

Утверждены приказом Минспорттуризма России

«09» ноября 2010 г. № 1195

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «СПОРТ ЛИЦ С ПОРАЖЕНИЕМ ОПОРНО-ДВИГАТЕЛЬНОГО АППАРАТА»

Спорт лиц с поражением опорно-двигательного аппарата развивается в спортивных дисциплинах соответствующих Всероссийскому реестру видов спорта.

«АКАДЕМИЧЕСКАЯ ГРЕБЛЯ»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящие «Правила» распространяются на организацию и проведение соревнований по академической гребле среди инвалидов с поражением опорно-двигательного аппарата (ПОДА) в Российской Федерации.

Лодки рульные и безрульные:

(а) Использование стандартных адаптивных лодок FISA обязательно для соревнований 1х и 2х.

(б) Все лодки, используемые в соревнованиях 4+ должны управляться рулевым.

1	Гребцы с ограниченными физическими возможностями мужчины	МОФВ	1х, 2х, 4+	3*
2	Гребцы с ограниченными физическими возможностями женщины	ЖОФВ	1х, 2х, 4+	3*

LTА (Ноги, туловище и руки), смешанные (LTAMix) – четверка с рулевым 4+ (LTAMix4+)

ТА (Туловище и руки), смешанные (TAMix) – двойка парная 2х (TAMix2х)

AS (Только руки, плечи), мужские (ASM) – одиночка 1х (ASM1х)

AS (Только руки, плечи), женские (ASW) – одиночка 1х (ASW1х)

В смешанных адаптивных соревнованиях команда должна поровну состоять из мужчин и женщин. В соревнованиях 4+ рулевым может быть как мужчина, так и женщина.

1.1. Программа соревнований по академической гребле среди инвалидов с ПОДА включает в

себя заезды следующих классов:

Гребцы с ограниченными физическими возможностями мужчины МОФВ 1х, 2х, 4+ 3*

Гребцы с ограниченными физическими возможностями женщины ЖОФВ 1х, 2х, 4+ 3*

Примечание: * - лодки специальной конструкции для гребцов с ограниченными физическими возможностями.

2. Заявки на участие в соревнованиях, отказ от участия, замены в экипажах.

2.1. Каждая организация, принимающая участие в соревнованиях, обязана за 7 дней до соревнований, направить в проводящую организацию именную заявку и записи составов экипажей.

2.2. Если экипаж состоит из гребцов разных территориальных спортивных организаций, то все они включаются в соответствующие именные заявки, а в записи экипажа обязательны подписи официальных представителей каждой из этих

2.4. Замена в экипажах. Участвующие организации имеют право производить замену соревнующихся в своих экипажах (до половины состава экипажа и дополнительно рулевого) из числа спортсменов, допущенных к соревнованиям.

2.4.1. Замена перед первым этапом соревнований. Допускается замена заболевших, травмированных соревнующихся спортсменов и рулевых при условии предъявления документа, подтверждающего заболевание и заключение заместителя главного судьи по медицинской части. Замены производятся не позднее, чем за час до начала первого этапа соревнований в соответствующем классе лодок.

2.4.2. Замена после первого этапа соревнований. В экипажах не допускается замена спортсменов, если они уже провели гонки в заездах данного класса лодок, за исключением случая серьезного заболевания или происшествия, закончившегося травмой, что должно быть подтверждено медицинским документом. Любое необходимое решение принимается главным судьей.

2.5. Заявление на замену соревнующихся сдается в письменной форме официальным представителем команды в судейскую коллегию по установленной форме.

2.6. Не допускается замена спортсменов, выступающих в одиночках.

3. Распределение экипажей по заездам и стартовым местам

3.1. Распределение участвующих экипажей по заездам и по "водам" осуществляется на основании результатов жеребьевки, кроме случаев, предусмотренных Положением проводящей организации.

3.1.1. Распределение участвующих экипажей по заездам и по "водам" осуществляется на основании результатов жеребьевки, кроме случаев,

предусмотренных Положением проводящей организации.

Отсутствие официальных представителей на жеребьевке не служит основанием для подачи протестов на порядок распределения экипажей по заездам и водам.

3.1.2. Количество экипажей, стартующих одновременно, зависит от ширины канала или водной акватории и определяется в соответствии с установленной в п.10.5.13 шириной каждой "воды" (оно может быть изменено с ухудшением погодных условий). Порядок проведения соревнований и условия допуска на последующие этапы розыгрыша сообщаются главным судьёй до начала жеребьевки в соответствии с таблицами 1-15 (приложение 3).

3.1.3. Если заявлено менее 7 экипажей, то для определения стартовых номеров проводится предварительный заезд. На соревнованиях Российской Федерации второй и третьей категорий предварительных заезд не проводится и стартовые номера распределяются для финального заезда.

3.1.4. Если экипаж снимается после жеребьевки, но не позднее, чем за час до старта первого заезда и число экипажей, остающихся в соревнованиях предопределяет другой вариант предварительных и отборочных заездов, судейская коллегия должна провести новую жеребьевку.

3.1.5. Если в предварительном заезде экипаж не стартовал или не закончил дистанцию по уважительным причинам, то для его допуска к последующему этапу соревнований судейская коллегия должна обязать экипаж пройти дистанцию в сопровождении арбитра, установив контрольное время на уровне последнего экипажа в его заезде.

3.1.6. При отказе от участия в отборочном или полуфинальном заезде на его место решением главного судьи может быть допущен другой экипаж, занявший в заезде предыдущего этапа место, последующее за отказавшимся экипажем.

3.1.7. Допуск экипажей к последующим этапам соревнований производится на основании места, занятого экипажем в заезде.

3.1.8. Распределение экипажей по стартовым местам, «рассеивание» (нормальные погодные условия).

3.1.9. Допускается «рассеивание» сильнейших экипажей по отдельным заездам на предварительном первом этапе соревнований, если это предусмотрено Положением. О принятых критериях «рассеивания» сообщается на совещании представителей команд перед началом жеребьевки. Цель «рассеивания» - исключить попадание сильнейших лодок при жеребьевке в один и тот же заезд на первом этапе соревнований.

3.2. Для предварительных заездов жеребьевка проводится для определения дорожек каждому экипажу, за исключением дорожек, где команды были отобраны. Любые отобранные команды должны распределяться по дорожкам так, чтобы команды участвующие в жеребьевке ставились с обеих сторон от отобранных команд. Для определения порядка заездов применяется выборочная жеребьевка, чтобы исключить попадание наиболее сильной команды из посеянных экипажей в первый заезд.

3.2.1. Для отборочных заездов, полуфиналов и финалов применяется принцип определения средних внутренних дорожек дистанции экипажам, занявшим лучшие места на предыдущем этапе. Экипажам, занявшим более низкие места,

определяются внешние дорожки. Если экипажи занимают одинаковые места в предварительных, отборочных заездах, полуфиналах, тогда для них проводится жеребьевка для определения их дорожек на следующем этапе.

3.2.2. Неблагоприятные погодные условия.

Главный судья, после консультации с членами ГСК и представителем проводящей организации может изменить программу соревнований, если погодные условия создают для соревнующихся сложные и неравные условия.

3.2.3. Альтернативные программы соревнований при неблагоприятных погодных условиях.

Главный судья, члены главной судейской коллегии и представитель проводящей организации обязаны определить причины, создающие неравные или сложные условия для гребли. В этом случае Главная судейская коллегия применяет варианты в следующем порядке.

«а» - использовать дорожки, обеспечивающие наиболее равные условия;

«б» - задержать начало гоночной программы или перенести начало на позднее время в этот день или на следующий день, если прогноз погоды сообщает, что условия могут улучшиться;

«в» - перенести время старта на более раннее время, чем объявлено, объявление о новом времени старта должно быть сделано накануне на совещании представителей команд;

«г» - перераспределить дорожки для каждой отдельной гонки, используя места из предыдущего этапа, чтобы поместить команды, занявшие лучшие места /или посеянные экипажи для предварительных заездов или финалов, там, где нет предварительных заездов, или с лучшими временами в случае раздельного старта /на лучшие дорожки. Для предварительного заезда не посеянные экипажи будут стартовать в порядке их дорожек, полученных при официальной жеребьевке. Если два экипажа займут одинаковое место на непосредственно предшествующем этапе (например, оба экипажа победители предварительных заездов), в этом случае проводится жеребьевка для определения их дорожек;

«д» - применить раздельный старт для каждой отдельной гонки, т.е., если были уже определены официальной жеребьевкой четыре предварительных заезда, следует провести четыре отдельных гонки с раздельного старта.

3.2.4. Если принятые меры не решили проблемы продолжения соревнований из-за неблагоприятных погодных условий, в этом случае Главная судейская коллегия выносит на совещание представителей команд следующие решения для продолжения соревнований:

«а» - не проводить этап в классе лодок (например, полуфиналы), в котором неблагоприятные погодные условия остановили гонку на продолжительный период времени. В этом случае состав следующих этапов будет определяться на основе результатов тех этапов, которые были завершены. Там, где это возможно, будет использоваться классифицирование экипажей, как основа для комплектования последующих этапов.

«б» - уменьшить длину дистанции, но не менее, чем до 1000 метров – при условиях, настолько неблагоприятных, что никакая другая альтернатива - не является возможной.

В случае необходимости сокращения программы соревнования из-за погодных условий или согласно «Положения» (кроме чемпионатов, первенств, кубков) допускается применения «регатной» системы жеребьевки. При этом, вне зависимости от количества участников соревнований, проводятся два этапа – полуфиналы и финалы с обязательным рассеиванием сильнейших команд.

3.2.5. В случае необходимости сокращения программы соревнования из-за погодных условий или согласно «Положения» (кроме чемпионатов, первенств, кубков) допускается применения «регатной» системы жеребьевки. При этом, вне зависимости от количества участников соревнований, проводятся два этапа – полуфиналы и финалы.

3.3. Отказ от участия в соревнованиях и дисквалификация после жеребьевки. Если экипаж отказывается от участия в соревнованиях, снимается с соревнований или дисквалифицируется после проведения жеребьевки, судейская коллегия принимает следующие меры: если отказ от участия, снятие с соревнований или дисквалификация происходит перед стартом первого предварительного, первого отборочного заезда и первого полуфинала в данном классе лодок, главный судья может предпринять соответствующие действия по изменению результатов жеребьевки или провести новую жеребьевку. На табло в результатах данного заезда по данному экипажу должно быть указано «Не стартовал», «Снят» или «Дисквалифицирован» и экипажу дается последнее место в этом классе лодок.

3.4. Если экипаж, прекращает грести в течение гонки и не финиширует, то на табло по этому экипажу должно быть указано «Не финишировал». Число экипажей определенных жеребьевкой для следующего этапа, остается неизменным. Экипаж, который не финиширует в гонке, не может больше соревноваться в данном классе лодок. Ему дается последнее место в полном списке участвующих экипажей в данном классе лодок. В случае наличия внешних неконтролируемых проблем, которые не позволяют экипажу финишировать в гонке, Главный судья может дать экипажу последнее место в заезде.

3.5. Если экипаж снят с заезда или дисквалифицирован после старта первого заезда в данном классе лодок, то в этом случае на табло отмечается «Снят» или «Дисквалифицирован». Число экипажей, определенных для следующего этапа

соревнований остается неизменным. Экипаж, который снят или дисквалифицирован не может соревноваться снова в этом классе судов, ему дается последнее место среди участвующих экипажей данного класса или классов лодок.

4. Протесты

4.1. Официальный представитель участвующей организации имеет право заявить протест на решения членов судейской коллегии, действия спортсменов, тренеров, официальных представителей других команд, участвующих в соревнованиях, если они противоречат настоящим правилам или Положению о соревнованиях.

4.2. Порядок и сроки подачи протестов:

4.2.1. При нарушении правил соревнований во время прохождения дистанции (на старте, при прохождении дистанции, на финише) или во время движения на старт, протест заявляется экипажем устно (не выходя из лодки) старшему судье на старте, арбитру, сопровождавшему заезд, судье на финише, с последующим письменным оформлением протеста официальным представителем команды и подачей его Главному судье соревнований не позднее, чем через 30 минут после окончания данного заезда;

4.2.2. При несоблюдении Положения о соревнованиях (нарушение порядка допуска спортсменов к соревнованиям, несоответствие возраста или спортивной квалификации спортсменов, их принадлежности к организации, изменения в программе и т.п.), протест заявляется официальным представителем участвующей в соревновании организации в письменном виде Главному судье соревнований в любое время, но не позднее, чем через 30 минут после окончания последнего заезда в данном классе судов.

4.2.3. Письменные протесты рассматриваются Советом жюри соревнований в день их подачи. Решение по протесту оформляется письменным заключением Совета жюри соревнований и приобщается к отчёту судейской коллегии о соревнованиях. Подающему протест, выдается копия.

II. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

5. Участники соревнований

5.1. К участию в соревнованиях допускаются спортсмены, умеющие плавать, получившие разрешение врача и соответствующие возрастным и квалификационным требованиям Положения о соревнованиях.

5.2. К участию в соревнованиях допускаются спортсмены, имеющие медицинскую классификацию, заверенную комиссией FISA. Адаптивная группа и спортивный класс гребцов должны определяться экспертом FISA, после получения соответствующим образом заполненного Заявления на участие в отборе FISA, медицинской справки о заболевании на английском языке и прохождения отборочной комиссии. Перечень групп и спортивных классов всех гребцов,

принявших участие в отборе, хранится в FISA, и должен находиться в свободном доступе для проведения экспертизы по требованию.

5.2.1. В соответствии с Принципами отбора каждый гребец должен соответствовать минимальному критерию недееспособности для участия в отборе к адаптивным соревнованиям.

5.2.2. Спортсмены не имеющие, подтвержденной FISA, медицинской классификации к участию соревнования допускаются вне конкурса.

5.3. Рулевые. Рулевой считается участником соревнований в составе соответствующего экипажа со всеми вытекающими из этого обязанностями и правами. Минимальный возраст рулевых - 14 лет.

5.3.2. Вес рулевого в гоночной форме (майка, трусы, носки) должен быть не менее: 50 кг.

5.3.3. Для достижения необходимого веса рулевые обязаны брать в лодку дополнительный груз весом не более 10 кг, который размещается в лодке возможно ближе к рулевому. Ни один из элементов гоночного инвентаря не должен считаться частью дополнительного груза. В любой момент до заезда или немедленно после гонки, по требованию судейской коллегии дополнительный груз должен быть предъявлен. Если при контроле на финише вес дополнительного груза не соответствует зафиксированному в протоколе взвешивания, экипаж снимается с данного заезда.

5.3.4. Взвешивание рулевых

Рулевые должны пройти взвешивание на проверенных весах не ранее, чем за два часа и не позднее, чем за час до первой гонки каждого дня соревнования, в котором ни принимают участие. При взвешивании рулевые должны иметь с собой паспорт.

5.7. Гоночная одежда.

Все члены команды должны иметь единообразную спортивную форму. Если кто-то из членов команды выступает в головных уборах, то у всех членов команды они должны быть одинаковыми по форме и расцветке. Любая реклама, надписи должны быть расположены на одной и той же части одежды каждого члена команды, когда они находятся в лодке или около наградного плота. При неблагоприятных погодных условиях, по соображениям здоровья, рулевые могут одевать дополнительную одежду.

5.8. Участники соревнований обязаны:

- знать и неукоснительно выполнять Правила соревнований, знать Положение о данных соревнованиях, программу соревнований;

- уметь плавать;

- соблюдать нормы поведения, морали и этики как на местах проведения соревнований, так и вне их;

- знать и соблюдать порядок, установленный на воде, в период проведения соревнований, тренировок, правила движения лодок на дистанции, их размещение в эллингах и т.п.;
- не пересекать финишную линию в любом направлении и не находиться на ней во время финиша каких-либо команд;
- безоговорочно выполнять все распоряжения и указания судей;
- вести честную спортивную борьбу на дистанции и не прекращать гонку за исключением экстренных случаев;
- в случаях повреждения или перевёртывания лодки, держаться за её отводы и ли вёсла, не отплывать от лодки до прихода спасательного катера;
- при необходимости прекратить гонку и оказать помощь пострадавшему экипажу; - соблюдать правила движения и уважения в зоне разминки и заминки;
- при сильном ветре, волне немедленно укрыться на берегу водоема, а при грозе находиться подальше от высоких деревьев или сооружений;
- не вступать с судьями в пререкания и не демонстрировать своё недовольство их решениями.

5.9. Участники соревнований имеют право:

- обращаться с заявлением или просьбой через рулевого или загребного к судьям на старте, на финише или к судье-арбитру данного заезда;
- заявлять устный протест на неправильно разыгранную гонку или какие-либо нарушения Правил соревнований. В этом случае сразу после финиша рулевой или загребной поднимает руку и обращается к судье-арбитру, главному судье или его заместителю на финише с заявлением, чтобы принятый протест был в дальнейшем рассмотрен.

6. Официальные представители команд и тренеры. Их права и обязанности

Каждая организация, участвующая в соревнованиях, назначает своего официального представителя, фамилия которого указывается в именной заявке.

7. Обеспечение безопасности участников

8.1. На Оргкомитет возлагается:

8.1.1. Выбор акватории для соревнований, расположение дистанции, места старта и места финиша производится с учётом возможности обеспечения безопасности участников.

8.1.2. Ответственность за разрешение проведения соревнований в местах судоходства, на открытых водоёмах вдали от берега, на реках с сильным течением.

8.1.3. Организация дежурства водной милиции в местах судоходства, на открытых водоёмах вдали от берега, на реках с сильным течением.

8.1.4. На первом заседании судейской коллегии совместно с официальными

представителями команд производится инструктаж о мерах безопасности на воде (особое внимание обращается на порядок движения судов и на особенности акватории).

8.1.5. План гоночной дистанции с указанием порядка движения лодок и катеров на воде и машин на берегу во время соревнований и в часы тренировок должен быть вывешен в доступных для участников местах и выдан представителям команд.

8.1.6. Соревнования разрешается проводить только при наличии спасательной службы, медперсонала и службы охраны общественного порядка на берегу.

8.2. При возникновении любых условий, угрожающих безопасности спортсменов во время их выступления (гроза, сильный ветер, сброс воды с водохранилища, волна, наступление темноты, появление на дистанции или вблизи нее посторонних предметов, судов и т.п.) соревнования должны быть прерваны или прекращены.

8.2.1. Выход на воду для участия в заездах или для тренировок разрешается только на судах, оборудованных в соответствии с требованиями настоящих правил (п. 12 "Гребной инвентарь"). Ответственность за безопасность во время тренировок несет тренер.

8.2.2. В случае аварии (при навале, столкновении, наезде катера, умышленном повреждении), расходы по ремонту гребного инвентаря, осуществляются за счет виновных, нарушивших правила движения по акватории во время тренировок и соревнований.

8.2.3. Виновный в инциденте определяется решением Совета жюри после поступления письменного запроса через Главного судью соревнований. Решение оформляется в письменном виде.

Для соревнований гребцов с ограниченными физическими возможностями приняты следующие меры безопасности:

Особые меры предосторожности должны приниматься в случаях, когда погодные условия могут вызвать неконтролируемое повышение температуры тела.

При проверке адаптивных гребцов и лодок адаптивного класса Судейская коллегия должна также проконтролировать следующее:

- 1) подходит ли понтонная площадка для гребцов на инвалидных креслах, сопровождаемых собаками-поводырями или сиделками;
- 2) соответствие всех лодок Адаптивным стандартам и техническим требованиям FISA;
- 3) соблюдение мер безопасности на лодках класса TA2x и AS1x, включая упор для ног и ремни-крепления для рук и торса;
- 4) правильность крепления понтонов на лодках класса AS1x в соответствии с Правилем 31.4 выше;
- 5) надлежащее применение очков гребцами с нарушениями зрения, принадлежащих к классу LTA 4+; и
- 6) надлежащее крепление для тела в лодках класса A1x.

Все адаптивные лодки TA2x и A1x должны иметь расположенную в зоне беспрепятственной досягаемости систему быстрого освобождения ног, помогающую гребцу освободить ноги в случае опрокидывания лодки или аварии.

Все ручные ремни на лодках класса А1х должны беспрепятственно и быстро освобождаться при помощи рта, а ремни на торсе – быстрым движением рук.

Контрольная комиссия должна уделять особое внимание безопасности гребцов с нарушениями зрения или гребцов с нарушениями умственной деятельности в момент их нахождения на понтоне или вблизи воды.

III. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ (ЖЮРИ) СОРЕВНОВАНИЙ

8. Состав судейской коллегии.

8.1. Главная судейская коллегия утверждается организацией, проводящей соревнование и соответствующей федерацией гребного спорта.

8.2. Численный состав судейской коллегии и обслуживающего персонала соревнований определяется в зависимости от масштаба и характера соревнований.

8.3. При проведении соревнования организуется Совет жюри в составе Главного судьи и назначаемых им ежедневно, до начала заездов, двух других членов судейской коллегии. В его задачу входит решение спорных вопросов и рассмотрение протестов.

9. Общие обязанности судей

9.1. На соревнованиях для всех судей обязательна единая форма одежды: пиджак или жакет тёмно-синий, брюки или юбка серые, рубашка или блузка голубые, галстук тёмно-синий.

Руководители обслуживающего персонала должны иметь отличительные знаки.

9.2. Судья обязан:

- ознакомиться с Положением о данных соревнованиях, твердо знать и неуклонно выполнять Правила соревнований, быть организованным, дисциплинированным и беспристрастным;
- в назначенный срок явиться на место проведения соревнований, чтобы пройти инструктаж, получить необходимый инвентарь, документацию, проверить рабочее место и быть готовым к выполнению своих обязанностей;
- сообщить главному судье о любом случае нарушения участниками Правил соревнований и норм поведения, а также о любых несчастных случаях и происшествиях;
- знать правила движения лодок и катеров на данном водоёме.

9.3. Судье запрещается:

- покидать место проведения соревнований без разрешения старшего судьи бригады, в которую он входит, или главного судьи;
- быть участником данных соревнований, представителем или тренером выступающей команды.

IV. МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ И ГРЕБНОЙ ИНВЕНТАРЬ

9. ДИСТАНЦИЯ

9.1. Дистанцию для соревнований можно устраивать на водной акватории, обеспечивающей полную безопасность участников соревнований, или на специальных гребных каналах.

9.2. Водная поверхность дистанции должна быть укрыта по возможности от ветра. Если это невозможно, то никакая естественная или искусственная преграда (строение, лес и прочие преграды) не должны создавать неравные условия по всей длине дистанции.

9.3. Водное пространство для проведения соревнований должно иметь возможность для устройства прямой дистанции с восьмью дорожками. Минимальная длина стандартной дистанции 2000 метров, для гребцов-инвалидов минимальная длина дистанции 1000 метров. После линии финиша должно оставаться не менее 100 метров свободной воды.

9.5. Дистанция категории «А».

9.5.1. Минимальная длина водного пространства, необходимая для размещения дистанции категории «А» составляет 2.150 метров, ширина не менее 135 м, т.е. $13,5 + (8 \times 13,5) + 13,3 = 135$ м. Указанная ширина является минимально допустимой, если предусмотрена дорога для перемещения средств телевидения.

9.5.2. Глубина водного пространства.

9.5.3. Для дистанции категории «А» глубина водного пространства должна быть не менее 3,5 метра на всем протяжении гоночных дорожек, включая мелкое место, если глубина по дистанции неравномерная. Для искусственно построенных каналов с ровным дном глубина может быть 2 метра.

9.5.4. Стартовые понтоны.

Шарики на носу каждой лодки должны быть выровнены на стартовой линии. Для этого используются стартовые понтоны, которые перемещаются вперед или назад для выравнивания лодок разной длины. Понтоны должны иметь жесткую конструкцию и жестко фиксироваться в нужном положении. Стартовые понтоны могут быть соединены с берегом непосредственно или с помощью моста шириной минимум 2 м, для свободного доступа судей и представителей средств массовой информации.

9.5.5. Указатели для руления. Центр каждой дорожки должен быть отмечен парой визиров для руления, расположенных за стартовой линией. Эти визиры должны быть отчетливо видны на расстоянии первых 200 м дистанции.

9.5.6. Стартовая вышка. Стартовая вышка должна находиться на стартовой линии на расстоянии от 40 до 50 м по центру дистанции. На вышке должна быть платформа под крышей для стартера, высота платформы от уровня воды должна быть не менее 3 м и не более 6 м., в зависимости от удаленности от стартовой линии. Площадь платформы 9 м^2 . Над стартером должен быть козырек на высоте не менее 3 м.

На стартовой вышке должны быть двое часов с большим циферблатом видные экипажам как минимум с расстояния 100 м. Одни часы размещаются на фронтальной части вышки, обращенной к

экипажам на дистанции, другие на боковой части вышки, обращенной к экипажам, ожидающим старта. В случае задержки старта или его отсрочки, время перенесенного старта должно быть написано участникам на большом щите.

