# **ХОККЕЙ НА ПОЛУ**

Спешиал Олимпикс Инк. является международной федерацией хоккея на полу, поэтому все соревнования Спешиал Олимпикс по хоккею на полу должны проводиться согласно Официальным Спортивным Правилам Спешиал Олимпикс.

# **РАЗДЕЛ А – ОФИЦИАЛЬНЫЕ ВИДЫ ПРОГРАММЫ**

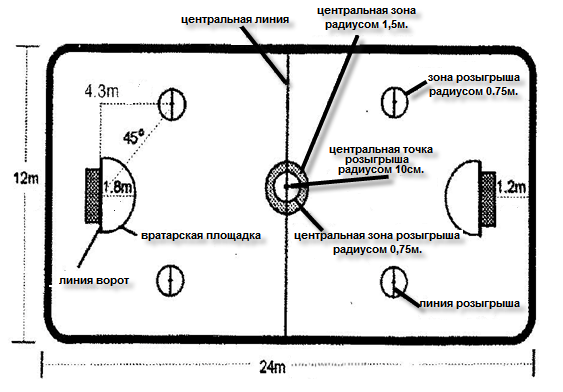
Ниже приведены все официальные виды программы по хоккею на полу, проводимые в движении Спешиал Олимпикс.

Большой набор видов программы по хоккею на полу предназначен для обеспечения возможности для значимого участия спортсменов всех уровней способностей. Национальные программы Спешиал Олимпикс могут сами решать, какие виды программы по хоккею на полу проводятся на их соревнованиях, и при необходимости также выдавать руководства по проведению каждого вида программы. Тренеры обязаны обеспечить спортсмену условия для тренировок, а также помочь с выбором вида программы, который соответствует уровню способностей спортсмена

1. Соревнования по индивидуальным навыкам
2. Командные соревнования
3. Соревнования по программе Объединенного Спорта®

### РАЗДЕЛ В – МЕСТА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

1. Официальные параметры площадки для игры в хоккей на полу:



Примечание: приведенная выше диаграмма показывает зоны вбрасывания для площадки размером 12 х 24 метра. Так как сейчас официально разрешенные размеры площадки представляют собой два варианта (минимальный и максимальный размеры), то размеры кругов розыгрыша шайбы приведены условно, и должны быть расчерчечы под углом 45 градусов. Точные размеры должны быть приведены в пункте ‘m’ данного раздела.

1. Рекомендуемые размеры игровой площадки: не более 35 м х 15 м и не менее 24 м х 12 м (что является размером баскетбольной площадки). Игровая поверхность должна быть ровной и соответствующим образом размеченной для игры в хоккей на полу.
2. Площадка должна быть освобождена от любых препятствий, с которыми игрок может столкнуться во время игры.
3. Границы площадки могут быть обозначены начерченными на полу линиями или ограничительными щитами. Предпочтительно, чтобы ограничительные щиты были из прочного материала высотой 1,1 – 1,2 м. В качестве альтернативы для предотвращения травм можно использовать ограничительные щиты из гибких и мягких материалов, таких как картон или пенорезина. В случае отсутствия соответствующих материалов для изготовления ограничительных щитов, границы площадки могут быть обозначены клейкой лентой.
4. Задняя сторона ворот должна размещаться на расстоянии 1,2 м от задней линии, чтобы обеспечить возможность ведение игры за воротами.
5. Обе стойки ворот должны размещаться таким образом, чтобы центральная часть ворот находилась точно в центре ширины игровой площадки.
6. Каждая используемая стойка ворот должна соответствовать следующим параметрам: ширина - 1,8 м, высота - 1,2 м, глубина - 0,6 м. Можно также использовать стандартные ворота для игры в хоккей на льду. Обе боковые стенки и задняя стенка ворот должны быть обтянуты сеткой.
7. Центральная линия должна быть отмечена таким образом, чтобы площадка была разделена на две равные половины. Стойки ворот и задние линии должны находиться на одинаковом расстоянии от центральной линии.
8. Центральная точка розыгрыша шайбы может быть представлена следующим образом: в виде линии длиной 10 см, нанесенной перпендикулярно центральной линии, или в виде точки радиусом 10 см, отмеченной в центре центральной зоны розыгрыша шайбы.
9. Центральная зона розыгрыша шайбы: круг радиусом 0,75 м с шириной линии в 5 см, отмеченный вне центральной точки розыгрыша шайбы.
10. Зоны розыгрыша шайбы: круг радиусом 1,5 м с шириной линии в 5 см, отмеченный вне центральной зоны розыгрыша.
11. Линия ворот: линия шириной 5 см, проведенная между двумя стойками ворот и соприкасающаяся с полукругом, ограничивающим вратарскую площадку.
12. Вратарская площадка: представляет собой полукруг радиусом 1,8 м от центра линии ворот.
13. Круги розыгрыша шайбы: отмечаются точкой радиусом 10 см или линией длиной 10 см в центре каждой зоны розыгрыша шайбы. Два круга розыгрыша шайбы должны размещаться на каждой половине игровой площадки под углом в 45 градусов от центра линии ворот. Центральная точка розыгрыша шайбы каждого круга розыгрыша должна находится на равном расстоянии от центральной линии площадки и от линии ворот и на 15% от боковой линии. Например, если размеры площадки 15,24 м на 30,50 м, в таком случае центральная точка розыгрыша шайбы каждого круга розыгрыша расчитывается следующим образом: отмерить 7,6 м от центральной линии площадки, затем отмерить 2,29 от боковой линии. Если размеры площадки 12 м на 24 м, в таком случае центральная точка розыгрыша шайбы каждого круга розыгрыша расчитывается следующим образом: отмерить 6 м от центральной линии площадки, затем отмерить 1,80 от боковой линии. Радиус каждого круга должен составлять 0,75 м, причем через центральную точку каждого круга розыгрыша шайбы должна быть проведена линия, параллельная центральной линии.
14. Должны быть определены места расположения скамеек штрафников.

