# **ФЛОРБОЛ**

Все соревнования Спешиал Олимпикс по флорболу должны проводиться согласно Официальным Спортивным Правилам Спешиал Олимпикс. Являясь международной спортивной программой, организация Спешиал Олимпикс разработала настоящие правила на основе правил Международной Федерации Флорбола - <http://www.floorball.org> . Правила МФФ или правила национальной федерации по флорболу должны применяться всегда, за исключением случаев, когда данные правила противоречат положениям Официальных Спортивных Правил Спешиал Олимпикс по флорболу или Статье I Генеральных Правил. При возникновении противоречий, приоритет отдается Официальным Спортивным Правилам Спешиал Олимпикс по флорболу.

# **РАЗДЕЛ А – ОФИЦИАЛЬНЫЕ ВИДЫ ПРОГРАММЫ**

Ниже приведены все официальные виды программы по флорболу, проводимые в движении Спешиал Олимпикс.

Большой набор видов программы по флорболу предназначен для обеспечения возможности для значимого участия спортсменов всех уровней способностей. Национальные программы Спешиал Олимпикс могут сами решать, какие виды программы по флорболу 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 4х4
3. Командные соревнования 6х6

# **РАЗДЕЛ В – ДИВИЗИОНИРОВАНИЕ**

1. В квалификационных кругах команды играют как минимум 2 оценочные игры продолжительностью минимум пять минут (4х4) или семь минут (6х6).
2. Комитет по дивизионированию должен убедиться, что навыки всех вратарей оценены соответствующим образом.

#### РАЗДЕЛ С – ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

1. Командные соревнования 4х4
   1. Игровое пространство
      1. Размеры игровой площадки
         1. Игровая площадка размерами 40 м х 20 м (длина x ширина), огорожена по периметру бортиком, имеющим закругления в углах площадки.
         2. Игровая площадка имеет прямоугольную форму. А цифры выше обозначают длину на ширину
      2. Разметка игровой площадки
         1. Линии разметки наносятся толщиной 4-5 см ясно различимым цветом
         2. Отмечаются центральная линия и точка розыгрыша

Центральная линия наносится параллельно коротким сторонам площадки, разделяя ее на две равные части

* + - 1. Вратарские площадки размером 1 м х 2,5 м располагаются в штрафных площадках так, чтобы их задние линии проходили в 0,65 м от линии штрафных площадок

Вратарские площадки прямоугольной формы; размеры обозначают длину на ширину, включая линии. Вратарские площадки располагаются в центре по отношению к длинным сторонам площадки

* + - 1. Задняя линия вратарской площадки является линией ворот. Метки стоек ворот наносятся на задней линии вратарской площадки (линии ворот), расстояние между ними 1,6 м

Метки стоек ворот наносятся симметрично друг другу и параллельно боковым сторонам

* + - 1. Точки розыгрыша мяча обозначаются на центральной линии и на воображаемом продолжении линии ворот на расстоянии 1 м от длинных сторон площадки

Точки розыгрыша мяча обозначаются в виде пересечений двух линий (“крестами”). Точки на центральной линии могут быть воображаемыми.

* + 1. Ворота
       1. Ворота должны быть сертифицированы МФФ. Ворота установленного образца находятся в соответствии с разметкой на площадке
       2. Рамы ворот имеют размеры: 160 см х 115 см х 40 см х 65 см
       3. Ворота смотрят на площадку своей открытой стороной.
    2. Зоны замены
       1. Зоны замены длиной 5 м располагаются на одной из длинных сторон борта, по обе стороны от линии центра на расстоянии 5 м и включают скамьи игроков
       2. Глубина зон замены не более 3 м от борта. Скамьи игроков располагаются на соответствующем расстоянии от борта. В зоне замены игроков должно быть достаточно места для членов команды, которые не на площадке, включая тренеров.
    3. Секретариат и скамейки штрафников
       1. Секретариат и штрафные скамьи располагаются симметрично напротив зоны замены, на уровне центральной линии и соответствующем расстоянии от борта. Скамейки штрафников для каждой команды, рассчитанные как минимум на 2 человека, располагаются по обе стороны секретариата. Руководство проведения соревнований может допустить изменение расположения секретариата и скамеек для штрафников.
    4. Осмотр площадки
       1. Судьи перед началом матча обязаны осмотреть площадку и убедится в отсутствии недостатков. О существующих недостатках необходимо доложить организаторам соревнований, которые должны их устранить
       2. Организаторы соревнований несут ответственность за состояние поля, бортов и ворот. Все опасные объекты должны быть удалены.



* 1. Участники
     1. Максимальное количество игроков в списке команды определяет оргкомитет соревнований. На Всемирных Играх состав команды не должен превышать 8 человек.
     2. Игроки
        1. Команде разрешено иметь от 6 до 8 игроков, включая 2 вратарей.
        2. Игроки могут быть полевыми игроками или вратарями. Только игроки, указанные в заявке на матч, могут принимать в нем участие.
        3. Во время игры на площадке одновременно в команде максимум может быть 4 игрока, включая одного вратаря.
        4. До стартового свистка команда должна обеспечить наличие на площадке 3 полевых игроков и одного вратаря в соответствующей экипировке. В противном случае такой команде защитывается поражение 0:3. Во время игры в команде должно быть 3 действующих игрока, иначе же такой команде засчитывается поражение 0:3 или поражение с более крупным счетом, если ее соперник ведет с более крупным счетом в матче.
     3. Замена игроков
        1. Замена игроков может производиться в любое время матча и в неограниченном количестве.
        2. Все замены происходят только в собственной зоне замены. Игрок, покидающий площадку, должен пересечь борт до того, как это сделает заменяющий его игрок. Травмированный игрок, покидающий площадку вне собственной зоны замены, не может быть заменен до ближайшей остановки игры.
     4. Специальные правила для вратарей
        1. Все вратари должны быть отмечены в протоколе матча
        2. Напротив фамилии вратаря ставятся буквы “Вр.” или “G”). Игрок, отмеченный в протоколе вратарем, не может принимать участие в игре как полевой игрок с клюшкой до окончания этого матча. Если по причине штрафа или травмы, команда вынуждена заменить вратаря, а запасной вратарь отсутствует, ей дается 3 минуты на переодевание полевого игрока. Это время никто не может использовать для разминки. Новый вратарь отмечается в протоколе матча, с указанием времени вступления его в игру.
        3. Если вратарь по ходу игры полностью покинул штрафную площадку, он считается полевым игроком, но без клюшки, до тех пор, пока не вернется. Это правило не распространяется на ситуацию, когда вратарь покидает штрафную площадку по инерции после броска. Вратарь считается полностью покинувшим штрафную площадку, если он находиться за ее границами полностью, и никакая часть его тела не касается пола внутри штрафной площадки. Вратарь имеет право прыгать в пределах своей штрафной площадки. Линии включены в размеры штрафной площади.
     5. Специальные правила для капитанов команд
        1. Каждая команда имеет капитана, который должен быть отмечен в протоколе матча.
        2. Напротив фамилии капитана ставятся буквы “К” или “C”. Замена капитана команды производится только при болезни, травме или матч штрафе. В протоколе матча отмечается новый капитан и время вступления в игру. Замененный капитан команды до окончания матча не может снова быть капитаном команды.

* 1. Экипировка
     1. Форма игроков
        1. Все полевые игроки команды одеты в одинаковую форму, состоящую из футболки, шорт и гетр или носок. Форма команды может иметь любую цветовую комбинацию, но футболки не должны быть серыми. Если судьи считают, что формы команд трудноотличимы по цвету друг от друга, команда гостей обязана сменить форму. Гетры или носки должны быть до колен, одинаковыми у всех игроков, и отличаться от игроков другой команды, если это решено руководством проведения соревнований.
        2. Все вратари одеты в свитера и длинные брюки.
        3. Все игроки на футболках имеют различные номера, которые представляют собой целые числа, из ясно различимых арабских цифр, на задней и передней части футболки. Высота цифр на спине не менее 200 мм, а на груди не менее 70 мм. Номерами могут быть любые числа от 1 до 99 включительно, но номер 1 не может быть у полевого игрока.
        4. Все игроки должны быть обуты в спортивную обувь для залов. Не допускается надевать гетры или носки поверх обуви. Если игрок во время игры теряет один или оба ботинка, он может продолжать играть до ближайшей остановки игры.
     2. Форма судей
        1. Судьи матча одеты в серые рубашки, черные шорты и черные гетры до колена. Другие цветовые комбинаций можно использовать с разрешения руководства проведения соревнований.
     3. Специальная экипировка вратаря
        1. Вратарь играет без клюшки.
        2. Вратарь играет в шлеме, установленного образца.

Он используется вратарем только на площадке во время игры. Никакое изменение к шлему кроме покраски не может быть применено.

* + - 1. Вратарь может использовать любое защитное снаряжения, но оно не может включать части, которые будут закрывать ворота.

Шлем и тонкие перчатки разрешены. Не допускается применение веществ уменьшающих трение. Запрещается нахождение посторонних предметов у ворот, в воротах или на воротах.

* + 1. Особенности экипировки капитана команды
       1. Капитан команды носит повязку.

Повязка одевается на левую руку, и должна быть ясно видимой. Не допустимо использование в качестве повязки ленты.

* + 1. Персональная экипировка
       1. На игроке не могут быть надеты предметы, которые могут нанести травму.

Персональная экипировка включает защитное и медицинское снаряжение, часы, украшения, и т.д. Какие предметы экипировки считаются опасными, решают судьи. Все защитное снаряжение, по возможности, должно быть одето под одежду. Головные уборы, за исключением эластичной повязки запрещены. Все формы длинного нижнего белья запрещены для полевых игроков.

Для игроков, которые пользуются предписанными врачом защитные очки или защиту для головы, то такие предметы должны быть сделаны из мягкого мятериала.

* + 1. Мяч
       1. Мяч диаметром 72 мм, весом 23 гр. Мяч имеет 26 симметрично расположенных отверстий, диаметром 11 мм. Мяч должен быть одобрен и утвержден МФФ.
    2. Клюшка
       1. Клюшка должна быть одобрена и утверждена МФФ.

Все изменения клюшки, кроме укорачивания, запрещены. Рукоятка клюшки может быть обмотана выше отметки охвата, не закрывая никаких официальных меток.

* + - 1. Крюк не может быть острым, и его загиб не может превышать 30 мм.

Все изменения крюка, кроме загибания, запрещены. Загиб крюка измеряться от нижнего края самой высокой точки крюка, когда клюшка лежит на ровной поверхности. Замена крюка разрешена, но новый крюк должен быть хорошо закреплен. Обмотка места соединения крюка и палки разрешена, но не более чем 10 мм видимой части крюка.

* + 1. Экипировка судей
       1. Судьи экипируются пластмассовыми среднего размера свистками, линейкой и красными карточками.

С разрешения руководства проведением соревнований можно использовать свистки других типов.

* + 1. Экипировка секретариата
       1. Секретариат обязан иметь все необходимое для полноценного выполнения своих обязанностей.
    2. Контроль инвентаря
       1. Вопрос относительно контроля и измерения всего инвентаря решают судьи.

Проверка проводится до и во время матча. Неправильный инвентарь, обнаруженный до матча, исправляется заинтересованным игроком после чего он может участвовать в матче. Применение неправильного снаряжение, обнаруженное в течение матча ведет к соответствующему удалению.