9.5.7. Помещение для судей на старте. Это должно быть стационарное сооружение, расположенное на линии старта, на расстоянии не менее 15 метров от первой дорожки и не далее чем 30 метров. Уровень пола помещения должен возвышаться над уровнем водной поверхности на высоте от 1 до 2 метров. Помещение должно быть защищено от непогоды и рассчитано на нахождение в нем до 4 человек. Предусматривается достаточное пространство, чтобы судья на старте и выравнивающий лодки могли просматривать стартовую линию. Судья на старте находится ближе к первой дорожке, а выравнивающий располагается на стуле за ним выше на 30 см и смотрит на стартовую линию поверх головы судьи на старте. На стартовом устройстве предусматривается радиосвязь между выравнивающим и держателями. На старте должна быть аппаратура для контроля за фальстартом с системой «остановки изображения». В комплект такой системы входят: видеокамера, компьютер, два монитора и принтер. Оператор(ы), работающие с аппаратурой, размещаются рядом с судьей на старте.

9.5.8. Стартовая линия. Линия старта определяется как линия, проходящая между тонкой вертикальной проволокой в домике выравнивающего и границы ярко желтого и черного цветов в которые выкрашен щит на противоположной стороне дистанции, при этом черный цвет должен быть со стороны финиша. Допускается и другой вариант, когда домик выравнивающего оборудуется двумя тонкими проволоками (толщиной один миллиметр), натянутых вертикально по линии старта на расстоянии 40-50 см друг от друга на передней стороне домика.

9.5.9. Другое оборудование. В зоне старта должны быть размещены плиты размером 3 x 6 метров для осуществления незначительного ремонта и стоянки катеров судей арбитров и спасателей, туалеты.

9.6. Стартовая зона. Стартовая зона представляет собой первые 100 метров дистанции, от стартовой линии до 100 метровой отметки. Стартовая зона должна быть размечена по системе Альбано буйками красного цвета, а также отмечена двумя белыми флагами, размещаемыми за пределами дистанции на отметке 100 метров.

9.7. Стартовые устройства. Стартовые устройства должны обеспечивать точное выравнивание шариков на носу лодок на стартовой линии, с учетом лодок различной длины. Стартовые устройства размещаются примерно в 20 метров до линии старта и представляют собой жесткую конструкцию в виде моста с подвижными стартовыми выносами. Стартовые выносы должны быть связаны с основным стартовым мостом шириной 1,5-2,0 метра. Рекомендуются, чтобы стартовый мост был связан с стартовой вышкой. Стартовый мост может быть сплошным или с небольшим проемом в центре дистанции шириной примерно 10 метров, в котором находится катер арбитра перед стартом.

Стартовые выносы:

Рекомендуется 8 стартовых выносов (по числу дорожек), шириной 80-100 см., минимальная длина 16 метров. Они размещаются по середине дорожек перпендикулярно к стартовой линии и не должны смещаться при сильном боковом ветре.

Стартовые выносы должны перемещаться вперед и назад на 12 метров, отслеживая отметки, соответствующие длинам лодок различных классов.

Передняя часть выносов (1,50 - 1,80 метра) там, где должен находиться судья-держатель поднята на 40-50 см. над уровнем водной поверхности.

9.8. Разметка дистанции от старта до финиша.

9.9. Разметка дорожек. Дорожки должны быть прямыми и одинаковой ширины по всей длине и размечены буйками по системе Альбано. Ширина каждой дорожки 13,5 метра (в особых случаях ширина каждой дорожки может быть уменьшена до 12,5 метра). Для дистанции рекомендуется восемь дорожек (минимально шесть) размеченных буйками. Отсчет номеров дорожек ведется слева направо по ходу движения лодок по дистанции.

9.9.1. Буйки разметки дистанции. Расстояние между буйками по оси дистанции должно быть не более 12,5 метров (желательно 10 метров). Поверхность буйков (их диаметр не должен превышать 15 см.) должна быть мягкой ярко-желтого оранжевого цвета по всем дорожкам. Должна иметься линия буйков красного цвета через каждые 250 метров. Все буйки на первых 100 метрах и на последних 250 метрах должны быть красного цвета. На стартовой линии и финишной линиях буйков не должно быть. В особых случаях допускается использование буйков белого цвета (или других цветов) вместо желтого по дистанции, при условии, что эти цвета видны гребцам и судьям.

9.9.2. Отметки на дистанции. Отметка «О» - на стартовой линии, отметка 2000 метров – на финишной линии. Каждые 250 метров от старта отмечается на обеих сторонах дистанции надписями на щитах (2 x 1 метр) или кубах на воде (1x1x1 метр) пройденного расстояния от старта. Предусматривается аппаратура на каждых 500 метрах для фиксирования промежуточных времен и занятых мест участниками заезда.

9.9.3. Финишная линия. Линия финиша определяется как линия, проходящая между вертикальной проволокой, туго натянутой на финише, и границей желтого и черного цветов на щите на противоположной стороне дистанции. При этом желтый цвет должен быть со стороны старта. Альтернативно могут использоваться две вертикально натянутые проволоки на финишной вышке. Финишная линия может быть отмечена на воде двумя красными флагами, установленными на белых буйках, не ближе 5 метров вне дистанции на каждой стороне. Допускается два красных флага (или один из них) установленные на берегу. Флаги устанавливаются на финишной линии и не должны закрывать судьям обзор на финише и не препятствовать экипажам, идущим на старт. За финишной линией должно быть около 200 метров водного пространства, позволяющего экипажам остановиться. Если площадка с эллингами

расположена за финишной линией, это является важным обстоятельством. При другом расположении допустимо минимальное расстояние 100 метров.

9.9.4. Финишная вышка. Сооружение должно располагаться точно на финишной линии примерно в 30 метрах от гоночных дорожек. Вышка должна иметь три уровня. На них должны располагаться электронная система отсчета времени, судьи на финише и аппаратура фото-финиша. Дополнительно на вышке можно разместить судью-информатора, оператора табло, телевизионные камеры. На вышке должна быть сирена или гудок для сигнализации каждому экипажу о пересечении им финишной линии.

9.9.5. Хронометраж и система объявления результатов. Хронометраж должен воспроизводиться с точностью до одной сотой секунды на печатных лентах и на табло. В случае плотного прихода лодок порядок финиша должен определяться с помощью специальной аппаратуры, например, камеры фотофиниша, способной измерять временную разницу с точностью до одной сотой секунды. Результаты или табло должны быть размещены в местах, видимых большинству зрителей и, если возможно, участникам после окончания гонки.

10. Стартовая вышка.

Стартовая вышка может находиться до стартовой линии на расстоянии 40-50 метров или непосредственно у стартового плота.

10.1. Стартовая линия. Стартовая линия определяется как линия между двумя отметками (реперами) закрепленными на противоположных берегах, согласно геодезическому плану дистанции.

10.2. Стартовая зона. Стартовая зона представляет собой первые 100 метров дистанции от стартовой линии до 100-метровой отметки, обозначаемой двумя белыми флагами, размещаемыми за пределами дистанции.

10.3. Разметка дорожек. Дорожки должны быть размечены по системе «Альбано», прямыми и по всей длине одной ширины. Ширина каждой дорожки 13,5 метров, но не менее 12,5 метров. Отсчет

номеров дорожек ведется слева направо по ходу движения лодок по дистанции. Расстояние между буйками может составлять 50 метров. Поверхность буйков (их диаметр не должен превышать 15 см.) должна быть мягкой, а цвет желателен ярко-желтый оранжевый.

10.4. Отметка на дистанции. Отметка «О» - на стартовой линии, отметка «2000 метров» - на финишной линии. Каждые 500 метров расстояния от старта, должно быть отмечено на обеих сторонах дистанции, четко видимыми надписями на щитах с минимальными размерами 2 x 1 метр.

10.4.1. Зона финиша. Обустройство зоны финиша аналогично п. 10.5.16 дистанции категории «А».

10.4.2. Дистанция категории «В». Данная дистанция отличается от дистанции категории «Б» в части требования к разметке, которая выполняется путем обозначения границ дистанции буйками или щитами на берегу, расположенными на расстоянии не более 250 метров друг от друга.

11. Гребной инвентарь.

11.1. Стандарт 4+ - Стандартная адаптивная лодка FISA 4+ – лодка, управляемая рулевым. Дизайн и технические требования должны определяться FISA.

11.2. Стандарт 2х - Стандартная адаптивная лодка FISA 2х – конструкция с обшивкой, сделанной вручную методом мокрого наслоения.

Лодка имеет фиксированное сиденье и может также иметь стабилизирующие понтоны. Основной корпус и понтоны, если предусмотрены, и крепеж сиденья являются элементами стандартных технических требований. Дизайн и технические требования должны определяться FISA.

Дизайн самого сиденья и такелажника стандарта 2х не ограничивается.

11.3. Стандарт 1х - Стандартная адаптивная лодка FISA 1х – конструкция с обшивкой, сделанной вручную методом мокрого наслоения.

Лодка имеет фиксированное сиденье и также должна иметь стабилизирующие понтоны. Понтоны фиксируются так, чтобы при посадке гребца в равновесную лодку оба понтона находились в горизонтальном положении с минимальным касанием воды. Основной корпус и понтоны, если предусмотрены, и крепеж сиденья являются элементами стандартных технических требований.

11.4. Дизайн и технические требования должны определяться FISA.

Дизайн сиденья и способ его использования должны соответствовать следующим требованиям:

Дизайн сиденья стандарта AS1х не имеет ограничений, за исключением того, что оно должно совмещаться со стандартным креплением для сиденья. С целью обеспечения полного соответствия лодок класса AS требованиям, такие лодки должны иметь высокие спинки сидений, к которым спортсмен пристегивается таким образом, чтобы во время гребли двигались только руки и плечи. Ремень должен находиться на уровне диафрагмы, под грудной клеткой, и должен быть затянут так, чтобы ограничить движения торса без причинения затруднения дыхания. В случае возникновения чрезвычайной ситуации ремень должен расстегиваться одним движением руки.

Вес лодки. Минимальный вес адаптивной лодки должен включать вес понтонов, где используются. Минимальный вес адаптивных лодок:

Для класса 4+	51 кг
Для класса 2х	36 кг
Для класса 1х	22 кг

11.5. Нос лодки должен быть оборудован белым литым резиновым шариком диаметром не менее 4 см., жестко закрепляемом на носу лодки, не позволяющим заметных боковых отклонений при воздействии на шарик. Шарик должен быть на лодке во время тренировок и соревнований. Нос лодки должен быть оборудован также держателем флюгарки.

11.6. Толщина лопастей распашных весел в 3 мм. От края по всему периметру должна быть не менее 5 мм., а у парных весел в 2 мм. от края - не менее 3 мм. по периметру. Весла (их лопасти) должны иметь одинаковую на обеих сторонах окраску, утвержденную региональной федерацией гребного спорта. Запрещается использование весел с расцветкой иностранных государств. Запрещается использование в лодке в течение гонки радиоприемной или радиопередающей аппаратуры.

12. Порядок старта.

12.1. Стартовая зона. Первые 100 метров дистанции для проведения соревнований составляют стартовую зону. Экипаж может войти в стартовую зону по разрешению стартера, но не выходит на дорожку для гонки, пока экипажи предыдущего заезда не покинут стартовую зону и стартер не определит экипажу дорожку. Экипажи должны быть у своих стартовых устройств не позднее, чем за две минуты до указанного времени старта. Стартер может дать старт лодкам не дожидаясь отсутствующих экипажей. Экипаж, подошедший с опозданием к своему стартовому месту, получает от стартера «Предупреждение».

12.2. Лодки не имеющие на носу резинового литого шарика, или стартового номера к старту не допускаются.

12.3. При неявке экипажа ко времени старта, он не допускается к старту в случае его задержки, переноса или повтора.

12.4. Стартовая процедура. Стартер сообщает экипажам их места на старте. Он дает старт гонке, когда экипажи готовы и когда судья на старте сигнализирует, что экипажи точно выровнены. Только судья на старте решает, что лодки точно выровнены и если один или несколько экипажей совершают фальстарт. Если судья на старте считает, что старт взят неправильно, стартер останавливает гонку и дает «Предупреждение» экипажу или экипажам, который (е) по мнению судьи на старте совершили фальстарт. Экипаж, получивший два «предупреждения» в одном заезде, за любые нарушения, должен быть исключен из гонки в данном классе лодок.