#### РАЗДЕЛ С – ОБОРУДОВАНИЕ

1. Шайба представляет собой круглый диск с отверстием в центре, соответствующий следующим параметрам:

а. Диаметр: 20 см

b. Центральное отверстие: 10 см и может быть укреплено слоем кожи

c. Толщина: 2,5 см

d. Вес: 140-225 гр

1. Клюшка, за исключением клюшки вратаря, должна представлять собой штырь из дерева и/или оптиковолокна, соответствующий следующим параметрам:
2. Длина окружности: 7,5-10 см
3. Длина: 90-150 см
4. У всех клюшек, кроме клюшки вратаря, край клюшки, касающийся пола, должен быть закруглен. Плотность клюшки должна быть одинаковой по всей длине. Можно добавить клейкую ленту или другие объекты, увеличивающие диаметр клюшки для более крепкого хвата, но только не ниже 6 см от верха клюшки. На верх клюшки можно наматывать ленту слоем толщиной до 5 см. А на нижние 15 см клюшки вообще нельзя наматывать никакой ленты даже в один слой.
5. Вратарская клюшка должна представлять собой традиционную вратарскую клюшку для хоккея на льду. Ударная часть вратарской клюшки не должна превышать 8,9 см в ширину в любой точке за исключением зоны сгиба, где ширина не должна превышать 11,4 см в ширину. Клюшка также не может быть длиннее 39,3 см от зоны сгиба до конца ударной части. Изменять кривизну сгиба ударной части клюшки нельзя. Все остальные параметры клюшки должны быть измерены с применением соответствующих штрафных санкций за нарушения. Расширенная часть вратарской клюшки, поднимающаяся от ударной части, не должна превышать 66 см в длину и 8,9 см в ширину.
6. Защитная экипировка. Вратарь должен носить шлем с защитной маской для лица и защитные перчатки. Вратарь может носить стандартные вратарские щитки и перчатки, используемые в хоккее на льду, или близкие аналоги (например, щитки для уличного хоккея, щитки для крикета, бейсбольную ловушку). Во время игры ширина вратарских щитков для ног не должна превышать 31 см. Все остальные игроки должны носить шлемы с масками для лица или щитами, полностью закрывающими лицо. Игроки также должны носить щитки для ног. Во время игры, находясь на площадке, все игроки должны носить соответствующую спортивную обувь, например, кроссовки. Не рекомендуется использовать обувь с темной подошвой, которая может оставить следы на площадке. Рекомендуется ношение защитных перчаток и налокотников.
7. Судьи проверяют все оборудование и инвентарь на соответствие правилам до начала игры.

**РАЗДЕЛ D – СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА**

1. На поле должны действовать два арбитра в соответствующей одинаковой экипировке, например, черные брюки и судейские рубашки в черно-белую полоску.
2. Игру также должны обслуживать два судьи, ведущие счет, и один хронометрист. Члены судейской бригады, ведущие счет, также выполняют функции судей на линии.