Нарушения относящиеся к форме игроков и повязке капитана команды штрафуются не более чем одним 2-минутным штрафом за весь матч. Обо всем неправильном снаряжение должно быть сообщено судьям. Никто кроме капитана команды и игрока с измеряемым снаряжением не может находиться в секретариате в момент измерения. После измерения игра возобновляется согласно тому, что послужило причиной остановки.

* + - 1. Измерение загиба крюка или длины палки может быть затребовано капитаном команды.

Он же имеет право указать судьям на другое неправильное снаряжение противников, и в этом случае судьи решают, принимать меры или нет. Измерение может быть запрошено в любое время, но будет произведено после остановки игры. Если измерение запрошено во время остановки игры, включая случаи связанные с взятием ворот и выполнением штрафных ударов, оно должно быть выполнено, если только по мнению судей это отрицательно не повлияет на команду противника. В этом случае измерение будет произведено во время следующей остановки. Судьи обязаны проверить крюк или рукоятку по просьбе капитана команды, но только одно измерение на команду разрешено во время остановки игры. Никто кроме капитана команды и игрока с измеряемым снаряжением не может находиться в секретариате в момент измерения. После измерения, игра возобновляется согласно тому, что послужило причиной остановки.

* 1. Судьи
     1. Матч обслуживает один судья.
     2. Судьи имеет право остановить матч, если они считают, что матч не может быть продолжен согласно правилам игры.
  2. Секретариат
     1. Секретариат находится на своем месте в течение всего матча.
     2. Секретариат должен быть нейтральным и нести ответственность за ведение протокола матча, времени игры, за объявления необходимой информации.
  3. Время игры
     1. Игровое время
        1. Игровое время состоит из 2 периодов по 7 минут каждый с перерывом длиной три минуты. Или игровое время состоит из 2 периодов по 15 минут каждый с перерывом длиной пять минут. В перерыве команды меняются сторонами. Формат игры зависит от расписания игр и количества команд в соревновании.

При смене сторонами площадки команды меняются зонами замены. Сторону начала встречи определяет команда хозяев. Каждый новый период начинается с розыгрыша спорного мяча в центре площадки. В конце каждого периода секретариат несет ответственность за своевременность и правильность подачи звукового сигнала об окончании времени периода. Отсчет времени перерыва начинается немедленно с окончанием периода. После окончания времени перерыва судьи приглашают команды для продолжения игры. Если по мнению судьи одна из игровых сторон площадки имеет преимущество перед другой, то команды меняются сторонами в середине 3-го периода, что это должно быть определено и объявлено до начала матча.

* + - 1. Время игры должно быть чистым. Однако, в зависимости от места проведения соревнований или количества команд или количества одновременных игр можно использовать текущее время без остановки.

Чистое время игры подразумевает что время игры останавливается после каждого свистка судьи, а продолжается после того, как мяч будет введен в игру.

При необычной остановке игры судьи подают тройной сигнал. Судьи сами определяют, что может служить необычной остановкой игры, например: поврежденный мяч, разъединение бортов, появление посторонних лиц или предметов на поле, полное или частичное отключение освещения или по ошибке поданная сирена об окончании матча.

При разъединении борта, игра продолжается до момента пока мяч не окажется в месте разъединения. При получении игроком травмы игра останавливается, если по мнению судей, имеет место серьезная травма или травмированный игрок непосредственно влияет на ход игры.

Оргкомитет соревнований может разрешить использование “грязного времени” игры, всегда останавливая время при взятии ворот, тайм-аута, удаления, тройного свистка судьи во время необычной остановки игры. Последние 3 минуты игры в третьем периоде должны быть “чистыми”.

Время игры останавливается при исполнении штрафного удара.

* + 1. Тайм-аут
       1. Тайм-аут можно взять, если используется «грязное время».
       2. В течение игры, каждая команда имеет право на один тайм-аут, который предоставляется во время остановки игры. Судья подает тройной сигнал свистком.

Тайм-аут может быть запрошен в любое время, в том числе и после взятия ворот или при выполнении штрафного броска, но только капитаном команды или официальным представителем команды. Тайм-аут, запрошенный во время остановки игры, должен предоставляться немедленно, но если судьи считают, что это отрицательно может повлиять на положение команды противника, тайм-аут может предоставляться во время следующей остановки игры. Запрос тайм-аута должен всегда удовлетворяться, исключая случаи, когда после забитого мяча, команда может от него отказаться. Время тайм-аута начинается с дополнительного сигнала судей. Во время тайм-аута команды находятся в зонах замены, а судьи - в секретариате. По истечении 30 секунд дается дополнительный сигнал, оповещающий об окончании времени тайм-аута. После тайм-аута игра возобновляется согласно тому, что послужило причиной остановки. Удаленный игрок не может принимать участие в тайм-ауте.

* + 1. Дополнительное время
       1. Если матч, в котором необходимо определить победителя, заканчивается в ничью, то время игры продолжается еще максимум 5 минут.
       2. Перед дополнительным временем, команды имеют право на 2-минутный перерыв, но при этом смена сторонами площадки не происходит. Во время дополнительного времени действуют те же правила остановки и продолжении времени матча как и в основное время. Дополнительное время не делится на периоды. Штрафное время сохраняется при дополнительном времени. О длительности дополнительного времени решает руководство проведением соревнований. Если счет после дополнительного времени остается равным, победитель в матче может определяться по серии штрафных ударов.
    2. Штрафные удары после дополнительного времени
       1. Три игрока от каждой команды выполняют по одному удару.
       2. Если счет после этого остается равным, те же самые игроки, выполняют еще по одному удару пока не будет достигнут результат в пользу одной команды.
       3. Штрафные удары выполняются поочередно. Судьи решают в какие ворота будут выполняться штрафные удары и бросают жребий капитанам команд. Победитель выбирает какая команда начнет выполнять штрафные удары. Капитан или официальное лицо команды в письменной форме сообщают судьям и секретариату номера игроков, исполняющих штрафные удары, и порядок, в котором они будут выполняться. Судьи следят за выполнением штрафных ударов в точном соответствии с заявкой.
       4. Как только результат достигнут в пользу одной из команд, матч заканчивается, и команда-победитель считается победившей с разницей в один мяч. При выполнение первой серии штрафных ударов решающий результат считается достигнутым, когда одна команда имеет большее количество забитых мячей, чем команда соперника. При необходимом дополнительном штрафном ударе решающий результат считается достигнутым, когда одна команда имеет на один мяч больше чем другая, и при этом обе команды совершили одно и тоже количество штрафных ударов. Дополнительные штрафные удары не обязательно выполнять в том же порядке как в первой серии, но игрок не может пробивать 3 штрафной удар пока все заявленные игроки его команды не исполнят по 2 удара и т.д.
       5. Оштрафованный во время основного и дополнительного времени игры игрок может участвовать в выполнении штрафных ударов, если он не был удален до конца игры (матч-штраф). Если во время серии штрафных ударов один из заявленных на выполнение штрафных ударов игрок получает матч-штраф, то капитан команды выбирает полевого игрока, который не заявлен на выполнение штрафных ударов для его замены. Если вратарь получает матч-штраф в серии штрафных ударов, он должен быть заменен запасным вратарем. При отсутствии у команды запасного вратаря ей дается 3 минуты на переодевание полевого игрока. Это время никто не может использовать для разминки. Новый вратарь отмечается в протоколе матча с указанием времени вступления его в игру. Команда, которая не может заявить пять полевых игроков, имеет право выполнить количество штрафных ударов равное числу игроков. Это правило имеет силу и на дополнительные штрафные удары.
       6. Проверить номера игроков.
  1. Взятие ворот
     1. Правильное взятие ворот
        1. Взятие ворот засчитывается, если гол забит по правилам и подтвержден розыгрышем спорного мяча в центре площадки.
        2. Все голы отмечаются в протоколе матча с указанием времени и номеров игроков, участвующих во взятии ворот. Голы, забитые в течение дополнительного времени или штрафного удара, после окончании периода или матча, не подтверждаются розыгрышем спорного мяча в центре площадки. Взятие засчитывается, когда оба судьи указали на центр и гол отмечен в протоколе матча.
        3. Засчитанные голы не могут быть отменены.
        4. Если судьи уверены, что гол забит не по правилам, об этом должно быть сообщено участникам матча.
     2. Ситуации, приводящие к правильному взятию ворот
        1. Когда мяч полностью пересекает линию ворот спереди после того как был правильно сыгран клюшкой полевого игрока и перед этим не было нарушения со стороны атакующей команды. Включая ситуации:

игрок защищающейся команды сдвигает раму ворот со своего места, а мяч пересекает линию ворот между метками для штанг и ниже воображаемого положения перекладины;

гол забит в свои ворота. В свои ворота гол можно забить как клюшкой, так и любой частью тела; если команда, не нарушившая правила, забивает гол в собственные ворота в течение отложенного штрафа, то гол засчитывается.

Гол в свои ворота засчитывается на счет команды соперника, на того игрока, который в этой команде коснулся мяча последним.

* + - 1. Мяч полностью пересекает линию ворот спереди, после касания мяча клюшкой или телом игрока защищающейся команды или игрока атакующей команды в случае если он играет телом в мяч неумышленно, если нападающей командой непосредственно перед взятием не было совершено нарушение, ведущее к свободному удару или удалению.
      2. Гол не засчитывается, если игрок атакующей команды умышленно бьет по мячу ногой и после этого он пересекает линию ворот. Если игрок забивает гол, используя неразрешенную клюшку, и это замечено только после того, как мяч пересекает линия ворот, гол засчитывается.
      3. Когда игрок, не отмеченный в протоколе матча, или с неправильным номером, участвует во взятие ворот.
      4. «Участвующий во взятии» означает, что игрок забивает гол или делает голевую передачу.
    1. Ситуации, приводящие к неправильному взятию ворот
       1. Игрок атакующей команды совершает нарушение, ведущее к свободному удару или удалению перед тем как мяч пересекает линию ворот. (Жест отсутствует)

Включая ситуацию, когда команда играет с численным преимуществом или удаленным игроком на площадке, или игрок в атакующей команде умышленно сдвигает раму ворот.

* + - 1. Игрок атакующей команды умышленно направляет мяч в ворота любой частью своего тела.
      2. Это не считается нарушением и игра возобновляется с розыгрыша спорного мяча.
      3. Мяч пересекает линию ворот во время или после сигнала.
      4. Период или матч заканчиваются с началом звукового сигнала.
      5. Мяч оказывается в воротах, не пересекая линию ворот спереди.
      6. Вратарь бросает или выбивает мяч, и он попадает в ворота команды противника.
      7. Это не считается нарушением и игра возобновляется с розыгрыша спорного мяча. Мяч должен коснуться другого игрока или его снаряжения прежде чем попасть в ворота.
      8. Полевой игрок атакующей команды умышленно бьет ногой по мячу, и он пересекает линию ворот, коснувшись другого игрока или его снаряжения.
      9. Это не считается нарушением и игра возобновляется с розыгрыша спорного мяча.
      10. Когда нарушившая правила команд забивает гол во время отложенного штрафа.
      11. Назначается штраф и игра возобновилась с вбрасывания.
      12. Когда мяч отскакивает от одного из арбитров и попадает прямо в ворота.