12.5. При переносе заезда по каким-либо причинам предупреждение, полученное участниками за опоздание на старт или фальстарт, сохраняет свою силу. Экипажи должны быть у своих стартовых устройств не позднее, чем за две минуты до времени старта их заезда. За две минуты до указанного времени старта стартер объявляет «Две минуты», означающее для экипажей, что они формально поступают в распоряжение стартера. Объявление «Две минуты» для экипажей является указанием подготовиться к гонке, то есть снять дополнительную одежду, проверить инвентарь и т.д. Перед подачей стартовых команд стартер должен убедиться, что арбитр и судья на старте готовы к проведению гонки. Когда лодки выровнены, т.е. шарики на носу каждой из них зафиксированы на стартовой линии и экипажи готовы к гонке, судья на старте сообщает об этом стартеру, поднимая белый флаг. Получив сигнал судьи на старте о том, что лодки выровнены, стартер поочередно в порядке дорожек называет организацию или номер «воды». После начала переклички экипажи должны убедиться, что их лодки стоят прямо по дистанции. Каждый экипаж ответственен за то, что его лодка стоит прямо по дистанции и экипаж готов к гонке до конца переклички. После начала переклички стартер не принимает во внимание от любого экипажа обращение, что он не готов или лодка не стоит прямо по дистанции. После окончания переклички стартер по флагу судьи на старте убеждается, что экипажи выровнены и произносит команду «Внимание». Затем стартер поднимает красный флаг и после подчеркнутой паузы стартер дает старт, резко опуская в сторону красный флаг и одновременно произнося команду «Марш». Пауза между поднятием флага и стартовой командой-

опусканием красного флага и командой «Марш» - должна быть четкой и варьироваться по времени. Если стартовая процедура прерывается по какой-либо внешней причине или по причине фальстарта, стартер должен начать стартовую процедуру снова, начиная с переклички.

13. Прохождение дистанции.

13.1. Поломка в стартовой зоне. В случае поломки лодки или гребного инвентаря в стартовой зоне член экипажа поднятием руки сигнализирует о случившемся. В этом случае стартер или арбитр останавливают заезд. Если заезд остановлен, арбитр должен выяснить причину, вызвавшую остановку, и после консультации с Главным судьей (если это необходимо) принять решение о дальнейших шагах.

13.2. Экипаж находится еще в стартовой зоне, когда шарик на носу лодки не пересек линию зоны 100 метров.

13.3. Ответственность гребцов во время прохождения дистанции. В ходе гонки участники должны держаться своей «воды» и не пересекать пути других экипажей, не мешать им следовать по своей «воде». Экипажи, выходящие за пределы своей «воды», не должны извлекать из этого выгоды или создавать помехи сопернику, в этом случае они могут быть наказаны, вплоть до снятия с заезда. Если экипаж выходит за пределы своей «воды», он делает это на собственный страх и риск. Только арбитр выносит решение идет ли экипаж по своей «воде» или создает помеху другому экипажу.

13.4. Действия арбитра во время заезда. Катер арбитра сразу после старта направляется на середину дистанции и идет в 30 метрах позади последней лодки. При значительном отставании одной или нескольких лодок (более чем на 50 метров) арбитр обязан обойти отставшие лодки по большой дуге и обеспечить нормальное прохождение дистанции лидирующим экипажам (в этом случае не обязательно идти по середине дистанции, но быть ближе к экипажам, ведущим борьбу за выход в следующий этап соревнований или к победителям и призерам).

Арбитр должен воспрепятствовать тому, чтобы какой-либо внешний фактор мог принести выгоду или помешать одному из соревнующихся экипажей. В ходе гонки арбитр не должен направлять лодки или давать им указания относительно их курса. Все участники должны самостоятельно рулиться на дистанции.

13.5. Предупреждение экипажам. Арбитр должен предупреждать гребцов лишь в тех случаях, когда они на грани создания помехи одному из своих соперников или на пути следования возникает препятствие.

Замечания арбитра об отруливании и изменении курса должны немедленно выполняться всеми участниками заезда.

Участники, вторично не выполнившие замечание, получают предупреждение и после второго предупреждения снимаются с заезда и исключаются из соревнований в данном номере программы.

Арбитр может снять участников с заезда без предупреждения, если они совершили особо грубую и опасную ошибку или вели себя недисциплинированно. Он может остановить заезд, наложить санкции на виновный экипаж и принять решение о повторении заезда.

14. Финиш и определение времени

- 14.1. Экипаж считается финишировавшим в гонке, когда створную линию финиша пересек шарик на носу лодки. Гонка считается законченной, даже если экипаж финишировал в не полном составе. Экипаж в лодке с рулевым, пересекающий линию финиша без рулевого, не получает занятого места.
- 14.2. Одновременный финиш. Если в заезде порядок финиша двух или более экипажей не может быть определен, то в этом случае считается, что данные экипажи финишировали одновременно и выполняются следующие процедуры:
- В предварительных, отборочных, полуфинальных заездах при одновременном финише экипажей, и только один экипаж выходит в следующий этап, должна быть организована перегонка на полной дистанции между этими экипажами;
 - Перегонка должна быть проведена в тот же день, когда имел место одновременный финиш, и не менее чем через два часа после гонки, в которой он случился;
 - Если все экипажи, которые финишировали одновременно и в любом случае выходят в следующий этап, перегонка не проводится и занятые места определяются жребием.

15. Санкции за нарушение Правил соревнований

- 15.1. За нарушение «Правил соревнований» на участников могут быть наложены следующие взыскания:
- замечание;
 - предупреждение;
 - снятие с заезда;
 - дисквалификация.
- 15.2. Участники соревнований при грубом или умышленном нарушении «Правил соревнований», при неэтичном поведении дисквалифицируются на данные соревнования Главным судьей
- 15.3. Дисквалификация означает лишение права участвовать в данных соревнованиях с аннулированием полученных ранее занятых мест, очков и начислением штрафных, если это оговорено Положением о соревнованиях.
- 15.4. Снятие с заезда может быть только в одном из номеров программы соревнований без лишения ранее занятых мест и полученных очков в других номерах программы.

«АРМСПОРТ»

1. ХАРАКТЕР И СИСТЕМЫ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО АРМСПОРТУ

1.1. Характер проведения соревнований

Соревнования по армспорту по характеру проведения делят на: личные, личные с командным зачетомю

Победитель в весовой категории определяется по наибольшей сумме набранных очков.

Система зачета:

1 место – 25 очков;

2 место – 17 очков;

3 место – 9 очков;

4 место – 5 очков;

5 место – 3 очка;

6 место – 2 очка.

1.2. Системы проведения соревнований

Соревнования в армспорте проводят по двум системам: А - с выбыванием после двух поражений; Б - по олимпийской системе - с выбыванием после первого поражения.

А. Система проведения соревнования с выбыванием после двух поражений

После первого тура участников в каждой весовой категории делят на две группы: А - основную, где соревнуются не имеющие поражений, Б - утешительную, где соревнуются, имеющие одно поражение.

Участник, который был свободен в 1 туре, во 2 туре располагается в верхней части таблицы в группе А. В последующих турах участники, свободные в предыдущем туре, располагаются в верхней части таблицы своей группы.

Участник, потерпевший поражение в группе А, выбывает в группу Б. Из

победителей формируют последовательно пары следующего тура.

Участник, потерпевший поражение в группе Б выбывает из соревнований.

В верхней части группы Б формируют пары следующего тура из спортсменов, выбывающих из группы А. Затем формируют пары из спортсменов группы Б, одержавших победу в предыдущем туре.

В группе А соревнования продолжают до выявления двух сильнейших спортсменов. Победитель поединка между ними попадает в финал, побежденный - в полуфинал.

В группе Б соревнования продолжают до выявления двух сильнейших спортсменов. Победитель поединка между ними выходит в полуфинал, побежденный занимает 4-е место. Победитель полуфинального поединка выходит в финал.

Если в финальном поединке побеждает спортсмен, вышедший из группы А, то он становится победителем в борьбе правой или левой рукой.

Если в финальном поединке побеждает спортсмен, вышедший из группы Б, то проводится повторный финальный поединок, по итогам которого определяется победитель в борьбе правой или левой рукой.

Б. Система проведения соревнования по Олимпийской системе (с выбыванием после первого поражения)

После жеребьевки участники располагаются в таблицах туров сверху вниз в порядке возрастания номеров жеребьевки.

Вначале определяются участники, которые выйдут во второй тур без борьбы (S).

Это делается по формуле:

$$S=2n-N,$$

где $2n$ - ряд чисел - 2, 4, 8, 16, 32, 64 и т.д. (для данной формулы $2n$ всегда берется больше N ;

N - количество участников в весовой категории.

Например:

В категории 21 участник, т.е. $N=21$, следовательно, $2n$ будет равно 32. Подставив эти значения в формулу получим:

$S=32-21=11$.

Итак, $S=11$, т.е. это число участников которые сразу попадают во второй тур и располагаются в верхней части таблицы в порядке возрастания номеров жеребьевки. Остальные будут бороться в первом туре (10 человек), победители присоединятся к вышедшим во второй тур без борьбы.

2. ПОРЯДОК ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ В ВЕСОВОЙ КАТЕГОРИИ.

2.1. Победитель в весовой категории определяется по наибольшей сумме набранных очков.

3. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

3.1. В официальных соревнованиях могут принять участие спортсмены, занимающиеся армспортом не менее 6 месяцев, прошедшие мандатную комиссию, взвешивание и жеребьевку.

3.2. Спортсмен обязан знать и строго соблюдать настоящие Правила, Положение о соревнованиях, в которых он принимает участие, и их программу.

3.3. Спортсмен, фамилию которого судья-информатор назвал первой при вызове на поединок, должен занять место за красным подлокотником.

3.4. Спортсмен не имеет право требовать отстранения рефери от судейства поединка, в котором он принимает участие. Однако он может сделать это через официального представителя своей команды.

3.5. Спортсмен имеет право до начала взвешивания проводить контроль своего веса на всех весах официального взвешивания.

3.6. Спортсмен имеет право обращаться в Судейскую коллегию по любому вопросу только через официального представителя своей команды.

4. ВОЗРАСТНЫЕ ГРУППЫ УЧАСТНИКОВ

Возрастные группы участников соревнований определяются в соответствии с Единой всероссийской спортивной классификацией.

6. ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ КОМАНДЫ

6.1. Каждая команда, участвующая в соревнованиях, должна иметь своего официального представителя.

6.2. Официальный представитель является руководителем команды и осуществляет необходимую связь между Судейской коллегией и

участниками.

6.3. Официальный представитель несет ответственность за дисциплину участников, как на соревнованиях, так и в местах их размещения и питания.

6.4. Официальный представитель участвует в совещаниях Судейской коллегии, если они проводятся совместно с представителями.

6.5. Официальному представителю команды запрещается вмешиваться в работу судей и лиц, проводящих соревнования..

7. МАНДАТНАЯ КОМИССИЯ

7.1. Мандатная комиссия утверждается организацией, проводящей соревнования. В мандатную комиссию входят: председатель комиссии, главный судья или его заместитель, главный секретарь соревнований, представитель организации, проводящей соревнования.

7.2. Задача мандатной комиссии - осуществить допуск к участию в соревнованиях только тех спортсменов, которые четко выполнили все условия Положения о данных соревнованиях.

7.3. На мандатной комиссии официальные представители команд обязаны:

предоставить заявки на участие в соревнованиях согласно установленного образца;

предоставить документы, удостоверяющие личности спортсменов его команды;

7.4. Ответственность за допуск участников к соревнованиям несет председатель мандатной комиссии.

8. ВЗВЕШИВАНИЕ

8.1. Взвешивание участников проводится накануне соревнований для всех весовых категорий.

8.2. Взвешивание должно осуществляться в специально отведенном для этого помещении. В помещении должны быть места для переодевания спортсменов - отдельно для мужчин и женщин.

8.3. Взвешивание проводится судейской бригадой в составе:

заместителя главного судьи;

2-3 технических секретарей;

3-4 рефери;

1-2 официальных представителей команд-участниц;

врача.

В составе бригады обязательно должны быть 2-3 рефери (секретаря) - женщины.

8.4. Перед взвешиванием спортсмены обязаны предъявить секретарю документ с фотографией, удостоверяющий их личность, и сдать заполненную печатными буквами анкету участника.

8.5. На весы спортсмены должны вставать в одних плавках, женщины в купальниках. При необходимости спортсмены имеют право взвешиваться обнаженными.

8.6. Спортсмены, не прошедшие процедуру взвешивания, к соревнованиям не допускаются.

8.7. Ответственность за чистоту результатов взвешивания несет заместитель главного судьи соревнования.

9. ЖЕРЕБЬЕВКА

9.1. Жеребьевка проводится во время взвешивания для всех участников без исключения.

9.2. Спортсмен обязан вытянуть номера жребия для каждой руки отдельно. Он имеет право удостовериться о занесении секретарем этих номеров в его личную анкету.

9.3. Спортсмены, не прошедшие процедуру жеребьевки, к соревнованиям не допускаются.

9.4. Ответственность за чистоту результатов жеребьевки несет главный секретарь соревнования.

10. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

10.1. Состав Судейской коллегии

Состав судейских коллегий соревнований определяется проводящей организацией.

В состав судейской коллегии входят: главный судья, его заместитель, главный секретарь, технические секретари, рефери, боковые судьи, судьи-информаторы. Запрещается работать в составе судейской коллегии, в любом

качестве, участникам соревнований.