### РАЗДЕЛ Е – ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

1. Командные соревнования
2. Игроки и смена пятерок
3. Команда на игровой площадке должна состоять из шести (6) игроков: одного (1) вратаря, который должен играть в стационарной позиции, двух (2) защитников и трех (3) нападающих (одного центрального и двух фланговых).
4. У каждой команды должен быть вратарь во время всей игры, за исключением последних двух минут игры (9-я пятерка), когда вратарь может быть заменен дополнительным игроком/нападающим. Замена может осуществляться только во время розыгрыша шайбы или при остановке игры.
5. Каждый игрок должен носить футболку одинакового цвета с другими игроками своей команды, а также со своим личным номером игрока размером 15-20 см на задней стороне футболки.
6. К концу игры общее количество выходов на площадку, в которых сыграл каждый игрок, за исключением вратаря, играющего в течение всей игры, не должно больше чем на однин выход превышать общее количество выходов, в которых сыграл любой другой член команды. Вратарь может играть в течение всей игры или может меняться с другим вратарем. Если в игре участвуют два вратаря, к концу игры между ними разница участия в игре не должна превышать более чем один выход.
7. Смена выходов:
8. Команды должны начинать игру в составе не менее 11 и не более 16 игроков. Рекомендуемая смена пятерок должна осуществляться в следующем порядке:

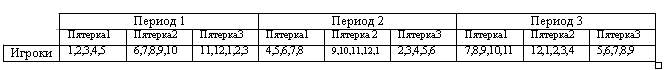
Команда с 11 игроками (11-й игрок – это вратарь)



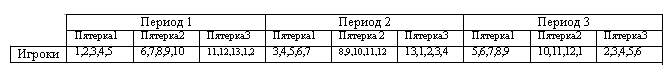
Команда с 12 игроками (12-й игрок – это вратарь)



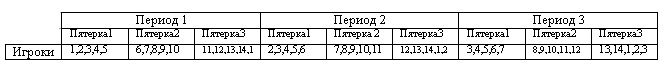
Команда с 13 игроками (13-й игрок – это вратарь)



Команда с 14 игроками (14-й игрок – это вратарь)



Команда с 15 игроками (15-й игрок – это вратарь)



Примечание: если в команде два вратаря, то каждый из вратарей должен принимать участие по крайней мере в каждой второй игре. Вратари тоже могут принимать участие в течение равных периодов времени в одной игре. При участии обоих вратарей в одной игре, оба вратаря должны быть одеты в полную экипировку для сокращения времени ожидания при смене вратарей.

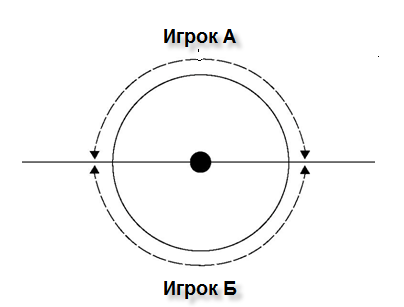
1. Каждая команда должна представить полный список команды члену судейской бригады, ведущему счет игры, за 10 минут до начала игры. В каждом списке должно быть указано название команды, Ф.И.О. главного тренера, Ф.И.О. всех игроков и индивидуальные номера в соответствующих пятерках, указывающие смену игроков в течение всей игры. Одна копия списка должна оставаться у члена судейской бригады, ведущего счет, вторая копия должна быть передана тренеру команды противника, а третья копия должна оставаться у тренера. Если список не подан до указанного срока, опоздавшей с подачей списка команде может быть назначен 2-х минутный штраф.
2. В случае получения травмы, нарушения правил и других ситуаций, ведущих к замене игрока (-ов), что в свою очередь нарушает порядок ротации команды, судья должен остановить игру. Хронометрист должен остановить отсчет времени игры. Тренер команды должен будет изменить порядок ротации игроков таким образом, чтобы каждый игрок, за исключением вратаря, играл бы не более чем на одну пятерку больше, чем другие члены команды. Замены внутри пятерки разрешены только в том случае, когда на скамейке штрафников одновременно оказываются два или более игрока команды. Отсчет времени игры должен быть остановлен во время проведения замен.
3. В случае смены пятерки во время удаления игрока, который играет в данной пятерке, игрок из новой пятерки должен заменить данного игрока на скамейке штрафников и должен находиться на скамейке штрафников в течение оставшегося времени удаления. Если игрок, которому было назначено удаление и который сейчас находится на скамейке штрафников, должен играть в новой пятерке, вступающей в игру, то данный игрок все равно должен провести все время удаления на скамейке штрафников. Если игрок, которому назначено удаление, не должен играть в новой пятерке, то тренер команды должен сам определить, кто из игроков новой пятерки будет отбывать оставшееся время удаления на скамейке штрафников.
4. Только игроки, соответствующим образом одетые для полноценного участия в текущей игре (максимум 16) могут находиться на скамейке команды. Игроки, не участвующие в текущей игре, должны быть указаны в конце списка команды в качестве запасных игроков, и не должны участвовать в текущей игре. Если у команды есть запасные игроки, они должны принимать участие по крайней мере в каждой второй игре.
5. Для участия в соревнованиях более высокого уровня, например, международных соревнованиях, команда должна была принять участие в соревнованиях предыдущего более низкого уровня, например, национальных или региональных соревнованиях в составе по крайней мере 11 игроков. Это обеспечит соблюдение международного правила в отношении участия 11 игроков в игре.