1. Командные соревнования 6х6
   1. Игровое пространство
      1. Размеры игровой площадки
         1. Игровая площадка размерами 40 м х 20 м (длина x ширина) огорожена по периметру бортиком, имеющим закругления в углах площадки.
         2. Игровая площадка имеет прямоугольную форму. Минимальные размеры площадки: 36 м х 18 м, а максимальные размеры площадки: 44 м х 22 м.
      2. Разметка игровой площадки
         1. Линии разметки наносятся толщиной 4-5 см ясно различимым цветом
         2. Отмечаются центральная линия и точка розыгрыша

Центральная линия наносится параллельно коротким сторонам площадки, разделяя ее на две равные части

1. Вратарские площадки размером 1 м х 2,5 м располагаются в штрафных площадках так, чтобы их задние линии проходили в 0,65 м от линии штрафных площадок

i. Вратарские площадки прямоугольной формы; размеры обозначают длину на ширину, включая линии. Вратарские площадки располагаются в центре по отношению к длинным сторонам площадки

1. Задняя линия вратарской площадки, является линией ворот. Метки стоек ворот наносятся на задней линии вратарской площадки (линии ворот), расстояние между ними 1,6 м

i. Метки стоек ворот наносятся симметрично друг другу и параллельно боковым сторонам

1. Точки розыгрыша мяча обозначаются на центральной линии и на воображаемом продолжении линии ворот на расстоянии 1,5 м от длинных сторон площадки

i. Точки розыгрыша мяча обозначаются в виде пересечений двух линий (“крестами”). Точки на центральной линии могут быть воображаемыми

* + 1. Ворота
       1. Ворота должны быть сертифицированы МФФ. Ворота установленного образца находятся в соответствии с разметкой на площадке
       2. Рамы ворот имеют размеры: 160 см х 115 см х 60 см
       3. Ворота смотрят на площадку своей открытой стороной
    2. Зоны замены
       1. Зоны замены длиной 10 м располагаются на одной из длинных сторон борта, по обе стороны от линии центра на расстоянии 5 м и включают скамьи игроков
       2. Глубина зон замены не более 3 м от борта. Скамьи игроков располагаются на соответствующем расстоянии от борта. В зоне замены игроков должно быть достаточно места для членов команды, которые не на площадке (включая тренеров)
    3. Секретариат и скамейки штрафников
       1. Секретариат и штрафные скамьи располагаются симметрично напротив зоны замены, на уровне центральной линии и на соответствующем расстоянии от борта. Скамейки штрафников для каждой команды, рассчитанные как минимум на 2 человека, располагаются по обе стороны секретариата. Руководство проведения соревнований может допустить изменение расположение секретариата и скамеек для штрафников.
    4. Осмотр площадки
       1. Судьи перед началом матча обязаны осмотреть площадку и убедится в отсутствии недостатков. О существующих недостатках необходимо доложить организаторам соревнований, которые должны их устранить
       2. Организаторы соревнований несут ответственность за состояние площадки, бортов и ворот. Все опасные объекты должны быть удалены.



* 1. Участники
     1. Максимальное количество игроков в списке команды определяет оргкомитет соревнований. На Всемирных Играх состав команды не должен превышать 12 человек.
     2. Игроки
        1. Команде разрешено иметь от 8 до 10 игроков, включая 2 вратарей.
        2. Игроки могут быть полевыми игроками или вратарями. Только игроки, указанные в заявке на матч, могут принимать в нем участие.
        3. Во время игры на площадке одновременно в команде может быть максимум 6 игроков, включая одного вратаря.
        4. До стартового свистка команда должна обеспечить наличие на площадке 3 полевых игроков и одного вратаря в соответствующей экипировке. Иначе же такой команде защитывается поражение 0:5. Во время игры в команде должно быть 4 действующих игрока, иначе же такой команде защитывается поражение 0:5 или поражение с более крупным счетом, если ее соперник ведет с более крупным счетом в матче.
     3. Замена игроков
        1. Замена игроков может производиться в любое время матча и в неограниченном количестве.
        2. Все замены происходят только в собственной зоне замены. Игрок, покидающий площадку, должен пересечь борт до того, как это сделает заменяющий его игрок. Травмированный игрок, покидающий площадку вне собственной зоны замены, не может быть заменен до ближайшей остановки игры.
     4. Специальные правила для вратарей
        1. Все вратари должны быть отмечены в протоколе матча
        2. Напротив фамилии вратаря ставятся буквы “Вр.” или “G”). Игрок, отмеченный в протоколе вратарем, не может принимать участие в игре как полевой игрок с клюшкой до окончания этого матча. Если по причине штрафа или травмы команда вынуждена заменить вратаря, а запасной вратарь отсутствует, ей дается 3 минуты на переодевание полевого игрока. Это время никто не может использовать для разминки. Новый вратарь отмечается в протоколе матча, с указанием времени вступления его в игру.
        3. Если вратарь по ходу игры полностью покинул штрафную площадку, он считается полевым игроком, но без клюшки до тех пор пока не вернется. Это правило не распространяется на ситуацию, когда вратарь покидает штрафную площадку по инерции после броска. Вратарь считается полностью покинувшим штрафную площадку, если он находиться за ее границами полностью и никакая часть его тела не касается зоны внутри штрафной площадки. Вратарь имеет право прыгать в пределах своей штрафной площадки. Линии включены в размеры штрафной площади.
     5. Специальные правила для капитанов команд
        1. Каждая команда имеет капитана, который должен быть отмечен в протоколе матча
        2. Напротив фамилии капитана ставятся буквы “К” или “C”). Замена капитана команды производится только при болезни, травме или матч-штрафе. В протоколе матча отмечается новый капитан и время вступления в игру. Замененный капитан команды до окончания матча не может снова быть капитаном команды.
  2. Экипировка
     1. Форма игроков
        1. Все полевые игроки команды одеты в одинаковую форму, состоящую из футболки, шорт и гетр или носков.

Форма команды может иметь любую цветовую комбинацию, но футболки не должны быть серыми. Если судьи считают, что формы команд трудноотличимы по цвету друг от друга, то команда гостей обязана сменить форму. Гетры или носки должны быть до колен одинаковыми у всех игроков и отличаться от игроков другой команды, если так требуется руководством проведения соревнований.

* + - 1. Все вратари одеты в свитера и длинные брюки.
      2. Все игроки на футболках имеют отдельные номера.

Они представляют собой целые числа из ясно различимых арабских цифр на задней и передней части футболки. Высота цифр на спине - не менее 200 мм, а на груди - не менее 70 мм. Номерами могут быть любые числа от 1 до 99 включительно, но номер 1 не может быть у полевого игрока.

* + - 1. Все игроки должны быть обуты в спортивную обувь для залов.

Не допускается надевать гетры или носки поверх обуви. Если игрок во время игры теряет один или оба ботинка, он может продолжать играть до ближайшей остановки игры.

* + 1. Форма судей
       1. Судьи матча одеты в серые рубашки, черные шорты и черные гетры до колена.
       2. Другие цветовые комбинации можно использовать с разрешения руководства проведения соревнований.
    2. Специальная экипировка вратаря
       1. Вратарь играет без клюшки.
       2. Вратарь играет в шлеме установленного образца.

Он используется вратарем только на площадке во время игры. Никакое изменение к шлему кроме покраски не может быть применено.

* + - 1. Вратарь может использовать любое защитное снаряжения, но оно не может включать части, которые будут закрывать ворота.

Шлем и тонкие перчатки разрешены. Не допускается применение уменьшающих трение веществ. Запрещается нахождение посторонних предметов у ворот, а также в воротах или на воротах.

* + 1. Особенности экипировки капитана команды
       1. Капитан команды носит повязку.

Повязка одевается на левую руку и должна быть ясно видимой. Недопустимо использование в качестве повязки ленты.

* + 1. Персональная экипировка
       1. На игроке не могут быть надеты предметы, которые могут нанести травму.

Персональная экипировка включает защитное и медицинское снаряжение, часы, украшения, и т.д. Какие предметы экипировки считаются опасными, решают судьи. Все защитное снаряжение, по возможности, должно быть одето под одежду. Головные уборы за исключением эластичной повязки запрещены. Все формы длинного нижнего белья запрещены для полевых игроков.

Для игроков, которые пользуются предписанными врачом защитные очки или защиту для головы, такие предметы должны быть сделаны из мягкого мятериала.

* + 1. Мяч
       1. Мяч диаметром 72 мм, весом 23 гр. Мяч имеет 26 симметрично расположенных отверстий, диаметром 11 мм. Мяч должен быть одобрен и утвержден МФФ.
    2. Клюшка
       1. Клюшка должна быть одобрена и утверждена МФФ.

Все изменения клюшки, кроме укорачивания, запрещены. Рукоятка клюшки может быть обмотана выше отметки охвата, не закрывая никаких официальных меток.

* + - 1. Крюк не может быть острым, и его загиб не может превышать 30 мм.

Все изменения крюка кроме загибания запрещены. Загиб крюка измеряется от нижнего края самой высокой точки крюка, когда клюшка лежит на ровной поверхности. Замена крюка разрешена, но новый крюк должен быть хорошо закреплен. Обмотка места соединения крюка и палки разрешена, но не более чем 10 мм видимой части крюка.

* + 1. Экипировка судей
       1. Судьи экипируются пластмассовыми свистками среднего размера, линейкой и красными карточками.

С разрешения руководства проведения соревнований можно использовать свистки других типов.

* + 1. Экипировка секретариата
       1. Секретариат обязан иметь все необходимое снаряжение для полноценного выполнения своих обязанностей.
    2. Контроль инвентаря
       1. Вопрос относительно контроля и измерения всего инвентаря решают судьи.

Проверка проводится до и во время матча. Неправильный инвентарь, обнаруженный до матча, исправляется заинтересованным игроком, после чего он может участвовать в матче. Применение неправильного снаряжение, обнаруженное в течение матча, ведет к соответствующему удалению.

Нарушения, относящиеся к форме игроков и повязке капитана команды, штрафуются не более чем одним 2-минутным штрафом за весь матч. Обо всем неправильном снаряжение должно быть сообщено судьям. Никто кроме капитана команды и игрока с измеряемым снаряжением не может находиться в секретариате в момент измерения. После измерения игра возобновляется согласно тому, что послужило причиной остановки.

* + - 1. Измерение загиба крюка или длины палки может быть затребовано капитаном команды.

Он же имеет право указать судьям на другое неправильное снаряжение противников, в этом случае судьи решают, принимать меры или нет. Измерение может быть запрошено в любое время, но будет произведено после остановки игры. Если измерение запрошено во время остановки игры, включая случаи связанные с взятием ворот и выполнением штрафных ударов, оно должно быть выполнено если только по мнению судей это отрицательно не повлияет на команду противника. В этом случае измерение будет произведено во время следующей остановки. Судьи обязаны проверить крюк или рукоятку по просьбе капитана команды, но только одно измерение на команду разрешено во время остановки игры. Никто кроме капитана команды и игрока с измеряемым снаряжением не может находиться в секретариате в момент измерения. После измерения игра возобновляется согласно тому, что послужило причиной остановки.



* 1. Судьи
     1. Матч обслуживает два судьи, у которых одинаковые права контролировать матч.
     2. Судьи имеют право остановить матч, если они считают, что матч не может быть продолжен согласно правилам игры.
  2. Секретариат
     1. Секретариат находится на своем месте в течение всего матча.
     2. Секретариат должен быть нейтральным и нести ответственность за ведение протокола матча, времени игры, за объявления необходимой информации.