Члены Судейской коллегии не имеют право выполнять свои обязанности, если они, находятся в состоянии алкогольного (наркотического) опьянения.

10.2. Главный судья

Главный судья несет ответственность за проведение соревнований перед организацией, проводящей их.

Главный судья обязан:

проверить пригодность помещения, оборудования, инвентаря, необходимую документацию, соответствие их настоящим Правилам;

руководить проведением соревнований в соответствии с настоящими Правилами и Положением о данных соревнованиях;

проводить заседания Судейской коллегии перед началом соревнований и по их окончании для подведения итогов и утверждения результатов, а также в тех случаях, когда это необходимо - по ходу соревнований;

утвердить оценку работы каждого члена Судейской коллегии;

сдать отчет за своей подписью и подписью главного секретаря в организацию, проводящую соревнования, не позднее 3-х дней после их окончания.

Главный судья имеет право:

отменить соревнования, если к их началу место проведения, оборудование или инвентарь окажутся непригодными;

прекратить соревнования или сделать временный перерыв в случае неблагоприятных условий, мешающих нормальному проведению соревнований;

внести изменения в программу соревнований, если в этом возникла необходимость;

снять с соревнований участников, технически не подготовленных, допустивших грубые нарушения настоящих Правил и некорректное отношение к соперникам, зрителям или судьям;

задержать объявление результатов и вынести окончательное решение после дополнительного обсуждения, если мнения судей расходятся.

Главному судье запрещается:

судить поединки в качестве рефери или бокового судьи.

Костюм главного судьи.

Главный судья официальных соревнований должен быть одет в классический костюм темного цвета с галстуком, светлую рубашку.

Значок с указанием судейской категории должен быть приколот к лацкану пиджака на левой стороне груди.

10.3. Заместитель главного судьи

Заместитель главного судьи вместе с главным судьей руководит соревнованиями и несет ответственность за их проведение. При отсутствии главного судьи его функции выполняет заместитель.

10.4. Главный секретарь

Главный секретарь обязан:

подготовить всю необходимую документацию для проведения соревнования;

составить программу соревнований;

вывесить стартовые протоколы не позднее, чем за 20 минут до начала соревнований;

контролировать работу технических секретарей, судей-информаторов;

принимать от официальных представителей команд апелляции и своевременно передавать их председателю Апелляционной комиссии;

предоставить главному судье необходимые данные для отчета о соревнованиях.

10.5. Рефери.

Рефери назначается из числа наиболее подготовленных судей. Он следит за ходом поединка, оценивает действия спортсменов и объявляет победителя поединка.

Рефери запрещается устанавливать стартовое положение спортсменов с помощью ударов по рукам или плечам, а также с применением силы.

Если в течение 10-15 секунд спортсмены не заняли правильной стартовой

позиции, то рефери самостоятельно устанавливает хват.

Если в процессе установки стартового положения спортсмен не выполняет команды, то рефери имеет право объявить ему замечание. Спортсмену, получившему три замечания, объявляется первое предупреждение.

Поединок останавливается при победе одного из спортсменов или при получении предупреждения только по команде рефери “Стоп” (“Stop!”).

Команда рефери “Стоп” сопровождается ударом ладони по поверхности стола.

Все команды рефери должен выполнять отрывисто, громко и четко, жесты - энергично и уверенно.

Костюм рефери (бокового судьи).

К обслуживанию официальных соревнований допускаются рефери (боковые судьи) только в единой судейской форме международного образца.

Судейская форма включает в себя судейскую майку, черные брюки (джинсы запрещены), черный ремень, черные носки, черные туфли.

Значок с указанием судейской категории должен быть приколот к судейской майке на левой стороне груди.

10.6. Боковой судья

Боковой судья является помощником рефери. Он занимает позицию напротив рефери сбоку. Принимает участие в установлении стартового положения спортсменов. Жестами оценивает правильность стартовой постановки руки спортсмена, находящегося слева от него (при борьбе правой рукой). После начала поединка приседает на одно колено.

Боковой судья обязан:

дублировать жесты рефери (если согласен с его оценкой);

своевременно сообщать рефери о нарушении Правил;

в случае ошибки рефери в результате поединка апеллировать к главному судье соревнований.

Боковому судье запрещается:

самостоятельно останавливать поединок, объявлять предупреждения.

10.7. Технический секретарь

Технический секретарь ведет протокол поединков. В соответствии с решением рефери фиксирует победу или поражение участников и представляет протокол главному секретарю.

10.8. Судья-информатор

Судья-информатор объявляет программу и порядок проведения соревнований, сообщает зрителям о ходе борьбы, объявляет результаты каждого поединка, состав очередных пар, поясняет отдельные положения Правил соревнований, дает спортивные характеристики участникам. Вся информация о ходе соревнований и результатах поединков дается только с разрешения главного судьи или его заместителя.

11. ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

11.1. К участию в поединке спортсмены допускаются только в спортивной одежде и спортивной обуви. Руки до середины плеча и кисти рук должны быть обнажены.

Запрещается пользоваться любыми предохраняющими бинтами и повязками на запястьях и локтях, а также иметь обручальные кольца и перстни на пальцах.

Руки участников должны быть чистыми, без признаков кожных заболеваний, ногти коротко подстрижены. Бейсбольные кепки должны сниматься или поворачиваться козырьком назад. Допускается использование обуви на утолщенной подошве, высота подошвы не ограничивается. Во рту не должно быть жевательной резинки.

На чемпионатах и первенствах России каждая команда-участница должна выступать в собственной, единой спортивной форме, отражающей название региона (города), который она представляет.

Использовать на одежде и обуви эмблемы и товарные знаки коммерческих фирм и организаций допускается только с разрешения организаторов соревнований.

11.2. Время, отведенное для выхода спортсмена на поединок после объявления его фамилии судьей-информатором, не должно превышать 2-х минут. В противном случае спортсмену будет засчитано поражение.

11.3. В стартовой позиции спортсмены должны захватить руки таким образом, чтобы рефери видел суставы больших пальцев и имел возможность контролировать правильность захвата прикосновением к ним своим пальцем.

11.4. Захват рук должен располагаться над центром стола (в вертикальном положении). Локти могут устанавливаться в любом месте подлокотника, кисть и предплечье должны составлять прямую линию.

11.5. Свободной рукой спортсмен должен захватить штырь стола.

11.6. Плечи участников поединка должны быть параллельны краю стола, и не выходить за контрольную линию.

11.8. Поединок начинается по команде “Внимание! Марш!” (“Ready! Go!”) и заканчивается по команде “Стоп!” (“Stop!”).

11.9. Победа присуждается спортсмену при любом соприкосновении пальцев, кисти или предплечья соперника с валиком, либо при пересечении ими условной горизонтали между верхними краями валиков.

11.10. В случае срыва захвата или объявления предупреждения участники имеют право на отдых в течение 30 секунд.

11.11. После первого разрыва захвата руки спортсменов должны увязываться специальным ремнем.

11.12. Время отдыха спортсменов перед повторным поединком финала не должно превышать 3-х минут.

11.13. Нарушения правил соревнований. К ним относятся:

- 1). Невыполнение команд рефери.
- 2). Преждевременный старт.
- 3). Отрыв локтя от подлокотника.
- 4). Соскальзывание локтя с подлокотника.
- 5). Пересечение средней линии стола головой, плечами.
- 6). Касание головой или плечом своего предплечья или захвата рук.
- 7). Умышленный разрыв захвата в некритическом для себя положении.
- 8). Использование положения, которое может повлечь за собой травму собственной руки.
- 9). Провоцирование ситуации, при которой рука соперника может быть повреждена.
- 10). Потеря контакта свободной руки со штырем стола.

За указанные нарушения правил спортсмену объявляется предупреждение.

11.14. Спортсмену, получившему два предупреждения, засчитывается поражение.

11.15. Если спортсмен нарушает правила в критическом для себя положении, то ему засчитывается поражение. Критическим положением считается отклонение руки спортсмена от вертикали на 45 градусов и больше.

11.16. Спортсмен не может быть допущен к поединку, если он находится в состоянии алкогольного (наркотического) опьянения.

11.17. Запрещается пользоваться стимуляторами, наркотиками.

11.18. За угрозу, оскорбление или нанесение телесных повреждений члену Судейской коллегии или участнику соревнования спортсмен снимается с соревнований, место ему не определяется, очки команде не начисляются.

13. АПЕЛЛЯЦИЯ

13.1. Порядок подачи апелляции

В случае несогласия с результатом поединка, официальный представитель команды должен до начала следующего поединка за данным столом сделать главному судье устное заявление о том, что будет подаваться письменная апелляция. Судьи, обслуживавшие спорный поединок, выводятся на время решения спорного вопроса из судейства.

В течение 10 минут с момента устного заявления, официальный представитель команды должен подать в Судейскую коллегию, через главного секретаря, апелляцию в письменном виде, с четким обоснованием причины несогласия с результатом поединка, со ссылкой на пункты правил.

13.2. Порядок рассмотрения апелляции.

Главный судья создает своим решением Апелляционную комиссию из нейтральных судей в составе председателя и двух членов. Апелляционная комиссия может быть также утверждена до начала соревнования на совещании судей и представителей. В течение 10 минут Апелляционная комиссия должна принять и объявить решение. Во время рассмотрения апелляции Апелляционной комиссией могут быть использованы (по решению председателя) видео материалы, опрошены представители, спортсмены, судьи. Главный судья не может опрашиваться Апелляционной комиссией. Никто не имеет права вмешиваться в работу Апелляционной комиссии.

Решение Апелляционной комиссии является окончательным, изменениям и

обжалованию не подлежит. Решению Апелляционной комиссии обязаны подчиниться все: Судейская коллегия, официальные представители команд, спортсмены.

Устные заявления и письменные апелляции принимаются только от официальных представителей команд.

14. ОСОБЕННОСТИ СУДЕЙСТВА

14.1. В случае обоюдного разрыва захвата поединок останавливается, однако спортсмены не наказываются, и поединок возобновляется после увязывания их рук специальным ремнем.

14.4. Положение ног участников поединка при борьбе сидя считается правильным, если ноги не выходят за проекцию стола.

14.5. Нарушением правил в борьбе сидя считается отрыв ягодиц от сиденья.

15. ОБОРУДОВАНИЕ МЕСТ СОРЕВНОВАНИЙ

15.1. Стол

Стол для проведения квалификационных соревнований должны удовлетворять стандартам, определенным Всемирной федерацией армрестлинга. При проведении соревнований столы располагаются так, чтобы участники находились боком к зрителям.

15.2. Весы

Весы для взвешивания участников должны быть исправны, выверены.

Вес на них должен фиксироваться с точностью до 50 грамм.

15.3. Требования к местам соревнований

1. Стол должен освещаться сверху светильниками отраженного или рассеянного света. Светильники рассеянного света должны иметь защитную сетку.

2. При проведении соревнований в помещении температура воздуха должна быть не ниже +15С, а влажность - 60%. Вентиляция должна обеспечивать трехкратный обмен воздуха за час.

3. При проведении соревнований на открытом воздухе температура должна быть не ниже +20С. Стол должен быть защищен от прямых солнечных лучей.

4. Обязательным условием для проведения Чемпионатов, Первенств России,

Всероссийских и Международных турниров является наличие ограждения места проведения соревнования, а также присутствие лиц, осуществляющих контроль за соблюдением общественного порядка.

5. Если поединки проходят на сцене, то расстояние между ограждением и сценой должно быть не менее 2 метров.

6. Если поединки проходят на открытой площадке, то минимальное расстояние от любого стола до ограждения должно быть не менее 3 метров.

7. Непосредственно в месте проведения соревнования могут находиться: судьи, врач, секретари, спортсмены, вызванные на поединки, а также официальные представители в момент подачи апелляции.

16. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ СРЕДИ ИНВАЛИДОВ-СПОРТСМЕНОВ (с повреждением опорно-двигательного аппарата - ПОДА)

1. Соревнования проводятся по правилам борьбы сидя. Спортсмены соревнуются на стуле без подлокотников или в инвалидной коляске.

2. Спортсмен по желанию может прикрепляться ремнями к спинке или сиденью стула (коляски).

3. Спортсмен имеет право подкладывать под ягодицы любую подставку, не допуская при этом упор на ноги.

4. К нарушениям Правил следует отнести падение со стула (коляски) или касание пола рукой (например, при срыве захвата). В этом случае спортсмену объявляется предупреждение.

