команды.

Календарь игр по круговой системе можно составлять двумя способами.

Первый способ. В зависимости от числа команд, принимающих участие в соревновании, берется ближайшее к общему количеству команд меньшее нечетное число, и соответственно ему в таблице проводятся вертикальные линии. Например, при 6 командах ближайшее нечетное число будет 5; проводятся пять вертикальных линий. При 8 командах ближайшее нечетное число

7, и т. п. Затем под первой вертикальной линией ставится первый номер, а остальные номера участвующих команд (до ближайшего нечетного) записываются в последовательном порядке, начиная с правой стороны линии вверх и затем сверху вниз, с левой стороны от линии, против часовой стрелки (табл. 1, столбец 1).

Под вертикальными линиями и над ними, начиная снизу, слева направо записываются в последовательном порядке через одну линию номера команд с первого по ближайшее меньшее нечетное число от общего числа участвующих команд (см. таблицу 1). Они служат исходными номерами, от которых начинается запись последующих номеров участвующих команд по обе стороны вертикальной линии.

Таблица 1

Составление календаря для 6 команд  
(ближайшее меньшее нечетное число — 5)

4	3	3	5	5	4	3	4	1	5
5	2	2	1	1	1	3	2	2	4
1					2				3

Игры по календарным дням

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1—6	6—4	2—6	6—5	3—6
2—5	5—3	3—1	1—4	4—2
3—4	1—2	4—5	2—3	5—1

Последующие номера записываются в направлении против часовой стрелки, причем от номера, стоящего под вертикальной чертой,— в возрастающем порядке, а от номера, стоящего над вертикальной чертой,— в убывающем порядке.

После того как заполнены все графы, составляется календарь игр. Для этого необходимо попарно соединить номера, стоящие соответственно по обе стороны вертикальной линии. При нечетном числе участвующих команд номера, стоящие над каждой вертикальной линией или под ней, указывают команду, не играющую в данный календарный день. При четном числе команд

(например, при шести) указанные номера будут играть с последним (шестым) номером.

Составление расписания игр по календарным дням начинается с того, что команды, имеющие свободные номера, т. е. номера, стоящие над линиями и под ними, попарно соединяются с командой, имеющей последний номер (в нашем примере первый номер соединяется с шестым).

Обычно принято, что хозяином поля является команда, которая в календарном дне стоит первой.

Второй способ. Второй способ проще. Применяется он тогда, когда смена полей в процессе проведения календаря не играет никакой роли (соревнования проходят в одном месте).

При этом способе порядок игр составляется непосредственно по календарным дням. Номера, соответствующие количеству выступающих команд (при четном количестве команд), записываются в два столбца с первого номера, который пишется в левом столбце сверху. Далее, начиная со второго номера, который пишется во втором столбце против первого номера, в последовательном порядке по часовой стрелке пишутся остальные номера. Для составления следующих календарных дней номера передвигают против часовой стрелки, оставляя первый номер на одном и том же месте.

Если в соревновании участвует нечетное число команд, то вместо следующего четного числа ставят цифру «ноль», а остальное остается без изменения. Команда, номер которой по календарю стоит в паре с цифрой «ноль», в данный календарный день не играет (табл. 2).

Чтобы определить время, необходимое для проведения соревнований по круговой системе, следует знать общее количество игр.

Это определяется по формуле:

$$И = \frac{K(K-1)}{2}, \text{ где}$$

И — количество игр;

К — количество команд, принимающих участие в соревновании.

Таблица 2

**Распределение игр по календарным дням  
по второму способу при 7 командах**

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день	6-й день	7-й день
1—2	1—3	1—4	1—5	1—6	1—7	1—0
0—3	2—4	3—5	4—6	5—7	6—0	7—2
7—4	0—5	2—6	3—7	4—0	5—2	6—3
6—5	7—6	0—7	2—0	3—2	4—3	5—4

При составлении расписания игр между календарными днями предусматривается перерыв, с тем чтобы каждая команда, если это связано с выездом на дальние расстояния, прибывала на место за день до соревнования. Когда игры проходят в одном городе, то перерыв между ними должен быть достаточен для учебно-тренировочной работы и отдыха.

**Система розыгрыша с выбыванием после поражения**

Система соревнований с выбыванием применяется, как правило, при большом количестве участвующих команд, когда игры должны быть проведены в короткий срок. Проигравшая команда выбывает из соревнования.