* 1. Время игры
     1. Игровое время:
        1. Игровое время состоит из 3 периодов по 20 минут каждый с двумя перерывами длиной десять минуты. Формат игры зависит от расписания игр и количества команд в соревновании.
        2. Игровое время может быть сокращено до 3 периодов по 15 минут каждый с перерывами по усмотрению оргкомитета соревнований. При смене сторонами площадки команды меняются зонами замены. Сторону начала встречи определяет команда хозяев. Каждый новый период начинается с розыгрыша спорного мяча в центре площадки. В конце каждого периода секретариат несет ответственность за своевременность и правильность подачи звукового сигнала об окончании времени периода. Отсчет времени перерыва начинается немедленно с окончанием периода. После окончания времени перерыва судьи приглашают команды для продолжения игры. Если по мнению судьи одна из игровых сторон площадки имеет преимущество перед другой, то команды меняются сторонами в середине 3-го периода, но это должно быть определено и объявлено до начала матча.
        3. Время игры должно быть чистым. Однако в зависимости от места проведения соревнований или количества команд или количества одновременных игр, можно использовать текущее время без остановки.

Чистое время игры подразумевает, что время игры останавливается после каждого свистка судьи, а продолжается после того, как мяч будет введен в игру.

При необычной остановке игры судьи подают тройной сигнал. Судьи сами определяют что может служить необычной остановкой игры, например: поврежденный мяч, разъединение бортов, появление посторонних лиц или предметов на поле, полное или частичное отключение освещения или по ошибке поданная сирена об окончании матча.

При разъединении борта игра продолжается до момента пока мяч не окажется в месте разъединения. При получении игроком травмы игра останавливается, если по мнению судей, имеет место серьезная травма или травмированный игрок непосредственно влияет на ход игры.

Оргкомитет соревнований может разрешить использование “грязного времени” игры, всегда останавливая время: при взятии ворот, тайм-аута, удаления, тройного свистка судьи во время необычной остановки игры. Последние 3 минуты игры в третьем периоде должны быть “чистыми”.

Время игры останавливается при исполнении штрафного удара.

* + 1. Тайм-аут
       1. Тайм-аут можно взять, если используется «грязное время». В течение игры каждая команда имеет право на один тайм-аут, который предоставляется во время остановки игры. Судья подает тройной сигнал свистком.

Тайм-аут может быть запрошен в любое время, в том числе и после взятия ворот или при выполнении штрафного броска, но только капитаном команды или официальным представителем команды. Тайм-аут, запрошенный во время остановки игры должен предоставляться немедленно, но если судьи считают, что это отрицательно может повлиять на положение команды противника, тайм-аут может предоставляться во время следующей остановки игры. Запрос тайм-аута должен всегда удовлетворяться, исключая случаи, когда после забитого мяча, команда может от него отказаться. Время тайм-аута начинается с дополнительного сигнала судей. Во время тайм-аута команды находятся в зонах замены, а судьи в секретариате. По истечении 30 секунд дается дополнительный сигнал, оповещающий об окончании времени тайм-аута. После тайм-аута, игра возобновляется согласно тому, что послужило причиной остановки. Удаленный игрок не может принимать участие в тайм-ауте.

* + 1. Дополнительное время
       1. Если матч, в котором необходимо определить победителя, заканчивается в ничью, то время игры продолжается еще максимум 5 минут.
       2. Перед дополнительным временем команды имеют право на 2-минутный перерыв, но при этом смена сторонами площадки не происходит. Во время дополнительного времени действуют теже правила остановки и продолжении времени матча, как и в основное время. Дополнительное время не делится на периоды. Штрафное время сохраняется при дополнительном времени. О длительности дополнительного времени решает руководство проведением соревнований. Если счет после дополнительного времени остается равным, победитель в матче может определяться по серии штрафных ударов.
    2. Штрафные удары после дополнительного времени
       1. Пять игроков от каждой команды выполняют по одному удару.
       2. Если счет после этого остается равным, те же самые игроки выполняют еще по одному удару, пока не будет достигнут результат в пользу одной из команд.
       3. Штрафные удары выполняются поочередно. Судьи решают в какие ворота будут выполняться штрафные удары и бросают жребий капитанам команд. Победитель выбирает, какая команда начнет выполнять штрафные удары. Капитан или официальное лицо команды в письменной форме сообщают судьям и секретариату номера игроков исполняющих штрафные удары, и порядок, в котором они будут выполняться. Судьи следят за выполнением штрафных ударов в точном соответствии с заявкой.
       4. Как только результат достигнут в пользы одной из команд, матч заканчивается, и команда-победитель считается победившей с разницей в один мяч. При выполнение первой серии штрафных ударов, решающий результат считается достигнутым, когда одна команда имеет большее количество забитых мячей, чем команда соперника. При необходимом дополнительном штрафном ударе решающий результат считается достигнутым, когда одна команда имеет на один мяч больше, чем другая, и при этом обе команды совершили одно и тоже количество штрафных ударов. Дополнительные штрафные удары не обязательно выполнять в том же порядке, как в первой серии, но игрок не может пробивать 3 штрафной удар пока все заявленные игроки его команды не исполнят по 2 удара и т.д.
       5. Оштрафованный во время основного и дополнительного времени игры игрок может участвовать в выполнении штрафных ударов, если он не был удален до конца игры (матч-штраф). Если во время серии штрафных ударов один из заявленных на выполнение штрафных ударов игрок получает матч-штраф, то капитан команды выбирает полевого игрока, который не заявлен на выполнение штрафных ударов, для его замены. Если вратарь получает матч-штраф в серии штрафных ударов, он должен быть заменен запасным вратарем. При отсутствии у команды запасного вратаря, ей дается 3 минуты на переодевание полевого игрока. Это время никто не может использовать для разминки. Новый вратарь отмечается в протоколе матча, с указанием времени вступления его в игру. Команда, которая не может заявить пять полевых игроков, имеет право выполнить количество штрафных ударов, равное числу игроков. Это правило имеет силу и на дополнительные штрафные удары.
  1. Взятие ворот
     1. Правильное взятие ворот
        1. Взятие ворот засчитывается, если гол забит по правилам и подтвержден розыгрышем спорного мяча в центре площадки.
        2. Все голы отмечаются в протоколе матча с указанием времени и номеров игроков участвующих во взятии ворот. Голы, забитые в течение дополнительного времени или штрафного удара, после окончании периода или матча, не подтверждаются розыгрышем спорного мяча в центре площадки. Взятие засчитывается, когда оба судьи указали на центр и гол отмечен в протоколе матча.
        3. Засчитанные голы не могут быть отменены.
        4. Если судьи уверенны, что гол забит не по правилам, об этом должно быть сообщено участникам матча.
     2. Ситуации, приводящие к правильному взятию ворот
        1. Когда мяч полностью пересекает линию ворот спереди, после того как был правильно сыгран клюшкой полевого игрока, и перед этим не было нарушения со стороны атакующей команды. Включая ситуации:

игрок защищающейся команды сдвигает раму ворот со своего места, а мяч пересекает линию ворот между метками для штанг и ниже воображаемого положения перекладины;

гол забит в свои ворота. В свои ворота гол можно забить как клюшкой, так и любой частью тела; команда, не нарушившая правила забивает гол в собственные ворота в течение отложенного штрафа, гол засчитывается.

Гол в свои ворота засчитывается на счет команды соперника, на того игрока, который в этой команде коснулся мяча последним.

* + - 1. Мяч полностью пересекает линию ворот спереди, после касания мяча клюшкой или телом игрока защищающейся команды, или игрока атакующей команды, в случае если он играет телом в мяч неумышленно, если нападающей командой, непосредственно перед взятием, не было совершено нарушение, ведущее к свободному удару или удалению.
      2. Гол не засчитывается, если игрок атакующей команды умышленно бьет по мячу ногой и после этого он пересекает линию ворот. Если игрок забивает гол, используя неразрешенную клюшку, и это замечено только после того, как мяч пересекает линия ворот, гол засчитывается.
      3. Когда игрок, не отмеченный в протоколе матча, или с неправильным номером, участвует во взятие ворот.
      4. Участвующий во взятии означает, что игрок забивает гол или делает голевую передачу.
    1. Ситуации, приводящие к неправильному взятию ворот
       1. Игрок атакующей команды совершает нарушение, ведущее к свободному удару или удалению, перед тем как мяч пересекает линию ворот. (Жест отсутствует)

Включая ситуацию, когда команда играет с численным преимуществом или удаленным игроком на площадке, или игрок в атакующей команде умышленно сдвигает раму ворот.

* + - 1. Игрок атакующей команды умышленно направляет мяч в ворота любой частью своего тела.
      2. Это не считается нарушением и игра возобновляется с розыгрыша спорного мяча.
      3. Мяч пересекает линию ворот во время или после сигнала.
      4. Период или матч заканчиваются с началом звукового сигнала.
      5. Мяч оказывается в воротах, не пересекая линию ворот спереди.
      6. Вратарь бросает или выбивает мяч и он попадает в ворота команды противника.
      7. Это не считается нарушением и игра возобновляется с розыгрыша спорного мяча. Мяч должен коснуться другого игрока или его снаряжения прежде, чем попасть в ворота.
      8. Полевой игрок атакующей команды умышленно бьет ногой по мячу, и мяч пересекает линию ворот, коснувшись другого игрока или его снаряжения.
      9. Это не считается нарушением, игра возобновляется с розыгрыша спорного мяча.
      10. Когда нарушившая правила команд забивает гол во время отложенного штрафа.
      11. Назначается штраф и игра возобновилась с вбрасывания.
      12. Когда мяч отскакивает от одного из арбитров и попадает прямо в ворота.

1. Общие правила для командных соревнований.
   1. Удаления (штрафы)
      1. Общие правила для удалений (штрафов)
         1. За нарушение, ведущее к удалению, игрок удаляется с площадки.

Если судьи не могут определить игрока, нарушившего правила, или нарушение совершено официальным лицом команды, капитан команды должен выбрать полевого игрока, из числа неоштрафованных, для отбытия удаления на скамейке штрафников. Если капитан команды отказывается сделать это, он отбывает удаление сам.

Все удаления, отмечаются в протоколе матча со временем, номером удаленного игрока, типом и причиной удаления. Если удаление вызвано нарушением, связанным с игрой, команда, не нарушившая правила имеет право на свободный удар. Если удаление вызвано нарушением не связанным с игрой, игра возобновляется с розыгрыша спорного мяча. Если удаление вызвано нарушением, совершенным во время остановки игры, то возобновляется согласно тому, что послужило причиной остановки.

Удаленный капитан команды теряет право вести переговоры с судьями, если только они не обращаются к нему сами.

.

* + - 1. Удаленный игрок находится на скамейке штрафников в течение всего времени удаления.

Все удаления (штрафы) после окончания матча оканчиваются. Удаление, которое не истекло в основное игровое время, продолжается в дополнительное время. Удаленный игрок должен находится на той стороне от центральной линии, как и его команда, за исключением, когда секретариат и скамейки штрафников расположены на одной стороне с зонами замены. В течение основного времени игры удаленный игрок может покидать скамейку штрафников на время перерыва, но не во время перерыва между основным и дополнительным временем игры. Удаленный игрок не имеет право участвовать в тайм-ауте. Игрок, удаление которого истекает, немедленно покидает скамейку штрафников, если число командных удалений это позволяет, или удаление не является персональным. Вратарь, чей штраф истек, не может покинуть скамейку штрафников до ближайшей остановки игры.

Если удаленный игрок, травмирован, то он может быть заменен неоштрафованным полевым игроком. Оба игрока должны быть отмечены в протоколе матча с номером игрока, фактически отбывающим удаление, в скобках. Если травмированный игрок выходит на площадку прежде, чем его штраф истек, он получает матч- штраф (удаление до конца игры).

Если это происходит по вине секретариата, игрок должен вернуться на скамейку штрафников для отбывания оставшегося штрафного времени, дополнительное удаление за это не назначается.