5. Взвешивание инвалидов-спортсменов проводится по данным Правилам. При взвешивании со здоровыми спортсменами, инвалиды-спортсмены должны взвешиваться первыми. Специальные приспособления для передвижения (протезы ног), а также жизнеобеспечения (протезы рук) считаются частью тела и учитываются при взвешивании участников соревнований. В случае если инвалид-спортсмен взвешивается без протеза, его фамилия обводится в протоколе кружком и спортсмен должен участвовать в соревнованиях без протеза; в случае нарушения спортсмен снимается с соревнований. На взвешивании должен присутствовать врач-контролер и допускать к соревнованиям лишь тех спортсменов, у которых имеются явные признаки инвалидности с ПОДА, пенсионное удостоверение и действующая справка ВТЭК.

6. Во время поединка инвалидов-спортсменов разрешается допуск на сцену помощника (тренера) для страховки инвалида со спины в соответствующей спортивной форме.

7. Запрещается пользоваться инвалидной коляской, стулом либо другим приспособлением для борьбы сидя инвалидам-спортсменам, участвующим в соревнованиях среди здоровых спортсменов в положении стоя.

БАДМИНТОН

I. ПРАВИЛА ИГРЫ

Правило 1. Площадка и оборудование

1. Площадка для одиночной и парной игр представляет собой прямоугольник с разметкой, выполненной линиями шириной 40 мм (см. Рис. 1). Площадка только для одиночной игры размечается в соответствии с Рис. 2. В этом случае задние линии площадки являются и дальними линиями подачи.

2. Линии должны хорошо выделяться, предпочтительны белый или жёлтый цвета.

3. Все линии входят в размеры полей, которые они ограничивают.

4. Высота стоек, на которых крепятся сетка, -1,55 м. Бадминтон, Правила соревнований.

5. Стойки устанавливаются на боковых линиях для парной игры независимо от того, проводится ли одиночная или парная игра.

6. Сетка изготавливается из тонкой нити тёмного цвета одинаковой толщины по всей площади сетки. Размеры ячеек сетки от 15x15 до 20x20 мм.

7. Ширина сетки по вертикали — 760 мм, размер по горизонтали — не менее 6,1 м.

8. Верхний край сетки имеет окантовку из сложенной пополам белой ленты шириной 75 мм. Шнур, крепящий сетку, пропускается внутри этой ленты.

9. Шнур должен иметь достаточную прочность, чтобы обеспечить натяжку сетки на уровне стоек.

10. Верхний край сетки в центре должен быть на высоте 1,524 м, а у стоек над боковыми линиями для парных игр — на высоте 1,55 м.

11. Не допускается зазор между боковой частью сетки и стойкой. Если

необходимо, сетку по всей высоте следует подтянуть к стойке.

12. На каждой площадке должна устанавливаться судейская вышка высотой 1,55 м, считая от уровня пола до сиденья. Вышка устанавливается по центральной линии площадки как продолжение сетки на расстоянии 1 м от сетки.

13. Высота зала должна быть не менее 9 м.

14. Освещение должно быть равномерным по всей площадке силой не менее 800 люкс. Источники освещения желательно располагать так, чтобы не слепить глаза участникам, лучше — над боковыми линиями площадки.

Правило 2. Волан

1. Волан изготавливается из натуральных и/или синтетических материалов. Независимо от материала, из которого изготавливается волан, его полётные характеристики должны быть близки к характеристикам перьевого волана с пробковой головкой, обтянутой тонкой кожей.

2. В перьевом волане должно быть 16 вмонтированных в головку перьев. Оперение волана может иметь высоту от 62 до 70 мм. Высота оперения измеряется от кончика пера до верхней части головки.

Оперение волана образует окружность диаметром от 58 до 68 мм. Перья волана прочно скрепляются нитью или другим подходящим материалом.

Головка волана имеет полусферическую форму, её диаметр — от 25 до 28 мм.

Масса волана находится в пределах от 4,74 до 5,50 г.

3. В перьевом волане натуральные перья заменяются синтетическими материалами, имитирующими оперение.

Высота и диаметр оперения, а также масса волана должны соответствовать требованиям, предъявляемым к перьевому волану. В связи с отличием плотности и других характеристик синтетических материалов от натурального оперения допускаются отклонения этих параметров волана не более чем на 10% от требуемых значений.

Правило 3. Проверка волана

1. При проверке волана выполняется прямой удар снизу с задней линии площадки. Волан должен направляться вперед параллельно боковой линии.

2. Пригодным для игры волан должен падать на площадку не ближе чем в 530 мм и не дальше чем в 990 мм от противоположной задней линии площадки (см. Рис. 3)

Правило 4. Ракетка

1. Размеры ракетки не могут превышать по длине 680 мм, а по ширине - 230 мм. Основные части ракетки показаны на Рис. 4.

Рукоятка — с её помощью ракетка удерживается в руке участника.

Игровая поверхность — этой частью ракетки производится удар по волану.

Головка — часть ракетки, образующая игровую поверхность.

Стержень - соединяет рукоятку с головкой.

Переходник (при наличии) — соединяет стержень с головкой.

2. Игровая поверхность должна быть плоской. Она образуется из сетки пересекающихся и переплетенных между собой струн. Игровая поверхность должна быть однородной, в частности, не допускается, чтобы расстояния между струнами и центральной части были отличными от расстояний в других зонах игровой поверхности.

Размеры игровой поверхности не могут превышать по длине 280 мм, а по ширине —220 мм.

Струны можно пропускать и в область переходника; ширина переходника при этом не может превышать 35 мм, а общая длина игровой поверхности не может быть более 330 мм.

3. Ракетка не должна иметь никаких навесных или прикрепленных предметов за исключением тех, которые используются для снижения или предотвращения износа и разрывов струн, уменьшения вибрации, изменения баланса, для надежного удерживания ракетки в руке. Все эти

приспособления должны иметь разумные размеры и расположение на ракетке.

Ракетка не должна иметь каких-либо приспособлений, позволяющих участнику существенно изменять её форму.

Правило 5. Жеребьёвка

Перед началом встречи проводится жеребьёвка. Сторона, выигравшая жребий, может выбрать:

- подачу или прием подачи;
- сторону площадки.

Сторона, проигравшая жребий, совершает выбор в соответствии с оставшимся вариантом.

Правило 6. Счёт

1. Встреча проводится до выигрыша двух партий из трёх, если иное специально не оговорено.

2. Партию выигрывает сторона, первой набравшая 21 очко, кроме следующих случаев:

- если счёт в партии стал “20:20 (или “по двадцати”)), то сторона, первой в дальнейшем получившая преимущество в два очка, выигрывает партию;

- если счёт в партии стал “29:29” (или “по двадцати девяти”)), то сторона, выигравшая следующее, тридцатое, очко, побеждает в партии.

По предварительной договорённости встречи можно проводить из одной партии до 21 очка. В этом случае участники меняются сторонами площадки, когда одна из сторон первой выиграла 11 очков,

3. Стороне, выигравшей розыгрыш, засчитывается очко. Сторона выигрывает розыгрыш очка, если соперник допустил ошибку или если волан вышел из игры, коснувшись поверхности площадки на стороне соперника.

4. Сторона, выигравшая партию, в следующей партии подаёт первой.

5. В течение игрового дня участник может провести в детских и подростковой группах не более 6 встреч; в юношеских группах не более 7 встреч; в соревнованиях взрослых не более 8 встреч, из них не более четырёх одиночных; при этом проведение четвертой встречи разрешается при условии предоставления участнику перерыва для отдыха не менее двух часов.

Участник, играющий в течение игрового дня в нескольких встречах, имеет право на перерыв перед очередной встречей не менее 15 минут.

Правило 7. Смена сторон

1. Участники меняются сторонами площадки

- по окончании первой партии;
- по окончании второй партии (если предстоит третья партия);
- в третьей партии, когда одна из сторон первой выигрывает 11 очков.

2. Если момент смены сторон упущен, то смена делается как только это обнаружено и когда волан не в игре. Текущий счет сохраняется.

Правило 8. Подача

1. При правильной подаче:

- ни одна из сторон не допускает чрезмерной задержки выполнения подачи, если при этом подающий и принимающий участники готовы к подаче; недопустима приостановка движения ракетки вперёд во время подачи, а также задержка выполнения подачи;

- подающий и принимающий стоят в диагонально противоположных полях подачи, не наступая на линии, ограничивающие эти поля;

- от начала подачи (п. 2 настоящего правила) до её завершения (п. 3 настоящего правила) ноги как подающего, так и принимающего хотя бы частью ступни касаются площадки и находятся в неподвижном положении;

- ракетка подающего в начальный момент удара должна коснуться головки волана;

- волан в момент удара по нему ракеткой должен целиком находиться ниже пояса подающего; поясом считается воображаемая линия, проходящая на уровне нижнего ребра подающего;

- стержень ракетки подающего в момент удара по волану должен иметь наклон вниз;

- от начала подачи до её завершения движение ракетки подающего должно продолжаться только вперёд;

- волан должен направляться ракеткой подающего вперёд-вверх таким образом, чтобы он перелетел над сеткой и если бы он не был отражён соперником, то упал бы в соответствующее поле подачи (т.е. в пределах ограничивающих его линий или на них);

- подающий не промахнулся мимо волана.

2. После того как участники подготовились к подаче, начало движения вперёд головки ракетки подающего является началом подачи.

3. Подача считается выполненной, если после начала подачи подающий сделал удар ракеткой по волану или промахнулся мимо волана.

4. Подающий не должен подавать, пока не подготовился принимающий, но последний считается готовым к приёму, если он сделал попытку отразить поданный волан.

5. В парной игре во время подачи партнеры подающего и принимающего могут занимать любые позиции, не перекрывающие видимость принимающему или подающему противоположной стороны.

Правило 9. Одиночная игра

1. Если подающий в данной партии ещё не выиграл очков или выиграл чётное количество очков, подача производится из правого поля подачи; соперник принимает подачу, находясь в правом поле подачи на своей стороне площадки.

Если подающий в данной партии выиграл нечётное количество очков, подача производится из левого поля подачи.

2. При розыгрыше очка волан поочередно отражается подающим и принимающим до тех пор, пока он не выйдет из игры.

3. Если розыгрыш выиграл подающий, ему засчитывается очко, и он вновь подает, но из другого поля.

Если розыгрыш выиграл принимающий, ему засчитывается очко, и он становится подающим.

Правило 10 Парная игра.

1. Если подающая сторона в данной партии не выиграла очков или выиграла чётное количество очков, то подача производится из правого поля подачи.

Если подающая сторона в данной партии выиграла нечётное количество очков, то подача производится из левого поля подачи.

Участник принимающей стороны, который подавал последним, остаётся на том же поле, с которого подавал; его партнёр — на соседнем поле.

Участник принимающей стороны, стоящий в диагонально противоположном подающему поле, становится принимающим.

Участники не могут изменить свои поля до тех пор, пока они не выиграют очко при своей подаче.

Подача всегда производится с поля подачи, соответствующего счёту подающей стороны.

2. После отражения подачи принимающим волан в ходе розыгрыша очка отражается любым участником подающей стороны с любой позиции на своей половине площадки, а затем любым из партнёров принимающей стороны, и так до тех пор, пока волан не выйдет из игры.

3. Если подающая сторона выиграла розыгрыш, ей засчитывается очко, и она вновь производит подачу.

Если розыгрыш выиграла принимающая сторона, ей засчитывается очко, и принимающая сторона становится подающей.

4. Последовательность перехода права подачи от первого подававшего, который подавал из правого поля подачи, такова:

- к партнёру принявшего первую подачу (подача производится из левого поля подачи);

- к партнёру первого подававшего;
- к принявшему первую подачу;
- к первому подававшему и т.д.

5. Никто из участников не должен подавать не в очередь, принимать не в очередь или принимать в одной партии две подачи подряд.

6. Любой из партнёров выигравшей партию стороны может производить первую подачу в следующей партии; любой из участников проигравшей партию стороны может принимать первым.

Правило 11. Нарушение правил при подаче.

1. Считается, что правила подачи нарушены, если участник:
 - подаёт или принимает не в очередь;
 - подает или принимает не из надлежащего поля подачи.

2. Если обнаружено подобное нарушение, то оно исправляется как только волан вышел из игры с сохранением текущего счёта.

Правило 12. Ошибки при розыгрыше очка.