b. Дивизионирование

1. Команды будут разделены на дивизионы в соответствии с общим командным результатом, который состоит из индивидуальных показателей каждого игрока команды, представленными по итогам “Соревнований по индивидуальным навыкам”, а также из результатов предварительных/классификационных игр команды.
2. Тренеры должны представить результаты “Соревнований по индивидуальным навыкам” для каждого игрока команды до начала проведения соревнований. Общий результат команды определяется путем сложения результатов всех игроков с последующим делением на общее количество членов команды.
3. Первоначально команды должны быть разделены на дивизионы согласно командным результатам “Соревнований по индивидуальным навыкам”. Затем для завершения процесса разделения на дивизионы должен быть проведен предварительный/классификационный раунд соревнований.
4. В рамках предварительного/классификационного раунда команды должны сыграть одну или несколько игр, причем каждая игра должна быть по продолжительности не менее шести минут. Каждая команда должна обеспечить участие всех игроков, чьи результаты “Соревнований по индивидуальным навыкам” были представлены для определения общекомандного результата.

c. Продолжительность игры

1. Каждая игра должна состоять из трех периодов каждый продолжительностью девять (9) минут. Перерыв между периодами – одна (1) минута. В течение последних трех (3) минут третьего периода (девятая пятерка игроков) будет действовать правило остановки времени игры при каждой остановке самой игры. Данное правило может быть не использовано при согласии обоих тренеров до выхода той пятерки на площадку. Каждая команда в течение игры может использовать один одноминутный тайм-аут. Тренеры могут продемонстрировать судьям необходимость взять тайм-аут показав руками букву “Т”. Тайм-аут может быть предоставлен только при остановке игры.
2. В течение каждого периода будут произведены три смены пятерок. Хронометрист должен указать время смены пятерок с помощью горна/полотенца/свистка. Игра должна возобновиться путем розыгрыша шайбы в круге розыгрыша, который является ближайшим к месту остановки игры.
3. Каждый период должен начинаться с розыгрыша шайбы в центральном круге (1, 4 и 7 пятерки и дополнительное время в случае необходимости).
4. Команды могут меняться сторонами площадки после завершения каждого периода. Если команда предпочитает поменяться сторонами площадки, главный тренер команды должен проинформировать об этом судей до начала игры. Если ни одна из команд не хочет воспользоваться данной возможностью, то в течение всей игры команды будут оставаться на сторонах площадки, на которых они начали игру.
5. Время игры измеряется текущим временем, т.е. как правило, не останавливается. Однако, при взятии ворот или при нарушении правил, отсчет времени игры и отсчет времени штрафа должны быть остановлены до возобновления игры. Игра возобновляется путем розыгрыша шайбы, сопровождаемого свистком арбитра. Время игры должно быть остановлено во время тайм-аутов, смен пятерок и в других случаях на усмотрение судьи.
6. Розыгрыш шайбы
7. Розыгрыш шайбы должен проводиться в следующих ситуациях:
8. для начала игры и каждого из периодов розыгрыш проводится в центральном круге розыгрыша шайбы;
9. после каждой остановки игры в течение периода, за исключением случаев взятия ворот розыгрыш проводится в ближайшем круге розыгрыша шайбы;
10. после каждой заброшенной шайбы розыгрыш проводится в центральном круге розыгрыша шайбы;
11. после каждого значительного или незначительного нарушения розыгрыш проводится на стороне защиты команды, нарушившей правила;
12. в случае возникновения опасных ситуаций в результате повреждения или поломки клюшки (-ек) в зоне игры и в других ситуациях на усмотрение арбитра, розыгрыш в таком случае должен осуществляться в ближайшем круге розыгрыша шайбы по отношению к месту нахождения шайбы в момент остановки игры;
13. Если игрок нападающей команды ударом выбрасывает шайбу за пределы площадки, находясь в зоне противника, тогда вбрасывание проводится в центральной зоне площадки. Если игрок защищающейся команды ударом выбрасывает шайбу за пределы площадки, находясь в своей зоне площадки, тогда вбрасывание проводится в той зоне площадки, которая расположена ближе всего к зоне нарушения.
14. Во всех случаях розыгрыша все части тела и клюшки игроков должны находиться полностью на стороне площадки своей команды по отношению к линии розыгрыша. В розыгрыше принимают участие только два игрока. Оба игрока, участвующие в розыгрыше, могут разместить концы клюшек на одной стороне круга розыгрыша, если концы клюшек каждого из игроков находятся на соответствующей половине линии/круга розыгрыша. Во время розыгрыша игроки должны играть только с шайбой. Во время розыгрыша игрок не может вмешиваться в движение клюшки игрока противника.
15. Игроки, участвующие в розыгрыше, должны находиться полностью вне круга розыгрыша. Их клюшки должны быть равноудалены от шайбы в зоне розыгрыша (см. диаграмму ниже). Их клюшки должны быть “на стороне” (по отношению к центральной линии круга розыгрыша на стороне их соответствующих команд). При розыгрыше в центральном круге, только игроки, участвующие в розыгрыше, могут находиться в зоне розыгрыша до свистка арбитра.