При определении порядка игр по этой системе прежде всего необходимо составить сетку на заявленное количество участвующих команд, а затем провести жеребьевку. Команда записывается в составленную сетку соответственно вытянутому ей номеру. Таким образом, встречающиеся команды определяются жребием.

Сетка составляется в зависимости от количества команд. Если число команд равно  $2^n$  в степени  $n$  ( $2^2=4$ ;  $2^3=8$ ;  $2^4=16$ ;  $2^6=64$  и т. п.), то все команды начинают розыгрыш с первого круга.

Если число участвующих команд не равно  $2^n$ , то сетка должна быть такой, чтобы ко второму кругу осталось количество команд, равно  $2^n$ . Следовательно, часть команд приступит к играм со второго круга, а часть с первого.

Для определения количества команд, начинающих игры с первого круга, используется следующая формула:

$$K = (P - 2^n) 2,$$

где:  $K$  — количество команд, вступающих в соревнование с первого круга;

$P$  — общее количество команд, участвующих в соревновании;

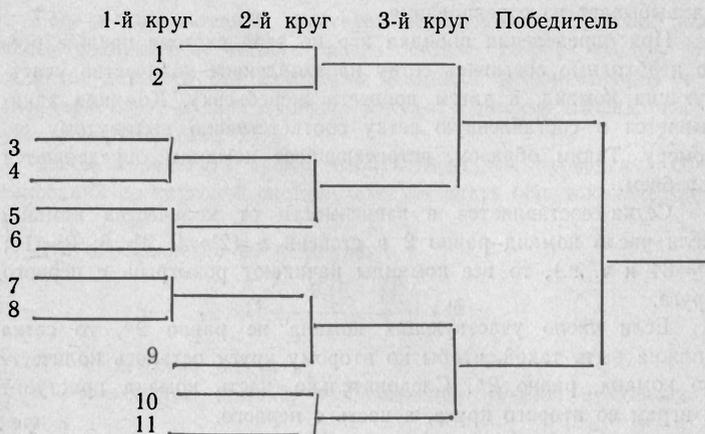
$2$  — степень числа 2, ближайшее меньшее к общему количеству участвующих команд.

**Пример.** На участие в розыгрыше заявлено 11 команд, необходимо на это число составить сетку.

Для этого берут число, равное  $2^n$ , ближайшее большее к 11. Таким числом будет  $2^4 = 16$ . Затем из 16 вычитают количество участвующих команд:  $16 - 11 = 5$ .

Разность, равная 5, и составляет количество команд, включающихся в соревнования со второго круга. Здесь, как и в предыдущем способе, при нечетном количестве команд, вступающих в соревнование со второго круга, в нижней части сетки ставится на одну команду больше, чем в верхней. Тогда сетка будет выглядеть так, как показано ниже.

#### Сетка для 11 команд



При этой системе обычно определяются первые 4 места.  
1-е место — победитель финала;  
2-е место — команда, проигравшая финальную встречу;  
3-е и 4-е места разыгрываются между командами, выбывшими в полуфиналах.

Преимущество системы с выбыванием состоит в том, что, несмотря на большое количество команд, победитель определяется в короткий срок. Однако существенный недостаток этой системы заключается в том, что встречающиеся пары команд определяются жребием, что вносит большой элемент случайности. Может получиться, что две наиболее сильные команды волей жребия окажутся в одной половине сетки. Тогда еще до финала одна из них должна выйти из дальнейшего соревнования. В финал же в результате этого попадает более слабая команда.

#### Смешанная система

Смешанная система представляет собой комбинацию двух систем розыгрыша — круговой и с выбыванием. При этой системе часть розыгрыша (предварительная или заключительная) проводится по системе с выбыванием, а другая — по круговой. Более целесообразным следует считать проведение предварительной части розыгрыша по системе с выбыванием. При этом вначале команды разбиваются на 2 или 4 подгруппы. Команды, занявшие 1-е или 1-е и 2-е места в подгруппах составляют одну группу сильнейших, в которой соревнование проводится по круговой системе.

Преимущество смешанной системы розыгрыша в том, что при этом исключается случайный исход соревнований и проводить их при большом количестве участвующих команд можно в небольшие сроки.