* + - 1. Если вратарь получает один или несколько 2 минутных штрафов, капитан команды должен выбрать полевого игрока, из числа неоштрафованных, для отбытия штрафа за вратаря.

1. Если вратарь получает 5-минутное удаление, то он отбывает наказание сам.
2. Если удаление на 5 минут наложено в связи со штрафным ударом или отложенным штрафным ударом, то правила относительно штрафных ударов применяются.
3. При отсутствии у команды запасного вратаря, ей дается 3 минуты на переодевание полевого игрока. Это время ни кем не может использоваться для разминки. Новый вратарь отмечается в протоколе матча со временем вступления его в игру.
4. Когда время удаления истекает, вратарь не может выйти на площадку до ближайшей остановки игры. Поэтому капитану команды необходимо выбрать полевого игрока, из числа неоштрафованных, для отбытия удаления на скамейке штрафников вместе с вратарем, и выйти на площадку по окончанию время удаления.
5. Судьи вместе с секретариатом помогают вратарю, чей штраф истекает покинуть скамейку штрафников. Судьи вместе с секретариатом помогают вратарю, чей штраф истекает, покинуть скамейку штрафников.
   * + 1. Штрафное время синхронизируется с временем игры
     1. Штраф на скамейке штрафников
        + 1. Удаленный игрок команды не может быть заменен другим игроком, его команда должна играть в меньшинстве.
          2. Одновременно не может отсчитываться больше, чем одно удаление на игрока или два удаления на команду.
6. Все удаления отсчитываются в порядке их назначения. Игрок, штрафное время которого не может быть отсчитано в данный момент, находится на скамейке штрафников с момента удаления.
7. Если у команды на скамейке штрафников находится удаленный игрок, и происходит удаление еще более одного игрока одновременно, то капитан команды решает, которое из новых удалений будет отсчитываться первым. При этом необходимо учитывать, что более короткое удаление всегда отсчитывается перед более длительным. Если в течение отложенного штрафа команда получает еще одно удаление, то отложенный штраф вступает в силу первым.
   * + - 1. Команда, имеющая более двух удаленных игроков на скамейке штрафников, имеет право играть с тремя игроками на площадке.
8. Команда будет играть с четырьмя игроками на площадке, до тех пор, пока один оштрафованный игрок остается на скамейке штрафников. Игрок, время удаления которого истекает, остается на скамейке штрафников до ближайшей остановки игры, если это имеет место. Все удаления отсчитываются в том порядке, в котором назначались. Все удаленные игроки покидают скамейку штрафников по истечении штрафного времени, при этом должны быть соблюдены правила численного состава игроков на площадке. Во время остановки игры судьи вместе с секретариатом помогают игроку, чей штраф истек, покинуть скамейку штрафников.
   * + - 1. Если игрок, получивший удаление, совершает дальнейшие нарушения, ведущие к удалению, то все его удаления отбываются по очереди.
9. Это правило действует - независимо от того, пошло ли время первого удаления или нет. Если время удаления пошло, и этот же игрок получает еще одно удаление, второе штрафное время никак не влияет на время первого удаления.
10. «По очереди» подразумевает то, что как только время первого удаления истекает, начинается отсчет времени следующего штрафа, если только команда не имеет других удаления, которые были назначены между удалениями первого игрока.
11. Одному игроку за игру может быть назначено неограниченное количество удалений. Если игрок получает персональное удаление, до начала отсчета персонального штрафа все его предыдущие штрафы должны закончиться.
12. Если игрок отбывает персональное удаление и получает еще одно удаление, отсчет оставшегося времени персонального штрафа будет отложено до окончания времени скамеечного штрафа. Капитан команды должен выбрать полевого игрока из числа неоштрафованных для отбытия штрафа с удаленным игроком, для выхода на площадку по истечении времени скамеечного штрафа. Если удаленный игрок совершает нарушение, ведущее к матч-штрафу (удаление до конца игры), правила относительно матч-штрафов применяются.
    * 1. Удаления на 2 минуты
         + 1. Если в ворота команды, у которой удален игрок на 2 минуты, забивается гол, время удаления прекращается, только если команда соперника не играет в меньшем или равном составе.
13. Если в течение отложенного штрафа или штрафного удара, вызванного нарушением ведущим к удалению, гол не забит - удаление не отменяется. Если 2-минутное удаление наложено в связи со штрафным ударом или отложенным штрафом, применяются правила относительно штрафов в связи со штрафным ударом.
    * + - 1. Если команда имеет больше чем один 2-минутный штраф, они отбываются в порядке их назначения.
      1. Отложенный штраф
         + 1. Все виды штрафов, включая матч-штрафы, могут быть отложены. Отложенный штраф применяется, когда команда, не нарушившая правила, продолжает контролировать мяч после нарушения, ведущего к удалению. Одновременно может быть отложен только один штраф, но если имеет место быть еще один штраф, при возникшей голевой ситуации, он также может быть отложен.
14. Если один или несколько отложенных штрафов наложены в связи со штрафным ударом или отложенным штрафным ударом, то применяются правила касающиеся штрафных ударов.
    * + - 1. Отложенный штраф означает, что команде, не нарушившей правила, дается возможность продолжить атаку, пока нарушившая команда не завладеет мячом или игра будет прервана.
15. В течение отложенного штрафа, команда, не нарушившая правила, имеет возможность заменять вратаря полевым игроком и продолжать атаку. Отложенный штраф выполняется даже после окончания периода или матча. Если отложенный штраф прерван, потому что нарушившая команда овладевает мячом, игра возобновляется с розыгрыша спорного мяча.
16. Команда, не нарушившая правила, должна использовать отложенный штраф для конструктивного нападения. Если судьи считают, что команда только пытается выиграть время, игроки будут предупреждены. Если команда все же не продолжает атакующие действия, игра будет остановлена, удаление назначено, и игра возобновлена с розыгрыша спорного мяча.
17. Если отложенный штраф прерван по любой другой причине, игра возобновляется согласно тому, что послужило причиной остановки.
18. Если команда, не нарушившая правила в течение отложенного штрафа, забивает гол по правилам, то гол засчитывается, а последний 2-минутный отложенный штраф, наложенный на команду, отменяется. Никакие другие штрафы не отменяются.
19. Если команда, нарушившая правила в течение отложенного штрафа, забивает гол, то гол не засчитывается, а игра возобновляется с розыгрыша спорного мяча. Если же не нарушившая команда забивает гол в свои ворота, гол засчитывается.
    * 1. Нарушения, ведущие к 2-минутному удалению
         + 1. Игрок ударяет, блокирует, поднимает клюшку соперника для достижения значительного преимущества над соперником.
           2. Полевой игрок играет мячом выше уровня пояса любой частью своей клюшки или ногой.
20. Под уровнем пояса понимается, когда игрок стоит вертикально.
    * + - 1. Опасная игра клюшкой
21. включая взмах клюшкой назад до удара по мячу или вперед после удара или подъема клюшки выше головы соперника, если эти действия опасны для соперников.
    * + - 1. Игрок толкает соперника на борт или раму ворот.
          2. Игрок, пытаясь достать мяч, ставит подножку сопернику.
          3. Когда капитан команды запрашивает измерение клюшки, а она соответствует нормам, то
22. капитан команды отбывает штраф
    * + - 1. Полевой игрок участвует в игре без клюшки в руках. (Жест отсутствует)
23. Не относится к вратарю, который временно считается полевым

игроком.

* + - * 1. Полевой игрок берет клюшку в другом месте, а не в зоне замены его команды. (Жест отсутствует)
        2. Полевой игрок не убирает свою сломанную клюшку с площадки и не относит ее в зону замены своей команды. (Жест отсутствует)