Примечание: игрок команды А может находиться в любой точке на своей стороне зоны розыгрыша, в то время как игрок команды В может находиться в любой точке на своей стороне зоны.

1. Игра начинается по свистку арбитра.
2. В случае, если в игре участвует спортсмен с нарушением слуха, арбитр должен поднять руку, демонстрируя готовность к началу игры. В качестве сигнала к началу игры арбитр должен одновременно воспользоваться свистком и указать обеими руками на шайбу.
3. Шайба должна быть выведена за пределы круга розыгрыша таким образом, чтобы клюшка не касалась центра шайбы. До того как игроки, участвующие в розыгрыше, могут коснуться центра шайбы своими клюшками, один из игроков, не участвующих в розыгрыше, должен осуществить контакт с шайбой за пределами круга розыгрыша. Игроки, участвующие в розыгрыше могут выводить шайбу из круга розыгрыша, не касаясь центра шайбы, до тех пор, пока шайба полностью не выведена из круга розыгрыша. После первоначального контакта, игроки, участвующие в розыгрыше, могут выбросить шайбу из круга розыгрыша.
4. Взятие ворот
5. Чтобы гол был засчитан, шайба должна полностью пересечь линию ворот. Гол может быть засчитан, если шайба попала в ворота до сигнала, означающего смену пятерок или завершение периода. За каждый забитый гол команде засчитывается одно очко.
6. Нападающий должен забросить шайбу в ворота с помощью клюшки из-за пределов вратарской площадки. Не разрешается бросать или пинать шайбу в ворота. Разрешается пинать шайбу во время игры, однако, игрок нападающей команды не может пнуть шайбу в ворота. Если шайба попадает в ворота в результате случайного отскока от игрока нападающей или защищающейся команды, то гол должен быть засчитан.
7. Гол засчитывается всякий раз, когда любые действия защитника защищающейся команды приводят к попаданию шайбы в ворота.
8. Незначительные нарушения
9. Остановка игры и розыгрыш в ближайшем круге должны быть проведены при следующих действиях:
10. Вратарь бросает шайбу вперед товарищу по команде. Вратарь может бросить шайбу в сторону (под углом 45 градусов) товарищу по команде, если шайба находится до центральной точки кругов розыгрыша обороняющейся стороны.
11. Любой игрок, за исключением вратаря, держит шайбу руками или передает шайбу руками товарищу по команде.
12. Игрок встает на шайбу.
13. Игрок держит шайбу дольше 3 секунд.
14. Клюшка одного из игроков повреждена или сломана.
15. Игрок падает в непосредственной близости от шайбы.
16. Нарушение во вратарской площадке. Нарушение во вратарской площадке фиксируется, когда нападающий игрок вторгается в плоскость вратарской площадки, включая ограничительную линию, любой частью тела или клюшки. Или когда защитник вторгается в плоскость вратарской площадки любой частью тела. Клюшка защитника может быть занесена во вратарскую площадку только с целью немедленного выведения шайбы за пределы вратарской площадки. Розыгрыш, следующий за данным нарушением, должен быть произведен на стороне нарушившей команды.
17. В случае если нарушение во вратарской площадке [вышеуказанный пункт (f.1)g)] осуществлено игроком защищающейся команды, когда его команда не владела шайбой, арбитр должен поднять руку, демонстрируя “отложенный штраф”. Игра не будет остановлена до тех пор, пока защищающаяся команда не получит контроль над шайбой. Затем розыгрыш должен быть проведен в ближайшем круге розыгрыша на стороне нарушившей команды.
18. Санкции за незначительные нарушения
19. Санкции за незначительные нарушения выражаются в одноминутном (1 мин.) удалении игрока, нарушившего правила. Розыгрыш, следующий за нарушением, должен быть проведен в круге розыгрыша на стороне защиты команды, нарушившей правила. Незначительные нарушения включают в себя:

а) задержка (противодействие продвижению нападающего игрока).