1. Считается ошибкой, если подача выполнена с нарушением условий п.1 правила 8;

2. Считается ошибкой, если при подаче:
 - волан зацепился за сетку и повис на её верхней кромке;
 - перелетев сетку застрял в ней;
 - волан принял партнёр принимающего;

3. Считается ошибкой, если при розыгрыше очка

- волан упал вне пределов площадки;
- волан пролетел сквозь сетку или под ней;
- волан не перелетел сетку;
- волан коснулся потолка или стен зала;

- волан коснулся тела или одежды участника;

- волан коснулся любого предмета или какого-либо лица, находящихся вблизи площадки (с учетом особенностей спортивного зала Главный судья может принять особое решение, касающееся попадания волана в элементы конструкции зала);

- волан пойман и задержан на ракетке, а затем брошен;

- волан сыгран участником двумя ударами ракетки; не считается ошибкой, если при ударе волан одновременно касается обода ракетки и игровой поверхности;

- волан сыгран последовательно ударами участника и его партнёра;

- волан коснулся ракетки участника и не перелетел на сторону соперника;

4. Считается ошибкой, если при розыгрыше очка:

- участник коснулся сетки или стоек ракеткой, телом, одеждой;

- участник ракеткой или телом вторгся на сторону соперника поверх сетки;

участник при правильном ударе над сеткой на своей стороне сетки может сопровождать волан и на сторону соперника;

- участник ракеткой или телом вторгся на сторону соперника под сеткой, создав тому помеху или отвлек его;

- участник помешал сопернику, например, блокировал его ракеткой или телом при выполнении соперником удара по волану, находящемуся выше сетки;

участник намеренно отвлекает соперника своими действиями, например, выкриками или жестами.

5. Считается ошибкой, если участник допускает неспортивное поведение либо систематически нарушает требования правила 15.

Правило 13. Спорный. Стоп.

1. Розыгрыш очка судья на вышке прекращает командой «Стоп»

2. Судья на вышке объявляет «Спорный»:

- если подающий произвел подачу до того, как был готов к приёму принимающий;

- если при подаче правила одновременно нарушили и подающий, и принимающий;

если в ходе розыгрыша очка:

- волан зацепился за сетку и повис на её верхней кромке;

- волан, перелетев сетку, застрял в ней;

- если в ходе игры волан разрушился и головка волана полностью отделилась от остальной части волана;

- если игра была прервана по решению судьи на вышке или кто-то из участников был отвлечён тренером соперника;

- судья на линии не видел места падения волана, а судья на вышке не может принять собственное решение.

3. Если объявлен «Спорный» розыгрыш очка с момента последней подачи не засчитывается; участник, который произвел последнюю подачу, вновь подаёт.

4. «Стоп» объявляется для остановки игры при любых ошибках и нарушениях правил, а также при непредвиденных обстоятельствах.

Правило 14. Волан не в игре

Волан не находится в игре:

- если он ударился о сетку или стойку и начал падение на площадку на стороне участника, выполнившего удар;

- если он коснулся поверхности площадки;

- если объявлены «Спорный», «Стоп» или зафиксированы ошибки или нарушения.

Правило 15. Непрерывность встречи, неспортивное поведение,

наказания

1. Встреча должна продолжаться без перерывов от первой подачи до окончания встречи; исключением из этого правила являются перерывы, предусмотренные пунктами 2 и 3 настоящего правила.

2. Участники имеют право на перерыв не более 60 секунд в каждой партии после того, как одна из сторон выиграла 11 очков, и на перерыв не более 120 секунд между первой и второй партиями и между второй и третьей партиями. (При демонстрации соревнований по телевидению в прямом эфире Главный судья до начала встречи может установить, что такие перерывы обязательны и имеют строго фиксированную продолжительность.)

3. В случае форс-мажорных обстоятельств судья на вышке имеет право приостановить встречу на время, которое сочтёт необходимым.

При чрезвычайных обстоятельствах Главный судья может предложить судье на вышке приостановить встречу, но только судья на вышке имеет право приостановить встречу.

Если встреча приостановлена, то текущий счёт сохраняется и встреча возобновляется при этом счёте.

4. Недопустима приостановка встречи, в ходе которой участник получил бы возможность восстановить силы и дыхание, а также получить совет.

5. Участник может получить совет в ходе встречи только если волан не в игре.

Без разрешения судьи на вышке участник в ходе встречи не может покидать площадку; исключением являются перерывы, обусловленные п. 2 настоящего правила.

6. Участнику запрещается:

- умышленно затягивать или приостанавливать встречу;
- умышленно изменять форму волана с целью изменения скорости его полета;
- недостойно вести себя;
- совершать неспортивные поступки.

7. Судья на вышке обязан пресекать нарушения правил, оговорённые

пунктами 4, 5 и б настоящего правила. Для этого он имеет право:

- объявить нарушителю замечание;
- объявить нарушителю предупреждение.

В случае серьёзного проступка, объявления участнику двух предупреждений или неявки участника на площадку до окончания объявленного перерыва (п. 2 настоящего правила) судья на вышке немедленно докладывает об этом Главному судье. Главный судья имеет право засчитать участнику поражение в данной встрече.

Правило 16. Судейская коллегия и спорные моменты

1. Всю ответственность за проведение конкретного соревнования несёт Главный судья.

2. Судья на вышке ответственен за проведение конкретной встречи и обстановку вблизи площадки, на которой проводится эта встреча. Судья на вышке докладывает Главному судье о ходе встречи.

3. Судья на подаче фиксирует ошибки, допущенные подающим, если таковые имели место.

4. Судья на линии определяет, упал ли волан в пределах площадки или за её пределами относительно линии, за которую он ответственен.

5. Решения каждого из судей по тем игровым ситуациям, за которые он ответственен, являются окончательными. Исключением является случай, когда судья на вышке принимает собственное решение, считая, что судья на линии принял ошибочное решение.

6. Судья на вышке обязан:

- последовательно добиваться неукоснительного выполнения правил игры, в частности, объявлять в необходимых случаях «Спорный», «Стоп», замечания и предупреждения нарушителям;

- принимать по всем спорным вопросам необходимые решения до выполнения следующей подачи;

- в ходе встречи делать объявления чётко и громко, чтобы это слышали участники и зрители;

- назначить или сменить после консультации с Главным судьёй судью

на подаче или судью на линии;

- принять на себя обязанности судьи на подаче или судьи на линии, если кто-либо из этих судей отсутствует;

- принять собственное решение или объявить «Спорный» в случае, если кто-либо из судей, обслуживающих данную встречу, не может принять решение;

- представить Главному судье всю информацию об обстоятельствах применения правила 15;

- доложить Главному судье обо всех отклонённых апелляциях, относящихся только к правилам игры (такие апелляции должны подаваться судье до выполнения следующей подачи, а в конце встречи прежде, чем апеллирующая сторона покинет площадку).

II. ОРГАНИЗАЦИОННО - МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ СУДЬЯМ

Главное требование к судьям отличное знание правил соревнований, квалифицированное их применение и чёткое взаимодействие между собой.

Цель настоящих рекомендаций — это, прежде всего, помощь судьям в подготовке и проведении соревнований в точном соответствии с правилами и утвержденным Положением. Все судьи должны помнить, что игра на каждом конкретном турнире проводится именно для участников.

1. Состав судейской коллегии соревнований

Организация, проводящая конкретный турнир, назначает Главную судейскую коллегию в составе Главного судьи, его заместителя, Главного секретаря и его заместителя. В состав судейской коллегии входит также врач соревнований на правах заместителя главного судьи по медицинской части. Врач проверяет наличие в заявках визы врача о допуске к соревнованиям, оказывает медицинскую помощь при травмах и заболеваниях, даёт заключение о способности участника (с медицинской

точки зрения) продолжать соревнование.

В состав судейской коллегии, обслуживающей соревнования, помимо Главной судейской коллегии входят судьи на вышке, судьи на подаче, судьи на линии, секретари, судьи-счётчики очков и судья-информатор. Члены судейской коллегии не могут быть ни участниками данных соревнований, ни тренерами (представителями) участников и участвующих команд. Состав судейской бригады, обслуживающей конкретную встречу, определяет Главный судья. Общее число судей на одну площадку для данного соревнования при продолжительности смены не более пяти часов принимается равным пяти (без главной судейской коллегии), при продолжительности смены более пяти часов необходимое число судей удваивается.

2. Главный судья.

Главный судья отвечает за подготовку и проведение соревнований в соответствии с правилами соревнований и утвержденным Положением о соревновании. Главный судья должен непосредственно принимать участие в подготовке турнира и помогать его организаторам.

Главный судья не имеет права изменить или отменить установленные Положением условия проведения соревнований.

Главный судья обязан:

- 1) контролировать подготовку мест соревнований, помещений для работы Главной судейской коллегии и мест для обслуживания участников и их состояние;
- 2) проверять своевременность подачи предварительных заявок участниками или командами;
- 3) распределять обязанности между судьями, руководить работой всего судейского аппарата, окончательно решать все вопросы, возникающие по ходу соревнований (кроме вопросов размещения и питания);
- 4) обеспечивать беспристрастное судейство и наилучшие условия для игры спортсменам;
- 5) выносить на заседаниях Главной судейской коллегии решения по заявлениям, протестам и дисциплинарным мерам в день их подачи или совершения;
- 6) руководить проведением жеребьевки участников (приглашение на жеребьевку участников или представителей необязательно), утверждать расписание встреч, составленное в соответствии с жеребьевкой и программой соревнований;
- 7) организовывать парады открытия, закрытия и церемонию

награждения;

- 8) следить за соответствием одежды участников требованиям к ней;
- 9) обеспечивать участников, зрителей и представителей прессы информацией о ходе соревнований и их результатами;
- 10) утвердить на заседании Главной судейской коллегии результаты и отчет Главного судьи;
- 11) представить в организацию, проводящую соревнование, в пятидневный срок после его окончания отчет о соревновании;
- 12) дать оценку работы судейского аппарата (в этих целях Главный судья может назначить просмотрную комиссию).

Важнейшими обязанностями Главного судьи являются создание здоровой и спокойной атмосферы в ходе турнира среди участников, тренеров, специалистов, официальных лиц на основе взаимного уважения и доверия, а также оказание постоянной и твердой поддержки работы судей на вышке, судей на подаче и судей на линии.

Главный судья имеет право:

- 1) отменить или отложить соревнования в связи с неподготовленностью мест проведения соревнований или по другим причинам, препятствующим их проведению;
- 2) внести при необходимости изменения в расписание встреч и назначение судей;
- 3) отстранить от соревнований участников (команды) за дисциплинарные нарушения или иные проступки;
- 4) отменить решение любого судьи, касающиеся правил игры, лично убедившись в том, что решение является ошибочным; отстранить в процессе встречи судей, не справляющихся со своими обязанностями.

Распоряжения и решения Главного судьи обязательны для всего состава судейского аппарата, участников, представителей (тренеров) и обслуживающего персонала.

Все дисциплинарные нарушения и принятые по ним решения должны быть отражены в протоколах заседаний Главной судейской коллегии и в отчете Главного судьи. Участник, снятый с соревнований, не допускается к соревнованиям до принятия решения по его проступку.

Главный судья до начала соревнований определяет места и круг тренеров, представителей и других лиц, имеющих право находиться в непосредственной близости от площадки, а также устанавливает порядок проведения теле-, кино- и фотосъемок.

При заблаговременной подготовке турнира Главный судья должен принять

решения по следующим вопросам:

- 1) принципы расстановки участников (команд) в таблицах соревнования;
- 2) составление таблиц соревнования;
- 3) рассмотрение условий изменений в подготовленных таблицах;
- 4) определение необходимого числа площадок и подготовка расписания встреч;
- 5) рассмотрение общих организационных вопросов – список официальных лиц, размещение участников, тренеров, организация транспорта, обеспечение воланами, канцтоварами, средства печати и размножения документов и т.д.;
- 6) проблемы медицинского обслуживания и обеспечение допинг-контроля (при необходимости).

По прибытии на место соревнований у Главного судьи в центре внимания оказывается следующий круг проблем:

- 1) личная проверка зала, оборудования и условия в нем, вопросы питания;
- 2) воланы, группы воланов по скорости, организация проверки воланов;
- 3) уточнение вопросов по составу судейской коллегии;
- 4) внесение в таблицы, допускаемых регламентом изменений;
- 5) согласование действий по медицинскому обслуживанию.

До начала соревнований Главному судье следует провести брифинг для тренеров (представителей команд), на котором сообщается следующее:

- 1) представление всех официальных лиц турнира;
- 2) требования к спортивной одежде участников;
- 3) решение о перерывах – по обоюдному согласию участников или они обязательны;
- 4) условия объявления «Спорный» с учетом конструкции зала;
- 5) строгое напоминание об обязательности непрерывности встречи;
- 6) допустимые условия замены участников в таблице;
- 7) оповещение о местах и условиях присутствия тренеров (представителей) в непосредственной близости от площадки;
- 8) права Главного судьи при выборе очередности встреч в командном матче, права прекращения матча, а также время и место подачи заявки на командный матч.