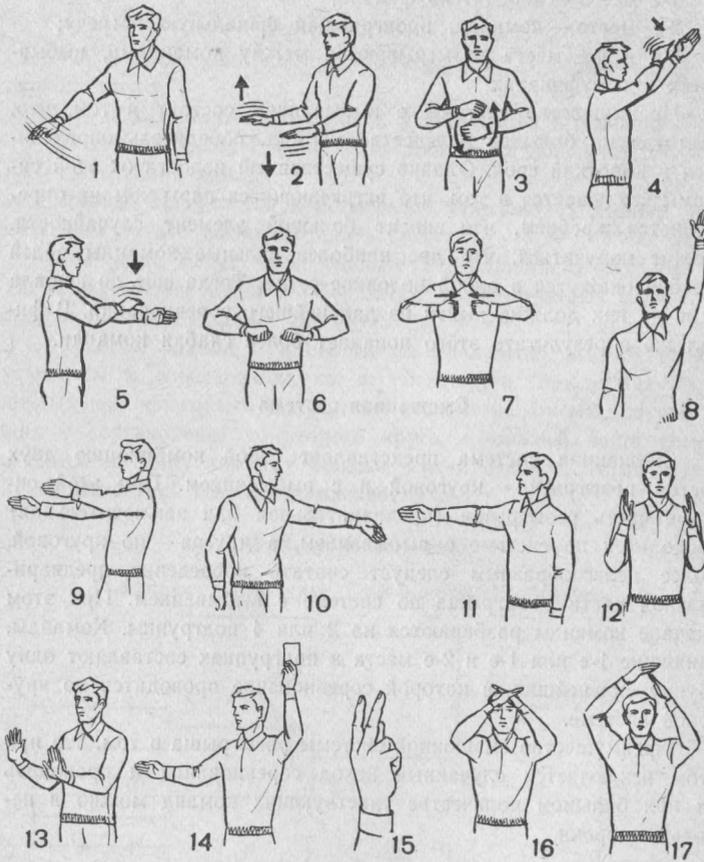


Рис. 5. Судейские жесты:

1 — заступание в площадь ворот, 2 — ошибки при ловле и ведении мяча, 3 — ошибки при соблюдении 3 шагов или 3 секунд, 4 — пассивная игра, 5 — удар, 6 — захват, 7 — толчки, напрыгивание и набегание — ошибки нападающих, 8 — взятие ворот, 9 — вбрасывание, 10 — бросок от ворот, 11 — свободный бросок — направление, 12 — спорный бросок, 13 — несолюдение 3-метровой дистанции, 14 — предупреждение, 15 — удаление (2 мин), 16 — удаление до конца игры, 17 — остановка времени игры

## СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Международные правила . . . . .	3
Правило 1. Площадка для игры . . . . .	—
Правило 2. Время игры . . . . .	7
Правило 3. Мяч . . . . .	8
Правило 4. Игроки . . . . .	—
Правило 5. Вратарь . . . . .	10
Правило 6. Площадь вратаря . . . . .	12
Правило 7. Игра мячом . . . . .	13
Правило 8. Отношение к сопернику . . . . .	14
Правило 9. Взятие ворот . . . . .	15
Правило 10. Начальный бросок . . . . .	16
Правило 11. Боковой бросок . . . . .	—
Правило 12. Бросок от ворот . . . . .	17
Правило 13. Свободный бросок . . . . .	—
Правило 14. Семиметровый штрафной бросок . . . . .	19
Правило 15. Спорный бросок . . . . .	21
Правило 16. Выполнение бросков . . . . .	—
Правило 17. Наказание нарушителей . . . . .	23
Правило 18. Судьи . . . . .	26
Правило 19. Секретарь и секундометрист . . . . .	28
Раздел 2. Дополнения к международным правилам для всесоюзных соревнований . . . . .	30
§ 1. Место игры, оборудование и инвентарь . . . . .	—
§ 2. Участники соревнований . . . . .	—
§ 3. Продолжительность игры . . . . .	31
§ 4. Капитан команды . . . . .	32
§ 5. Представитель (тренер) . . . . .	—
§ 6. Судейская коллегия . . . . .	33
§ 7. Врач соревнований . . . . .	38
§ 8. Комендант соревнований . . . . .	39
Приложения . . . . .	40

## ГАНДБОЛ

### Правила соревнований

Заведующий редакцией А. Ю. Гришштейн. Редактор Л. С. Борисова. Художник В. М. Блинов. Художественный редактор В. А. Галкин. Технический редактор Т. Ф. Евсенина. Корректор Н. А. Карелина.

Сдано в набор 10.02.83. Подписано к печати 24.06.83. Формат 70×108/32. Бумага для глуб. печ. Гарнитура «Литературная». Высокая печать. Усл. п. л. 2,6. Усл. кр.-отт. 2,84. Уч.-изд. л. 2,84. Тираж 10 000 экз. Издат. № 7298. Зак. 14037. Цена 10 коп.