1. Только ясно видимые части клюшки должны быть убраны игроком с площадки.
   * + - 1. Игрок умышленно мешает перемещению по площадке соперника, не владеющего мячом.
2. Если игрок двигается на соперника спиной вперед и натыкается на него, мешая его движению, может быть назначен только свободный удар.
   * + - 1. Полевой игрок активно мешает вратарю выбросить мяч.
3. Считается нарушением только, если полевой игрок находится к вратарю ближе 3 м от места, где вратарь получил контроль над мячом. Активная помеха подразумевает движения игрока из стороны в сторону перед вратарем и пытка достать мяч клюшкой.
   * + - 1. Игрок нарушает правило “3 метров” во время вводного или свободного удара.
4. Если мяч сыгран в то время, когда противники пытаются занять необходимую позицию правильным способом, со стороны судей не должно предприниматься никаких действий.
   * + - 1. Полевой игрок останавливает или играет мячом лежа или сидя.
5. Включая остановку или игру мячом на обоих коленях или одной рукой опираясь на пол, рука держащая клюшку и касающаяся пола, не считается игрой лежа.
   * + - 1. Полевой игрок останавливает или играет мячом рукой или головой.
         2. Имеет место неправильная замена.
6. Игрок, оставляющий площадку должен пересечь борт перед игроком его заменяющим. Удаление в этом случае должно последовать, только если это оказало воздействие на игру.
   * + - 1. Одновременное нахождение на площадке у команды больше положенного количества игроков.
7. Удаляется только один игрок.
   * + - 1. Когда удаленный игрок:
8. не выходя на площадку, оставляет штрафную скамью до истечения время его штрафа; отказывается покидать скамейку штрафников, когда его штраф истек; выходит на площадку во время остановки игры, прежде, чем время его штрафа истекло. (925)
9. Секретариат обязан информировать судей относительно этого, как можно быстрее. Игрок, чей штраф истек, не может покинуть скамейку штрафников, если количество штрафов его команде делает это невозможным, или истекло время персонального удаления. Вратарь, чей штраф истек, не может покинуть скамейку штрафников до ближайшей остановки.
10. Считается срывом игры, если удаленный игрок выходит на площадку во время игры.
    * + - 1. Игрок совершает повторные нарушения, ведущие к свободному удару.
11. Включая короткий и длинный промежуток между нарушениями.
    * + - 1. Команда систематически совершает нарушения, ведущие к свободному удару.
12. Включая ситуацию, когда команда совершает множество незначительных нарушений в течение короткого промежутка времени. Удаляется игрок, совершивший последнее нарушение.
    * + - 1. Игрок преднамеренно задерживает игру. Включает:
13. нанесение удара по мячу, когда игра прервана; преднамеренная блокировка мяча около борта или ворот; умышленный выброс мяча за борт или преднамеренное повреждение мяча.
    * + - 1. Команда систематически задерживает игру.
14. Если судьи считают, что команда только пытается выиграть время, игроки будут предупреждены. Если судьи считают, что команда близка к удалению за задержку игры, капитан команды, по возможности, должен быть уведомлен до принятия решения судей. Капитан команды должен выбрать полевого игрока, из числа неоштрафованных, для отбытия удаления на скамейке штрафников.
    * + - 1. Игрок или официальное лицо команды протестуют в некорректной форме против решения судей, или выполнено обращение к судьям в грубой форме.
15. Включает когда капитан команды постоянно и без причины обращается к судьям по поводу принятых решений.
16. Возражение против решений судей и выполнение своих обязанностей не корректно, рассматривается как незначительное нарушение по сравнению с неспортивным поведением.
17. Также применяется, если официальное лицо команды выходит на площадку без разрешения судей. Судьи, по возможности, должны предупредить официальных членов команды до принятия решения.
    * + - 1. Вратарь, несмотря на требование судей, отказывается поместить раму ворот на свое место.
18. Обязанность вратаря ставить раму ворот на место при первой возможности.
    * + - 1. Игрок, несмотря на обращение судей, пренебрегает исправлением собственной экипировки и формы. (Жест отсутствует)
          2. Форма игрока находится в ненадлежащем виде. (Жест отсутствует)
19. Включает отсутствие части формы или нарушения, связанные с капитанской повязкой.
20. Нарушения относительно формы наказываются только один раз в игру. О всех других случаях неправильного снаряжения сообщается руководству проведения соревнований.
    * + - 1. Вратарь участвует в игре, используя неправильную экипировку. (Жест отсутствует). Если вратарь неумышленно теряет свой шлем, игра останавливается и продолжается с розыгрыша спорного мяча.
          2. Игрок принимает участие в матче с неправильно указанным номером (Жест отсутствует)
21. После исправления номера в протоколе, игрок с неправильно указанным номером может продолжать участие в матче. Нарушения относительно неправильно пронумерованного игрока наказываются только один раз за игру в каждой команде. Обо всех других случаях неправильного пронумерованного игрока сообщается руководству проведения соревнований.
    * 1. Удаления на 5 минут
         + 1. Если команда забивает гол во время 5-минутного удаления соперника, время штрафа не прекращается.
      2. Нарушения, ведущие к 5-минутному удалению
         + 1. Полевой игрок наносит сильные или травмоопасные удары своей клюшкой, включая, когда полевой игрок поднимает клюшку над головой соперника и задевает его.
           2. Полевой игрок использует свою клюшку для задержки соперника.
           3. Полевой игрок бросает свою клюшку или другое снаряжение, находясь на площадке, чтобы попасть по мячу.
           4. Игрок виновен в грубой игре по отношению к противнику.
           5. Игрок, толкает противника руками на борт или рамы ворот.
           6. Игрок совершает повторные нарушения, что ведет к 2-минутному удалению.
22. Удаление на 5 минут заменяет последнее 2-минутное удаление. Нарушения должны быть похожи.
    * 1. Персональные удаления
         + 1. Персональное удаление назначается вместе со скамеечным штрафом, отсчет которого производится после окончания скамеечного штрафа. Одновременно может быть назначено неограниченное количество персональных удалений.
23. Если игрок, уже отбывая персональный штраф, получает скамеечный штраф, то измерение персонального штрафа будет остановлено, до тех пор, пока не истечет время скамеечного штрафа. Капитан команды должен выбрать полевого игрока из числа неоштрафованных отбывать скамеечный штраф и выйти на площадку по его окончанию.
    * + - 1. Персональный штраф относится только к удаленному игроку, поэтому он может быть заменен другим игроком на площадке во время удаления.
24. Капитан команды должен выбрать полевого игрока из числа неоштрафованных отбывать скамеечный штраф и выйти на площадку по его окончанию. После истечения персонального штрафа игрок не может выйти на площадку до ближайшей остановки. Если официальное лицо команды получает персональный штраф, он покидает зону замены до конца матча, а капитан команды должен выбрать полевого игрока из числа неоштрафованных отбывать скамеечный 2-минутный штраф.
    * 1. 10-минутное персональное удаление
         + 1. Если команда забивает гол во время 10 минутного персонального удаления соперника, время штрафа не прекращается.
      2. Нарушения, ведущие к 2-минутному скамеечному штрафу + 10-минутному персональному штрафу
         + 1. Неспортивное поведение игрока или официального лица
25. Неспортивное поведение подразумевает: оскорбительное или грубое отношение к судьям, игрокам, официальным лицам команд, организаторам или зрителям; умышленные удары ногой, опрокидывание бортов или рамы ворот; бросок клюшки или любого другого снаряжения во время остановки игры или в зоне замены.
    * 1. Матч-штраф
         + 1. Игрок или официальное лицо команды, получивший матч-штраф, немедленно уходит в раздевалку и не может принимать никакого участия в матче.
26. Команда хозяев ответственна за обеспечение, чтобы игрок, нарушивший правила, ушел в раздевалку и не возвращался оттуда ни на площадку, ни на зрительские трибуны в течение оставшегося времени матча, включая дополнительное время и штрафные послематчевые удары. О всех матч-штрафах сообщается руководству проведения соревнований.
27. Нарушения, совершенные до или после матча, которые обычно ведут к матч-штрафу, отмечаются, но скамеечного штрафа не назначается. Исключение составляет неправильное снаряжение (которое должно быть исправлено заинтересованным игроком, после чего он может участвовать в матче). Игрок или официальное лицо команды, нарушивший правила, ведущие к матч-штрафу, совершенные до матча, не могут принимать участие в матче, дополнительном времени матча и штрафных послематчевых ударах.
    * + - 1. Матч-штраф всегда сопровождается 5-минутным командным удалением.
28. Капитан команды должен выбрать полевого игрока из числа не оштрафованных отбывать 5 минутный штраф на скамейке штрафников. Все возможные персональные штрафы игрока, получившего матч-штраф, прекращаются.
    * 1. Матч- штраф 1
29. Матч- штраф 1 имеет технический характер, действует только до конца матча и не распространяется на следующие матчи.
    * 1. Нарушения, ведущие к Матч- штрафу 1
         + 1. Полевой игрок использует не разрешенную клюшку или крюк. Вратарь использует не разрешенный шлем. (Жест отсутствует)
           2. Игрок, не отмеченный в протоколе, принимает участие в матче. (Жест отсутствует) Удаление игрока, не отмеченного в протоколе матча, отбывает игрок из числа неоштрафованных.
           3. Травмированный игрок, который был заменен на скамейке штрафников, выходит на площадку до окончания его штрафного время. (Жест отсутствует)
           4. Игрок, или официальное лицо команды, повторно является виновным в неспортивном поведение.
30. Матч-штраф заменяет последний 2-минутный скамеечный штраф + 10-минутный персональный штраф. Но правила относительно матч- штрафа должны быть применены. «Повторно» означает идентичное нарушение в течение одного матча.
    * + - 1. Игрок, находящийся в состоянии радости, гнева или досады, ломает свою клюшку или другое снаряжение.
          2. Игрок наносит серьезное физическое нападение на соперника
31. Это опасное, провокационное и неспортивное поведение, которое считается умышленным.
    * 1. Матч-штраф 2
         + 1. Матч- штраф 2 действует на текущий и следующий матч этого соревнования.
      2. Нарушения, ведущие к Матч- штрафу 2
         + 1. Участие игрока в потасовке.
32. Потасовка подразумевает формы борьбы без ударов руками и ногами, и игроки, вовлеченные в потасовку, поддаются попытке разнять их.
    * + - 1. Игрок совершает нарушение, ведущее к 5-минутному удалению, второй раз в одном матче.
33. Матч-штраф заменяет последнее 5-минутное удаление. Однако, правила относительно матч-штрафа должны быть применены.
    * + - 1. Игрок или официальное лицо команды повторно является виновным в неспортивном поведение.
34. Матч-штраф заменяет последний 2-минутный скамеечный штраф + 10-минутный персональный штраф. Но правила относительно матч- штрафа должны быть применены. «Повторно» означает идентичное нарушение в течение одного матча.
    * + - 1. Игрок, чье снаряжение собираются измерять, исправляет снаряжение перед измерением.
          2. Игрок или официальное лицо команды совершают нарушение с целью сорвать игру. Включая ситуации:
35. Оштрафованный игрок выходит на площадку во время игры до истечения штрафного времени. Если игрок выходит на площадку во время остановки, назначается только 2-минутное удаление. Если игрок выходит на площадку по вине секретариата, он должен вернуться на скамейку штрафников и продолжать отбывать штраф, никакой дополнительный штраф игроку не назначается. Если ошибка секретариата замечена после того, как правильное штрафное время истекло, никакое действие не предпринимается. Если игрок, чье персональное удаление истекло, выходит на площадку до ближайшей остановки, это считается “нарушением численного состава”.
36. Нарушения, совершенные любой командой из зоны замены в течение штрафного удара.
37. Снаряжение брошено из зоны замены на площадку во время игры.
38. Игрок, не в процессе замены, принимает участие или пытается принять участие в игре из зоны замены.
39. Игрок участвует в игре как полевой игрок, после игры вратарем в одной и той же игре.
40. Команда умышленно выпускает лишних игроков на площадку.
    * + - 1. Полевой игрок продолжает использовать не правильную клюшку или крюк (которыми можно нанести травму) после получения предупреждения со стороны судей.
      1. Матч-штраф 3
         + 1. Матч-штраф 3 действует на текущий и следующий матч этого соревнования. Решение по отстранению на несколько матчей принимает оргкомитет соревнования.
      2. Нарушения, ведущие к Матч-штрафу 3
         + 1. Игрок вовлечен в драку. (909)
41. Игрок считается вовлеченным в драку, когда он наносит сильные удары рукой, ногой или клюшкой.
    * + - 1. Игрок допускает грубость или жестокость по отношению к другому участнику матча.
42. Включая, когда игрок бросает свою клюшку или другое снаряжение в соперника.
    * + - 1. Игрок или официальное лицо команды используют в речи нецензурные выражения.
43. К ним относятся оскорбления судей, игроков, официальных лиц команды, организаторов или зрителей.
    * 1. Штрафы, назначаемые вместе со штрафным ударом
         + 1. Если штрафной удар, вызванный нарушением, ведущим к удалению, завершается взятием ворот.