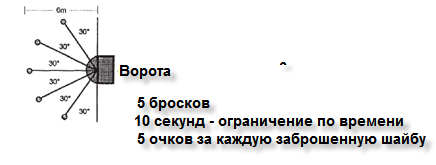
1. подножка.
2. столкновения (прыжки на или толчки противника, находящегося в определенной занятой позиции).
3. игрок умышленно мешает перемещению соперника, не владеющего шайбой.
4. преднамеренная задержка игры, когда игрок ложится или встает на шайбу или умышленно выбрасывает шайбу за пределы игровой площадки.
5. подсечки, толчки и удары ногами.
6. игра высоко поднятой клюшкой (клюшка игрока всегда должна находиться не выше уровня плеч).
7. жесткие удары (использование любой части тела, например, локтя, для нанесения ударов по противнику или преднамеренного изменения направления движения противника).
8. вратарь за пределами вратарской площадки (обе ноги вратаря должны оставаться в пределах вратарской площадки).
9. “Отложенный штраф” назначается, если вратарь выходит за пределы вратарской площадки, когда команда противника владеет шайбой.
10. удар сзади.
11. задержка клюшкой (игрок держит клюшку горизонтально и ударяет другого игрока).
12. вратарь садится, ложится, становится на колени или держит клюшку горизонтально поверхности пола во время игры. Вратарь может касаться поверхности площадки при попытке остановить продвижение шайбы в ворота. Вратарю будет сделано предупреждение при первом нарушении подобного рода.
13. неуважительное отношение к арбитрам или неспортивное поведение. Если судья назначает штраф игроку, который находится на площадке, тогда этот игрок и отправляется на скамейку штрафников. Если же нарушение было зафиксировано против скамейки запасных команды, тогда тренер должен будет принять решение, кто из игроков, которые находятся на площадке, отправится на скамейку штрафников.
14. команда не подает список с результатами за десять минут до запланированного начала игры или тренеры, за исключением главного тренера, пытаются обсуждать правила или интерпретацию правил с арбитрами во время игры. Тренер должен будет принять решение, кто из игроков отправится на скамейку штрафников.
15. В случае смены пятерок в течение штрафного времени игрока, игрок из новой пятерки должен отбыть оставшееся штрафное время на скамейке штрафников.
16. Если команде, играющей в меньшинстве, забит гол, то игрок, удаленный с площадки, может вернуться в игру, даже если штрафное время еще не истекло. Команда не должна продолжать игру в составе менее четырех игроков. Если в данной пятерке штрафное время назначено более чем двум игрокам, то штрафное время должно назначаться последовательно.

Примечание: определение “играющей в меньшинстве” означает, что количество игроков в одной команде меньше, чем количество игроков в команде соперника в момент, когда забит гол, см. следующие примеры:

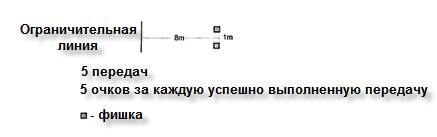
1. случайное незначительное нарушение правил приводит к тому, что у обеих команд удаляется по одному игроку и присутствует равное количество игроков на площадке. Удаленные игроки будут находиться на скамейке штрафников в течение полных двух минут штрафного времени вне зависимости от того, забит гол или нет.
2. “Команде А” назначено штрафное время за незначительное нарушение и команда “играет в меньшинстве”. Через 30 секунд “команде Б” назначено штрафное время. В этом случает считается, что обе команды играют с одинаковым количеством игроков до истечения штрафного времени “команды А”, после чего в течение 30 оставшихся секунд штрафного времени игрока “команды Б” данная команда будет “играть в меньшинстве”.
3. Если незначительное нарушение совершает вратарь, то полевой игрок команды, в данный момент находящийся на площадке, может получить одну минуту штрафного времени вместо вратаря.
4. В случае если зафиксировано нарушение со стороны игрока команды, не владеющей шайбой, арбитр должен поднять руку, демонстрируя “отложенный штраф”. Игра не будет остановлена до тех пор, пока защищающаяся команда не получит контроль над шайбой. При остановке игры должно быть осуществлено удаление на всю продолжительность предусмотренного штрафного времени.
5. Главный тренер несет ответственность за поведение команды до, во время и после игры. Если арбитр определяет, что команда играет излишне жестко или ведет себя неподобающим образом, арбитр может вынести главному тренеру предупреждение, после чего главный тренер может быть удален на одну минуту за неспортивное поведение. Если поведение команды не изменяется, главный тренер может получить двухминутный штраф с последующим удалением с места проведения игры.
6. Значительные (серьезные) нарушения
7. Следующие нарушения должны являться основанием для удаления игрока, нарушившего правила. Арбитр должен остановить игру. Хронометрист должен остановить время игры. Главный тренер должен внести изменения в порядок смены пятерок так, чтобы каждый игрок, исключая вратаря, играл не более чем на одну пятерку больше, чем другие игроки. Игрок должен быть заменен другим членом команды, который отправляется на скамейку штрафников на 2 минуты. Розыгрыш должен быть проведен в зоне защиты команды, нарушившей правила. Если гол (-ы) забит (-ы) в то время, когда команда играет в меньшинстве в результате значительного нарушения, игрок, удаленный с площадки на 2 минуты, не может вернуться в игру до истечения всего штрафного времени. Главный тренер должен определить, кто из игроков будет удален. Значительные нарушения включают в себя:
8. Использование ненормативной лексики или оскорбительных высказываний.
9. Сознательное совершение нарушения, которое может стать причиной травмы другого спортсмена.
10. Драки.
11. Любые действия со стороны игрока, которые могут спровоцировать неспортивное поведение со стороны другого игрока.
12. Незначительные нарушения, которые по решению арбитра совершены сознательно с намерением нанести травму другому игроку, тренеру или арбитру.
13. Преднамеренная отмашка клюшкой или бросок клюшкой в шайбу или в другого игрока.
14. Получение 3 штрафов за незначительные нарушения или за нарушения скамейки запасных в одной игре.
15. Дополнительное время