Ордена «Знак Почета» издательство «Физкультура и спорт» Государственного комитета СССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. 101421, ГСП, Москва, К-6, Калевская ул., 27.  
Типография издательства «Калининградская правда», 236000, г. Калининград, ул. Карла Маркса, 18.

**В 1983 ГОДУ ИЗДАТЕЛЬСТВО  
«ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ»  
ВЫПУСКАЕТ СЛЕДУЮЩИЕ ИЗДАНИЯ  
ПО СПОРТИВНЫМ ИГРАМ:**

**ЕСЕНИН К. С. Футбол: Сборная СССР.** — М.: Физкультура и спорт, 10 л., ил. — 50 к. 75 000 экз.

Новая книга известного футбольного статистика является фактически первым справочным изданием о главной футбольной команде страны и обо всех тех, кто ее создавал, готовил к ответственным испытаниям во встречах с лучшими командами мира. Для массового читателя.

**СУШКОВ М. П., РОЗИН М. Б., ЛУКАШИН Ю. С. Ваш друг — «Кожаный мяч».** — 2-е изд., испр. и доп — 9 л., ил. — 60 к. 75 000 экз.

На страницах книги — история клуба «Кожаный мяч», история его турниров и его героев, многие из которых стали известными мастерами футбола. В книге рассказывается также о советском и мировом футболе. Во 2-е издание включены сведения о финальных играх на приз ЦК ВЛКСМ «Кожаный мяч» после 1976 г., а также об изменениях в организации соревнований.

Юные футболисты, а также организаторы соревнований найдут в книге ответы на вопросы по технике и тактике игры, по подготовке и проведению соревнований клуба «Кожаный мяч».

Для массового читателя.

ГУЩИН С. Н. Судьями не рождаются. — 8 л., ил. — 40 к. 50 000 экз.

Первая книга хоккейного арбитра, широко известного и в стране и за ее пределами, адресована ребятам, участвующим в самых массовых соревнованиях — в розыгрыше приза ЦК ВЛКСМ «Золотая шайба». Книга продиктована желанием автора не просто пересказать правила игры или доступно ознакомить юных с методикой судейства, а в более живой форме раскрыть им трудности и прелести дирижирования игрой.

Уроки тенниса. Пер. с англ./Под ред. Д. Барстоу. — М.: — 6 л., ил. — 40 к. 50 000 экз.

В основе книги — советы ведущих американских тренеров, опубликованные в журнале «Теннис».

Для начинающих теннисистов.

МАЦУДАЙРА Я., ИКЕДА Н., САЙТО М. Волейбол: Путь к победе. Пер. с японск. — 12 л., ил. — 85 к. 50 000 экз.

Авторы, тренеры мужской сборной команды Японии — победителя Олимпиады в Мюнхене, рассказывают о всесторонней подготовке сильнейших японских волейболистов.

Книга иллюстрируется большим количеством фотографий.

Для тренеров и волейболистов.

ФУРМАНОВ А. Г., БОЛДЫРЕВ Д. М. Волейбол. — 12 л., ил. — (Азбука спорта). — 95 к. 75 000 экз.

Книга адресована ребятам, желающим познать «премудрости» волейбола — одной из самых популярных спортивных игр нашего времени. Об основах техники и тактики игры, о подготовке к соревнованиям поведают юным любителям волейбола известные спортсмены и тренеры, о своей привязанности к увлекательной игре расскажут видные деятели литературы, искусства, науки. Написана книга кандидатом педагогических наук доцентом кафедры спортивных игр Белорусского института физкультуры

туры Фурмановым А. Г. и спортивным журналистом Болдыревым Д. М.

**ИГНАТЬЕВА В. Я. Гандбол: Учебное пособие для институтов физической культуры.** — 15 л. — В пер.: 80 к. 30 000 экз.

Учебное пособие для институтов физической культуры написано в соответствии с программой и служит целям подготовки специалистов по гандболу.

**ДАВЫДОВ М. А. Судейство в баскетболе.** — 8 л., ил. — 40 к. 30 000 экз.

Автор книги, судья международной категории, председатель технической комиссии Всесоюзной коллегии судей, рассказывает об эволюции судейства, о первых баскетбольных арбитрах, о подготовке к судейству соревнований и поведении судей во время игр и после них. Особое внимание уделяется современной методике судейства.

Для судей, специалистов и любителей баскетбола.