44. Рассматривается только удаление, относящееся к штрафному удару. Это включает отложенный штрафной удар. Если штрафной удар вызван нарушением, ведущим к 2-минутному удалению, удаление должно быть отменено в случае, когда штрафной бросок заканчивается взятием ворот, но все другие штрафы применяются. Если отложенный штрафной удар вызван нарушением, не ведущим к удалению, а команда, нарушившая правила, совершает еще одно нарушение, ведущее к удалению, последнее нарушение должно рассматриваться, как нарушение, послужившее причиной назначения штрафного удара.
    * + - 1. Если штрафной удар, вызванный нарушением, ведущим к удалению, и назначенный во время отложенного штрафа, заканчивается взятием ворот, удаление, послужившее назначению штрафного удара, отменяется.
    1. Стандартные ситуации
       1. Общие правила для стандартных ситуаций
          * 1. После остановки игра продолжается со стандартной ситуации, соответствующей причине остановки.
45. Стандартные ситуации - розыгрыш спорного мяча, вводные, свободные или штрафные удары.
    * + - 1. Судьи дают один сигнал, показывают соответствующий жест и место розыгрыша стандартной ситуации. После этого мяч можно вводить в игру, при необходимости после второго сигнала, если мяч неподвижен и находится в правильном месте розыгрыша.
46. Судьи сначала показывают направление атаки, затем жест нарушения, ставший причиной остановки. Если, по мнению судей, ситуация не принципиальная, то мяч может быть не полностью остановлен или находится не точно на месте нарушения.
    * + - 1. Стандартная ситуация выполняется быстро, без задержек.
47. Судьи решают, что считать преднамеренной задержкой. При задержке розыгрыша стандартной ситуации, судьи предупреждают игрока перед принятием дальнейших действий.
    * 1. Розыгрыш спорного мяча
         + 1. В начале нового периода и после правильного взятия ворот назначается розыгрыш спорного мяча в центре поля.
48. После взятия ворот, в течение дополнительного времени, штрафного удара, в конце периода розыгрыш спорного мяча не производится. При розыгрыше спорного мяча в центре поля, игроки команд должны располагаться на своей половине площадки.
    * + - 1. После остановки игры, когда ни одна из команд не получает право на вводный удар, свободный удар, штрафной удар, игра продолжается с розыгрыша спорного мяча.
          2. Розыгрыш спорного мяча выполняется в ближайшей точке розыгрыша спорного мяча (“крестах”), согласно положению мяча во время остановки.
          3. Все игроки, кроме участвующих в розыгрыше, обязаны без напоминания судей, занять позицию не менее 3 м от мяча, включая клюшку.
49. Перед розыгрышем спорного мяча судьи проверяют расположение игроков и команд.
    * + - 1. В розыгрыше спорного мяча принимают участие по одному полевому игроку от каждой команды. Игроки стоят лицом к стороне площадки противника, не касаясь друг друга. Стопы игроков располагаются перпендикулярно, на одинаковом расстоянии от линии центра. Клюшки необходимо держать обычным хватом, выше метки захвата. Крюки располагаются перпендикулярно центральной линии, с обеих сторон от мяча, не касаясь его.
50. Обычный хват подразумевает способ, которым игрок держит свою клюшку во время игры. С какой стороны от мяча ставить клюшку выбирает игрок защищающейся команды. Если розыгрыш спорного мяча происходит на центральной линии, выбирает сторону от мяча игрок команды гостей. Мяч находится по центру крюков. Игрок, участвующий в розыгрыше спорного мяча и не выполняющий требования судей, должен быть заменен. В случае возникновения спорного момента, связанного с заменой игрока перед розыгрышем спорного мяча, команда гостей обязана выполнить замену первой.
    * + - 1. Гол, забитый непосредственно с розыгрыша спорного мяча, засчитывается.
      1. События, ведущие к розыгрышу спорного мяча
         + 1. Повреждение мяча.
           2. Не предоставляется возможность играть мячом.
51. Судьи перед остановкой игры должны дать игрокам возможность овладеть мячом.
    * + - 1. Отделены части бортов, и мяч находится в близости от места разъединения.
          2. Рама ворот неумышленно сдвинута и не может быть возвращена на место в кратчайшее время.
52. В обязанности вратаря входит восстановление рамы ворот, как только это станет возможным.
    * + - 1. Имеет место серьезная травма, или травмированный игрок непосредственно влияет на ход игры.
53. Судьи решают, что считать серьезной травмой, при необходимости игра должна быть остановлена.
    * + - 1. Возникновение в игре нестандартной ситуация.
54. Судьи решают, что считать нестандартной ситуацией, обычно это появление на площадке людей или предметов, не имеющих отношение к игре, полное или частичное отключение освещения, сирена об окончании матча, поданная по ошибке.
    * + - 1. Взятие ворот не засчитано, несмотря на то, что не совершено нарушение, ведущее к свободному удару.
55. Включая ситуацию, когда мяч попадает в ворота, не пересекая линию ворот спереди.
    * + - 1. Штрафной удар не засчитан.
56. Включая ситуацию, когда штрафной удар выполнен не правильно.
    * + - 1. За умышленную задержку игры командой, не нарушившей правило, во время отложенного штрафа.
57. После отложенного штрафа всегда дается розыгрыш спорного мяча.
    * + - 1. За нарушение, не связанное с игрой, но совершенное во время игры.
58. Включая выход на площадку оштрафованного игрока до истечения времени штрафа и попытку завладеть мячом.
    * + - 1. Судьи не могут решить какой команде вводить мяч в игру.
59. Включая одновременное нарушение правил игроками обеих команд.
    * + - 1. Спорное или ошибочное решение судей.
      1. Вводный удар
         + 1. Когда мяч покидает площадку, команда, не нарушившая правило, имеет право на вводный удар.
60. Нарушившей правила считается команда, чей игрок (или его снаряжение) коснулся последним мяча перед тем как он покинул пределы площадки.
    * + - 1. Вводный удар производится с места, где мяч покинул площадку, в 1,5 метрах от борта, но не за воображаемой линией ворот.
61. Если, по мнению судей, ситуация не принципиальная, мяч может быть не полностью остановлен и вводный удар может производиться не точно с места нарушения, а с расстояния ближе 1,5 метров от борта. Ввод мяча в игру из-за воображаемой линии ворот выполняется с ближайшей точки розыгрыша спорного мяча (“креста”). В случае касания мячом потолка или предметов выше площадки, вводный удар выполняется в 1,5 м от борта на том же самом расстоянии от линии центра.
    * + - 1. Все игроки команды противника обязаны без напоминания судей занять позицию не менее 3 м от мяча, включая клюшку.
62. Игрок, выполняющий вводный удар, не должен ждать пока команда противников займет необходимую позицию. Если вводный удар разыгран, в то время когда противники пытаются занять необходимую правильную позицию, никаких действий со стороны судей не предпринимаются.
    * + - 1. Вводный удар выполняется ударом клюшкой по мячу. Протяжки и броски мяча клюшкой во время вводного удара запрещены.
          2. Игрок, вводящий мяч в игру, не может касаться мяча второй раз прежде, чем он коснется другого игрока или его экипировки.
          3. Вводный удар может идти непосредственно в ворота, включая собственные.
      1. События, ведущие к вводному удару
         + 1. Мяч пересекает борт, касается потолка или предметов над площадкой.
      2. Свободный удар
         + 1. На свободный удар имеет право команда, не нарушившая правило. При нарушениях, ведущих к свободному удару, практически всегда применяется правило преимущества.
63. «Правило преимущества» подразумевает, если не нарушившая команда продолжает контролировать мяч, она имеет возможность продолжать игру, если это дает ей большее преимущество, чем свободный удар.
64. Если команда, не нарушившая правило, теряет контроль над мячом, свободный удар назначается с места, где совершено первоначальное нарушение.
    * + - 1. Свободный удар назначается с места совершения нарушений правил, но не за воображаемой линией ворот или ближе 3,5 м от вратарской площадки.
65. Если, по мнению судей, ситуация не принципиальная, мяч может быть не полностью остановлен и свободный удар может производиться не точно с места нарушения. При нарушении совершенном ближе, чем 1,5 м от борта, мяч отодвигается от борта при свободном ударе на 1,5 м. Свободный удар, назначенный за нарушение за воображаемой линией ворот, выполняется в ближайшей точке розыгрыша спорного мяча. Свободный удар, назначенный ближе, чем в 3,5 м от вратарской площадки, выносится на это расстояние (3,5 метра от вратарской площадки) по воображаемой линии от центра ворот через место, где совершено нарушение. В этом случае защищающаяся команда всегда имеет право поставить стенку вне вратарской площадки. Если нападающая команда мешает этому, свободный удар предоставляется защищающейся команде. Нападающая команда не обязана ждать команду защиты, пока та установит стенку. И имеет право в установленных правилах поставить в стенку игроков своей команды.
    * + - 1. Все игроки команды противника обязаны без напоминания судей занять позицию не менее 3 м от мяча, включая клюшку.
66. Игрок, выполняющий свободный удар, не должен ждать пока команда противников, займет необходимую позицию. Если свободный удар разыгран в то время, когда противники пытаются занять необходимую правильную позицию, никаких действий со стороны судей не предпринимается.
    * + - 1. Свободный удар выполняется ударом клюшки по мячу. Протяжки и броски мяча клюшкой во время свободного удара запрещены.
          2. Игрок, вводящий мяч в игру, не может касаться мяча второй раз прежде, чем мяч коснется другого игрока или его экипировки.
          3. Свободный удар может идти непосредственно в ворота.
      1. Нарушения, ведущие к свободному удару
         + 1. Удар, блокировка, поднятие клюшки соперника.
67. Если судьи считают, что игрок играет в мяч перед ударом по клюшке соперника, никакое действие не предпринимается.
    * + - 1. Игрок, владея мячом или пытаясь завладеть им, ударяет по ноге соперника своей клюшкой. Полевой игрок до или после удара по мячу поднимает крюк клюшки выше уровня пояса.
68. Это правило включает обманные удары. Высокий взмах допустим, если нет риска нанесения травмы или отсутствие поблизости игроков. Под уровнем пояса понимается, когда игрок стоит вертикально.
    * + - 1. Полевой игрок, используя любую часть клюшки или ноги, пытается или играет в мяч выше уровня колена.
69. Остановка мяча бедром рассматривается как игра в мяч выше уровня колен, исключение составляет случай, если игрок стоит обеими ногами на полу или бежит нормальным способом. Под уровнем колен понимается, когда игрок стоит вертикально.
    * + - 1. Полевой игрок размещает свою клюшку или ногу между ногами соперника.
          2. Игрок, владея мячом или пытаясь завладеть им, подталкивает противника иначе, чем плечо в плечо.
          3. Игрок, владея мячом или пытаясь завладеть им, совершает движения спиной вперед на соперника, или мешает его перемещению.
70. Включая случаи, когда атакующая команда мешает защищающейся команде поставить стенку при свободном ударе, назначенном в 3.5 м от вратарской площади.
    * + - 1. Полевой игрок играет в мяч ногой дважды, между тем мяч не коснулся другого игрока, его клюшки или снаряжения.
71. Считается нарушением, если по мнению судей, игрок оба раза играет в мяч умышленно.
    * + - 1. Игрок получает пас ногой от полевого игрока своей команды.
72. Считается нарушением, если по мнению судей, пас был умышленным. Получение паса от ноги игрока своей команды не считается нарушением, если противник пренебрегает возможностью играть в мяч. За пас ногой вратарю, штрафной удар не назначается, так как не является ситуацией связанной с взятием ворот.
    * + - 1. Нахождение полевого игрока во вратарской площадке. (914)
73. Полевой игрок может находиться во вратарской площадке, если по мнению судей это не является помехой в голевой ситуации и не мешает действиям вратаря.
74. Если во время выполнения свободного удара игрок защищающейся команды находится во вратарской площадке, в раме ворот, или если ворота были сдвинуты со своего места, то назначается штрафной удар.
75. Полевой игрок считается во вратарской площадке, если любая часть его тела касается пола внутри вратарской площадки. Клюшка, расположенная во вратарской площадке, не является нахождением игрока во вратарской площадке. Линии включены в размер вратарской площадки.
    * + - 1. Полевой игрок умышленно сдвигает ворота команды противника.
          2. Полевой игрок пассивно мешает вратарю выбросить мяч.
76. Считается нарушением только если полевой игрок находится ближе 3 м к вратарю от места, где вратарь получает контроль над мячом. «Пассивно» подразумевает неумышленная помеха или нежелание двигаться.
    * + - 1. Полевой игрок подпрыгивает и останавливает мяч.
77. Прыжком считается, когда обе ноги игрока полностью оторвались от пола.
    * + - 1. Бег не считается прыжком. Игрок может подпрыгнуть над мячом, не касаясь его.
78. Игра в мяч полевым игроком находящимся вне площадки. (Никакого жеста нарушения). «Вне площадки» означает, если одна или две ноги игрока находятся за бортом. Если игрок играет в мяч находясь вне площадки в процессе замены, это рассматривается как нарушение численного состава. Разрешено выбегать за пределы площадки, но играть в мяч находясь вне площадки запрещено.
    * + - 1. В игре 6х6: Вратарь полностью покидает штрафную площадку при введении мяча в игру.