1) Дополнительное время должно состоять из одного дополнительного периода продолжительностью девять минут с продолжением обычной смены пятерок. Команда, первой забившая гол, будет объявлена победителем. Если по итогам дополнительного периода результат остается ничейным, а определение победителя не требуется для завершения соревнований, то игра может закончиться с ничейным результатом. Если требуется определение победителя, то игра продолжается до гола.

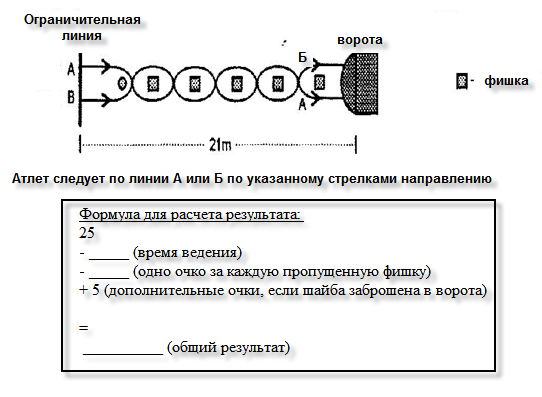
1. Соревнования по индивидуальным навыкам
2. Бросок по воротам
3. Цель: оценить точность и силу броска по воротам, а также способность спортсмена забрасывать шайбы в ворота под любым углом в условиях ограничения по времени.
4. Оборудование: клюшка для игры в хоккей на полу, 5 шайб, клейкая лента, секундомер, ворота.
5. Описание: спортсмен делает по одному броску по воротам из пяти точек, расположенных вокруг ворот. Точки расположены в конце пяти лучей длиной шесть метров, начинающихся из общей точки в центре линии ворот. Каждый луч должен быть проведен таким образом, чтобы образовывался угол в 30 градусов с предыдущим проведенным лучом. Спортсмену дается 10 секунд на выполнение всех пяти бросков. Одна шайба должна находиться в каждой точке броска до того, как спортсмен начинает данное задание.
6. Результат: каждая шайба, которая полностью пересекла линию ворот, приносит спортсмену пять очков. Общий результат является суммой результатов пяти бросков: максимум 25 очков. Если шайба не попала в ворота потому, что она ударилась о предыдущую шайбу, но судья отчетливо видел, что шайба по своей траектории должна была попасть в ворота, тогда судья может присудить данные 5 очков.
7. Диаграмма:



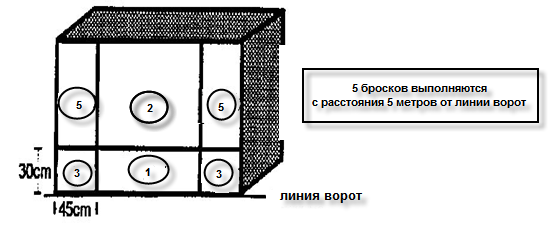
1. Передача
2. Цель: оценить контроль и точность броска спортсмена при передаче шайбы.
3. Оборудование: клюшка для игры в хоккей на полу, шайба, клейкая лента, фишки.
4. Описание: спортсмен осуществляет пять передач из-за определенной линии. Спортсмен должен стараться пробросить шайбу между двумя фишками, расположенными на расстоянии один метр друг от друга, и находящимися на расстоянии 8 метров от начальной линии передачи.
5. Результат: каждый раз, когда шайба полностью пересекает линию между двумя фишками, спортсмен получает пять очков. Если шайба ударяется о фишку и полностью пересекает линию, спортсмен получает три очка. Результат спортсмена определяется суммой результатов пяти передач, т.е. максимум 25 очков.
6. Диаграмма:



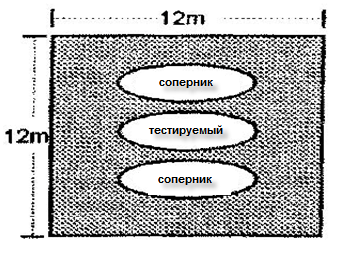
1. Ведение
2. Цель: оценить способность и скорость спортсмена при ведении шайбы.
3. Оборудование: клюшка для игры в хоккей на полу, шайба, 6 фишек, клейкая лента, секундомер, ворота.
4. Описание: спортсмен осуществляет ведение шайбы с помощью клюшки, начиная с определенной линии по трассе, отмеченной фишками, и осуществляет бросок шайбы по воротам. Расстояние от линии начала движения до линии ворот должно быть 21 метр. Фишки должны быть размещены по прямой линии с интервалами в 3 метра. Отсчет времени останавливается, когда шайба пересекает линию ворот.
5. Результат: время, потраченное на ведение, отнимается от 25. За каждую пропущенную фишку необходимо вычесть одно штрафное очко. Пять дополнительных очков присуждаются, если спортсмен забрасывает шайбу в ворота.
6. Диаграмма:



1. Броски на точность
2. Цель: оценить точность, силу броска спортсмена и способность забрасывать шайбу в определенные зоны ворот.
3. Оборудование: клюшка для игры в хоккей на полу, шайба, ворота, клейкая лента или веревка.
4. Описание: спортсмен выполняет пять бросков по воротам из-за линии, расположенной на расстоянии пяти (5) метров на прямой линии от линии ворот. С помощью веревки или клейкой ленты необходимо отметить в воротах шесть зон, как показано на диаграмме ниже. Вертикально подвешенные веревки должны находиться на расстоянии 45 см от соответствующей стойки ворот. Горизонтальная веревка должна располагаться на высоте 30 см над уровнем пола.
5. Результат:
6. Ворота разделяются на зоны следующим образом:
7. 5 очков присуждается за каждый бросок, попавший в один из верхних углов.
8. 3 очка – за каждый бросок, попавший в один из нижних углов.
9. 2 очка – за каждый бросок, попавший в верхнюю часть центральной зоны ворот.
10. 1 очко – за каждый бросок, попавший в нижнюю часть центральной зоны.
11. Очки засчитываются только за броски, после которых шайба полностью пересекла линию ворот, за исключением случаев, когда используемая веревка или клейкая лента препятствовала пересечению линии гола. В таких случаях должно быть присуждено количество очков за попадание в менее результативную зону ворот. Общий результат является суммой результатов за пять бросков: максимум 25 очков.
12. Диаграмма:



1. Защита
2. Цель: оценить защитные навыки спортсмена, такие как отбор шайбы у противника, борьба с противником, удержание позиции между несколькими игроками противника.
3. Оборудование: 3 клюшки для игры в хоккей на полу, 3 шайбы, 4 фишки и секундомер.
4. Описание: спортсмену предоставляются две попытки для отбора шайбы (получения контроля над шайбой) у двух игроков соперника, которые стараются не дать спортсмену шайбу. При каждой попытке спортсмену дается 15 секунд, чтобы получить контроль над шайбой, передаваемой между двумя игроками соперника, находящимися в кругах розыгрыша на половине игровой площадки (12 м x 12 м).
5. Результат: каждый отбор шайбы приносит спортсмену 10 очков (один отбор за каждую попытку). Если спортсмену не удалось осуществить успешный отбор, спортсмен может получить следующее количество очков:
6. 1 очко за оказание давления на игроков соперника;
7. 1 очко за успешное месторасположение между игроками соперника;
8. 2 очка за попытку заблокировать соперника, владеющего шайбой;
9. максимум присуждается 20 очков.
10. Диаграмма:



Примечание: тренеры должны одновременно выставлять на площадку только оппонентов равного уровня способностей.

1. Окончательный результат
2. Окончательный результат спортсмена определяется путем суммирования результатов, полученных в каждом из пяти видов программы, составляющих “Соревнования по индивидуальным навыкам”.

**РАЗДЕЛ F – ПРОГРАММА ОБЪЕДИНЕННОГО СПОРТА®**

Командные соревнования по программе Объединенного Спорта

1. Cостав команды должен предусматривать наличие равного количества спортсменов Спешиал Олимпикс и партнеров по программе Объединенного Спорта.
2. Во время соревнований на площадке в любой момент игры не может находиться более трех партнеров. На всех членов команды, включая вратаря, распространяются правила равной игры, определенные для обычных команд по хоккею на полу в разделе E.1.
3. В каждой команде должен быть главный тренер, не участвующий в игре.
4. Отбор спортсменов Спешиал Олимпикс и партнеров похожего возраста и уровня способностей обязателен для тренировок и соревнований по хоккею на полу в рамках программы Объединенного Спорта. Неадекватный подбор спортсменов и партнеров может привести к значительному увеличению риска получения травм.