В игре 4х4: Вратарь полностью покидает штрафную площадку (1 м х 2,5 м).

1. В этом случае вратарь не считается полевым игроком. Вратарь считается полностью покинувшим штрафную площадку, когда ни одна из частей его тела не касается пола внутри штрафной площадки. Не считается нарушением, если вратарь, выполняя вбрасывание, выпустил мяч из рук и по инерции покидает границы штрафной площадки. Также это касается ситуации, когда вратарь принимает мяч внутри штрафной площадки, но его тело по инерции покидает границы штрафной площадки.
2. Линии включены в размер штрафной площадки.
   * + - 1. Вратарь бросает или выбивает мяч за центральную линию.
3. Считается нарушением, когда мяч не касается пола, борта, другого игрока или его снаряжения, прежде чем пересечь полностью центральную линию.
   * + - 1. Не правильно выполнен или умышленно задержан розыгрыш спорного мяча, свободного или вводного удара.
4. Включая, ситуации, когда вводный или свободный удар без причины задержан или разыгран не ударом клюшки по мячу. Если вводный или свободный удар выполняется не с положенного места или мяч не полностью остановлен. Тогда розыгрыш можно повторить. Если, по мнению судей, ситуация не принципиальная, мяч может быть не полностью остановлен или находится не точно в месте нарушения.
   * + - 1. Контроль вратарем мяча больше 3 секунд.
5. Владение мячом считается, если вратарь отпускает мяч и подбирает его снова, не будучи атакованным в данный момент.
   * + - 1. Когда вратарь получает передачу от полевого игрока своей команды.
6. Считается нарушением, если по мнению судей, передача является умышленной. Мяч должен полностью пересечь центральную линию. Вратарь может получать второй пас от игрока своей команды, если игра была прервана игроком другой команды, или вратарь полностью покинул границы штрафной площадки. В этом случае он считается полевым игроком. Если вратарь покидает штрафную площадку полностью, останавливает мяч, затем, возвращаясь в нее, берет мяч в руки, это не считается пасом вратарю.
7. За пас вратарю, штрафной удар не назначается, так как не является ситуацией связанной с взятием ворот.
   * + - 1. Когда нарушение совершено в связи с игрой. (Предписанный жест нарушения). В связи с игрой подразумевается контроль или попытку завладеть мячом.
         2. Игрок задерживает игру.
8. Включая, когда полевой игрок, чтобы выигрывать время, занимает место около борта или рамы ворот таким образом, чтобы противник не мог отобрать мяч без нарушения.
9. Игрок перед наказанием, по возможности, должен быть предупрежден.
   * 1. Штрафной удар (Буллит)
        + 1. На штрафной удар имеет право команда, не нарушившая правило.
10. Если штрафной удар назначается в течение отложенного штрафа или вызвано нарушением, ведущим к штрафному удару, то применяются правила штрафов связанных со штрафным ударом.
    * + - 1. Штрафной удар выполняется с центра площадки.
          2. Все игроки, за исключением игрока выполняющего штрафной удар и вратаря защищающего ворота, находятся в своих зонах замены в течение выполнения штрафного удара.
11. Вратарь должен находиться на линии ворот перед тем, как игрок начнет совершать движения в сторону ворот. Вратарь не может быть заменен полевым игроком. Если вратарь совершает нарушение в течение штрафного удара, назначается новый штрафной удар. Если другой игрок в нарушившей правила команде совершает нарушения в течение штрафного удара, назначается новый штрафной удар, а нарушение должно рассматриваться как срыв игры.
    * + - 1. Игрок, выполняющий штрафной удар, может играть мячом неограниченное количество раз, но мяч должен двигаться только вперед в течение всего штрафного удара.
12. Во время выполнения штрафного удара время игры должно быть остановлено. Если мяч попадает в штанги, перекладину или вратаря, а затем пересекает линию ворот, то взятие ворот должно быть засчитано.
    * + - 1. Если 2-минутное удаление назначено в связи со штрафным ударом, оно должно быть отмечено в протоколе матча, только в случае если взятие ворот не засчитано.
13. Удаленный игрок должен находиться на скамейке штрафников в течение всего штрафного удара.
    * 1. Отложенный штрафной удар
         + 1. Отложенный штрафной удар применяется, если команда, не нарушившая правила, продолжает контролировать мяч в голевой ситуации после нарушения, ведущего к штрафному удару.
14. Если отложенный штрафной удар назначен в течение отложенного штрафа или вызван нарушением, ведущим к удалению, правила штрафов, соответствующие штрафному удару, должны быть применимы. Отложенный штрафной удар может быть вызван нарушением, ведущим к удалению.
    * + - 1. Отложенный штрафной удар подразумевает, что команде, не нарушившей правила, дается возможность продолжать атаку до завершения голевой ситуации.
15. Отложенный штрафной удар должен быть выполнен даже после окончания периода или матча.

Если команда, не нарушившая правила, в течение отложенного штрафного удара забивает мяч в ворота соперников правильно, то взятие ворот зачитывается, а штрафной удар отменяется.

* + 1. Нарушения, ведущие к штрафному удару
       1. Голевая ситуация прервана или не может иметь продолжения из-за совершения нарушений, ведущих к свободному или штрафному удару защищающейся командой. (Предписанный жест нарушения)

1. Считать ли ситуацию голевой решают судьи. Нарушение в штрафной площадке не может автоматически вести к штрафному удару.
2. Штрафной удар автоматически назначается, когда защищающаяся команда в течение голевой ситуации преднамеренно сдвигает раму ворот со своего места или умышленно играет с нарушением численного состава (численном преимуществе игроков).
3. Штрафной удар назначается всегда: во время свободного удара назначенного около ворот, полевой игрок защищающейся команды находится во вратарской площадке, раме ворот; рама ворот была сдвинута со своего места.

4. Соревнования по индивидуальным навыкам (СпИН)

Соревнования по индивидуальным навыкам предназначены для спортсменов, которые еще не смогли развить навыки до такого уровня, чтобы участвовать в командных играх. Соревнования по индивидуальным навыкам состоят из пяти упражнений: бросок по воротам, прием и передача, владение клюшкой, бросок на точность, переброс мяча через препятствие. Спортсмены сначала участвуют в предварительном раунде для дивизионирования, где каждый спортсмен выполняет каждое упражнение. Результаты пяти упражнений складываются вместе для определения результата спортсмена в предварительном раунде для дивизионирования, после чего все спортсмены разделяются на дивизионы уже для финального (медального) раунда. В финальном (медальном) раунде каждый спортсмен выполняет каждое упражнение дважды. Оба результата каждого упражнения складываются вместе для окончательного результата спортсмена.

1. Бросок по воротам
   1. Цель: оценить навыки спортсмена выполнять броски по воротам с точностью и мощью, а также оценить навыки спортсмена попадать в ворота с разных углов при ограниченном времени.
   2. Оборудование: клюшка для флорбола, 5 мячей, рулетка, секундомер, ворота.
   3. Описание: спортсмен выполняет один бросок их пяти разных точек, расположенных вокруг ворот. Эти точки расположены на концах пяти 6-метровых дуг, которые начинаются в единой точке в центре линии ворот. Каждая дуга расположена на уровне 30 градусов. У спортсмена есть 15 секунд выполнить все пять бросков. На каждой точке уже должно лежать по мячу до начала отсчета времени.
   4. Подсчет очков: Каждый мяч должен полностью пересечь линию ворот и тогда он приносит спортсмену 5 очков, поэтому пять попаданий в ворота приносят максимум 25 очков. Если мяч не попадает в ворота по причине того, что он ударился о лежащий на его пути другой мяч, а судья считает, что его траектория и скорость позволили бы ему попасть в ворота, тогда такой бросок тоже приносит пять очков.
2. Прием и передача
3. Цель: оценить навыки спортсмена контролировать мяч при его приеме и выполнении передачи.
4. Оборудование: клюшка для флорбола, 5 мячей, рулетка, конусы.
5. Описание: спортсмен получает мяч от тренера, который передет ему мяч с отметки 4 метров от правой и левой стороны. Спортсмен затем выполняет пас с линии. Спортсмен должен попытаться выполнить передачу мяча, направив его между конусами, которые располагаются на расстоянии 8 метров от линии, у которой расположен сам спортсмен. 5 попыток ценностью 5 очков каждая приводит к максимальному результату в 25 очков.
6. Подсчет очков:

|  |  |
| --- | --- |
| 5 оч.: | прием и передача мяча в 1-метровой зоне (между центральными конусами) |
| 4 оч.: | прием и передача мяча в 3-метровой зоне (между двумя внешними конусами, но не в 1-метровой зоне) |
| 3 оч.: | прием и передача мяча вне 3-метровой зоны |
| 2 оч.: | прием мяча, но нет передачи |
| 1 оч.: | прием мяча хаотический и неконтролируемый |
| 0 оч.: | нет контакта с мячом и нет паса |

1. Владение клюшкой
2. Цель: оценить скорость и умения владения клюшкой.
3. Оборудование: клюшка для флорбола, мяч, 6 конусов, рулетка, секундомер, ворота.
4. Описание: На площадке выставляются конусы по одной линии с интервалами 3 м между ними, что представляет собой трассу. Спортсмен клюшкой ведет мяч через все эти конусы, а затем наносит бросок по воротам. Расстояние от линии старта: 21 метр. Секундомер останавливается, когда мяч пересекает линию ворот.
5. Подсчет очков: потраченное на ведения мяча время отнимается от 25. За каждый пропущенный конус вычитается 1 очко. Пять бонусных очков присуждаются, если спортсмен забивает мяч в ворота.
6. Бросок на точность
7. Цель: оценить способность спортсмена выполнить броски в определенные зоны ворот.
8. Оборудование: клюшка для флорбола, мяч, ворота, рулетка или веревка.
9. Описание: в пяти метрах перед воротами проводится линии для бросков. Спортсмен выполняет пять бросков по воротам с данной линии. Ворота разделены на 6 секторов как указано на рисунке. Вертикальные ленты (или веревки) вешаются под углом 45 градусов каждой стойки ворот. Горизонтальные ленты (или веревки) вешаются на расстоянии 30 см от пола.
10. Подсчет очков:
    1. Каждый сектор приносит определенное количество очков.
       1. 5 очков: в один из верхних углов
       2. 3 очка: в один из нижних углов
       3. 2 очка: в верхний центральный сектор
       4. 1 очко: в нижний центральный сектор
    2. Каждый бросок должен привести к тому, что мяч полностью пересекает линию ворот, чтобы принести спортсмену очки. Иногда ленты (веревки) могут помешать полету мяча. В таком случае за такой бросок присуждается такое количество очков, которое назначено на более низкий сектор. Максимальное количество очков на пять бросков: 25 очков.
11. Переброс мяча через препятствие
12. Цель: оценить способность спортсмена выполнить переброс мяча через препятствие.
13. Оборудование: клюшка для флорбола, мяч, препятствие (скамейка или любой другой предмет высотой 25-30 см и минимальной длиной 3 метра), рулетка, конусы.
14. Описание: из положения стоя спортсмен выполняет бросок мяча через препятствие на точность. Препятствие представляет собой предмет высотой 25-30 см и минимальной длиной 3 метра. Спортмен должен передать мяч по направлению своей цели, которая расположена на расстоянии 8 м (см. рисунок). Окончательный результат спортсмена – это сумма за пять таких передач (25 максимум).
15. Подсчет очков:

|  |  |
| --- | --- |
| 5 оч.: | Перебрасывает мяч через препятствие в 1-метровую зону (между центральными конусами) |
| 4 оч.: | Перебрасывает мяч через препятствие в 3-метровой зоне (между двумя внешними конусами, но не в 1-метровой зоне) |
| 3 оч.: | Перебрасывает мяч через препятствие вне 3-метровой зоны |
| 2 оч.: | Перебрасывает мяч через препятствие, но мяч не долетает до зоны очков |
| 1 оч.: | Мяч ударяется о препятствие, но не перелетает через препятствие |
| 0 оч.: | нет контакта с мячом и нет паса |

1. Финальный результат
2. Финальный результат спортсмена – это сумма, полученная за все выполненные попытки по всем пяти упражнениям, которые включены в соревнования по индивидульным навыкам.