Главному судье рекомендуется проведение брифинга и для судей на вышке, на котором объявляется следующее:

- 1) представление всех официальных лиц;

- 2) сообщение о представляющих интерес моментах с брифинга для тренеров;
- 3) напоминание оперерьшах - обязательен ли перерыв или по обоюдному . согласию участники могут продолжить встречу без перерыва;
- 4) напоминание о том, что судья на вышке несёт ответственность за обстановку вокруг выделенной площадки, а участники не имеют права покидать площадку без разрешения судьи на вышке;
- 5) постоянная готовность Главного судьи для консультаций с ним (или с зам. Главного судьи) и безусловная обязанность Главного судьи быть партнёром судьи на вышке в обеспечении наилучших условий спортсменам;
- 6) напоминание о жёстком контроле времени на разминку перед встречами;
- 7) требование об обязательности ведения протокола встречи, в Т.ч. по
- 8) правильному его ведению и фиксированию времени начала и окончания встречи;
- 9) напоминание о необходимости проверки высоты сетки;
- 10) перечисление случаев объявления «Спорный» с учётом специфики зала;
- 11) чёткое разъяснение о непрерывности встречи, действия при повреждениях или болезни участников.

Желательно, чтобы Главный судья провёл отдельное совещание с медицинским персоналом.

в ходе турнира главный судья должен держать на контроле следующее:

- 1) внимательно проверять состояние зала, а также контролировать готовность секретаря соревнований и судьи на воланах;
- 2) ежедневно за 30 минут до начала встреч проводить оперативные собрания судей;
- 3) контролировать присутствие медперсонала;
- 4) постоянно наблюдать идущие встречи; поддерживать действия судей на вышке во время объявленных перерывов, при травмах участников; всегда пытаться предугадать, где могут возникнуть нежелательные проблемы и заранее стремиться погасить их;
- 5) ежедневно готовить материалы к итоговому отчёту Главного судьи, который должен быть завершён в последний день турнира.

Заместитель Главного судьи

Заместитель Главного судьи отвечает за проведение соревнования на порученных ему участках: организация судейской работы, организация

работы просмотровой комиссии, организация информационной службы, подготовка и проведение парада открытия и закрытия соревнования, награждение участников, тренеров и судей.

Во время отсутствия Главного судьи он выполняет его функции, пользуясь всеми правами Главного судьи.

4. Главный секретарь

Главный секретарь:

проверяет правильность заявок;

готовит и публикует полные списки участников; обеспечивает про ведение жеребьёвки;

разрабатывает и публикует ежедневное расписание встреч, утверждаемое Главным судьёй;

ведёт протоколы заседаний Главной судейской коллегии;

оформляет распоряжения и решения Главной судейской коллегии; обеспечивает занесение текущих результатов встреч в информационные таблицы;

ежедневно готовит разделы отчёта Главного судьи о соревновании;

готовит протокол награждения, заполняет дипломы, грамоты, свидетельства для награждения участников, тренеров, судей и обслуживающего персонала; размножает результаты соревнований и готовит папки для представителей (тренеров).

5. Заместитель Главного секретаря

Заместитель Главного секретаря отвечает за своевременное оформление текущей документации на порученных участках.

6. Судья на вышке

Ведущая роль при проведении встречи принадлежит судье на вышке, решения которого во всех случаях окончательны, в том числе он может отменить решение судьи на линии и принять собственное решение. Если по мнению судьи на вышке судью на подаче или судью на линии следует отстранить, он вызывает на площадку Главного судью для консультации.

Судья на вышке назначается Главным судьёй, подотчётен Главному судье и действует в соответствии с указаниями Главного судьи.

При наличии судьи на подаче судья на вышке контролирует действия участника, принимающего подачу. Лучше всего при этом сосредоточить внимание на зоне, прилегающей к сетке со стороны принимающего подачу. Это облегчает контроль за моментом подачи и в то же время позволяет хорошо видеть любое движение принимающего подачу. В необходимых случаях судья на вышке может объявить и об ошибке подающего.

Если по мнению судьи на вышке в своём решении ошибся судья на линии, то судья на вышке принимает собственное решение, объявляя при этом: «Изменено. Поле» или «Изменено. За!» При отсутствии судьи на линии судья на вышке объявляет новый счет, если волан упал на площадку, или перед счетом объявляет «За!». В сомнительном случае объявляется «Спорный».

Судья на вышке ни в коем случае не должен в своих решениях опираться на мнения участников или зрителей.

Судья на вышке следит за состоянием площадки и ответственен за обстановку вблизи площадки.

Полномочия судьи на вышке продолжают от момента выхода на площадку

перед началом: встречи до ухода с площадки по окончании встречи.

действия судьи на вышке перед началом встречи.

До начала встречи судья на вышке должен получить протокол встречи у Главного секретаря, ознакомиться с фамилиями участников и заполнить протокол.

Судья на вышке обязан:

- 1) проверить работу указателей счёта;
- 2) проверить правильность установки стоек или заменяющих их лент;
- 3) проверить высоту сетки и убедиться, что между краями сетки и стойками нет зазора;
- 4) выяснить, нет ли дополнительных условий по фиксации попадания волана в элементы конструкции зала и напомнить участникам об объявлении «Спорный» в этом случае;
- 5) удостовериться, что судья на подаче и судьи на линии правильно заняли свои места и знают свои обязанности;
- 6) обеспечить подготовку для проведения встречи достаточного количества проверенных воланов во избежание ненужных задержек в ходе встречи; если участники не согласны играть предложенными воланами, то заключение о годности воланов даёт Главный судья или его заместитель;
- 7) проверить соответствие одежды участников требованиям, касающимся цвета, дизайна, надписей и рекламы; обеспечить в случае несоответствия устранение нарушений; для принятия решений по данным вопросам следует посоветоваться с лавным судьёй;
- 8) провести жеребьёвку по выбору подачи и стороны площадки; отметить выбор поля подачи в протоколе;
- 9) в случае парной игры отметить в протоколе имена участников, начинающих встречу в правом поле подачи; такие пометки следует сделать в начале каждой партии.

Начало встречи

Судья на вышке, чтобы закончить разминку, объявляет «Стоп!», а затем с использованием установленной терминологии представляет участников встречи указывает кто справа и кто слева следующим образом:

Одиночная игра

Личные соревнования

«Внимание! Справа от меня Павлов, «Турбина», слева - Сорокин, «Салют».

Подает Сорокин. Ноль-ноль. Подача».

Командные соревнования

«Внимание! Справа от меня «Турбина», представляемая Павловым, слева -

«Салют», представляемый Сорокиным. Подает «Салют». Ноль-ноль,

Подача».

Парная игра

Личные соревнования

«Внимание! Справа от меня Павлов, «Турбина» и Власов, «Сила», слева - Сорокин, «Салют» и Нилов, «Вперед». Подает Власов на Нилова. Ноль-ноль. подача».

Если партнеры представляют одну команду (организацию), то название команды объявляется после объявления фамилий обоих участников пары, например, «Сомов и Камов, «Труд».

Командные соревнования

«Внимание! Справа от меня «Труд», представляемый Сомовым и Камовым, слева - «Радуга», представляемая Шаровым и Быковым. Подает «Радуга», Шаров на Камова. Ноль-ноль. подача».

Действия судьи на вышке в ходе встречи

Судья на вышке использует принятую терминологию без каких-либо лишних слов и жестов, объявляет счёт громко и чётко и отмечает его в протоколе встречи. Первым называется счёт подающего. Объявления счёта не должны задерживать ход встречи, но желательно, чтобы они не совпадали с судейскими объявлениями на соседней площадке или с аплодисментами, за исключением окончания партии, когда словом «Партия» объявляется решение судьи об её завершении. Это должно делаться немедленно по окончании розыгрыша последнего очка независимо от аплодисментов. Именно с этого момента начинается отсчёт времени перерыва.

Начало встречи объявляется командой «Подача».

Во время встречи весьма важна собранность судьи, иначе легко ошибиться в счёте или выпустить игру из-под контроля. Ошибку может допустить любой судья, но хороший судья сразу же поймёт ошибку, извинится и исправит ее.

При необходимости вызова для консультации Главного судьи судья на вышке поднимает вверх правую руку (Рис. 5).

Для прекращения розыгрыша очка судья на вышке объявляет: «Стоп».

Если подающая сторона проигрывает розыгрыш очка, то объявляется «Переход подачи»; можно при этом указать рукой на нового подающего и правильное поле подачи.

В каждой партии, когда одна из сторон первой набирает 11 очков, немедленно по окончании розыгрыша объявляется «Переход подачи» (если требуется) и счёт- с этого момента начинается отсчёт времени возможного перерыва в 60 секунд, а затем, если хотя бы один из участников использует своё право на перерыв, объявляется «Перерыв». Если ни один из участников не требует перерыва, то партия продолжается без перерыва. При объявленном перерыве участники могут покинуть площадку без какого-либо разрешения судьи на вышке, но они должны вернуться на площадку до окончания перерыва. В противном случае опоздавшему засчитывается поражение.

В перерывах в середине партии по прошествии 40 секунд, а в перерывах между партиями - по прошествии 100 секунд, дважды подряд объявляется «20 секунд». Во время перерывов в середине партии и в перерывах между партиями на площадке к каждой участвующей стороне могут подойти не более двух человек. После объявления о двадцати секундах они должны немедленно покинуть площадку. После любого перерыва объявляется текущий счёт и встреча возобновляется командой «Подача».

Судья на вышке должен следить за тем, чтобы не возникали неоправданные перерывы во время встречи и чтобы участники не покидали площадку без его разрешения. Нарушителю следует напомнить, что покидать площадку можно только с разрешения судьи, а если необходимо, то нужно руководствоваться требованиями Правил.

Постоянное внимание нужно уделять фиксации ошибок, допускаемых участниками. Если была совершена ошибка при подаче, при приеме подачи, если волан задевает участника или ракетку, то судья на вышке должен немедленно объявить «Стоп», чтобы судьи на линиях не фиксировали место падения волана. При этом лучше всего руководствоваться правилом: если есть сомнение - была ли совершена ошибка, то лучше её не фиксировать.

В большинстве случаев нет необходимости объяснять судейские решения, а потому беспричинных объявлений лучше избегать. Например, если участник промахнулся мимо волана или подал волан в сетку, незачем объявлять "Стоп". Только когда на самом деле возникает необходимость в

пояснении, следует сделать это с помощью стандартной терминологии.

По окончании первой партии немедленно объявляется: «Партия», а затем «Первую партию выиграл Сорокин со счётом 21:18» или в командных соревнованиях: «Первую партию выиграл «Салют» со счётом 21: 18», добавив после этого "Перерыв 2 минуты" (если хотя бы один из участников использует своё право на перерыв).

В начале второй партии объявляется: «Вторая партия. Ноль-ноль. Подача».

По окончании второй партии немедленно объявляется «Партия», а затем «Вторую партию выиграл Павлов со счётом 24:22. Счёт встречи один-один» ("Счёт в партиях - по одной") или в командных соревнованиях: «Вторую партию выиграла «Турбина» со счётом 24:22. Счёт встречи один-один» ("Счёт в партиях - по одной"), добавив после этого "Перерыв 2 минуты" (в случае необходимости).

Если предстоит третья партия, то перед её началом объявляется: «Третья решающая партия. Ноль-ноль. Подача».

В третьей партии, когда одна из сторон первой выигрывает 11 очков, судья на вышке объявляет: «Переход подачи» (при необходимости), счёт, «Смена сторон» и «Перерыв», а для возобновления встречи после перерыва (если он использовался) повторно называется счёт и объявляется команда «Подача».

По окончании встречи объявляется: «Встречу выиграл Павлов со счётом 2:1, 18 :21, 24 :22, 21: 17» или в командных соревнованиях: «Встречу выиграла «Турбина» со счётом 2:1,18:21,24:22,21:17».

Партия с продолжением

Если в партии счёт стал «20:20», то нужно рукой показать обеим сторонам «Два». Это является напоминанием о том, что сторона, в дальнейшем ходе встречи получившая преимущества в два очка, выигрывает партию.

Если в партии счёт стал «29:29», то нужно рукой показать обеим сторонам «Один». Это является напоминанием о том, что сторона, выигравшая следующее тридцатое, очко, выигрывает партию.

В ходе встречи судья на вышке ведёт протокол. По окончании встречи

он незамедлительно заканчивает оформление протокола, подписывает его и передаёт

главному секретарю.

Отдельные ситуации в ходе встречи

Как отвлекающие следует считать выкрики участников типа «Бросок», «Ошибка», «Не бей!» и т.п.

Участник может покинуть площадку чтобы попить воды и т. п. только во время перерывов. Если игра остановлена, участник может с разрешения судьи на вышке выйти с площадки вытереть ладони и т. д. при условии, что это не задерживает игру. Когда площадка протирается, участники могут покинуть площадку, но они должны вернуться на площадку до окончания её уборки.

Нужно предоставить тренерам специальные места, чтобы они во время встречи не стояли около площадки. Вместе с тем, нужно добиваться того, чтобы тренеры не отвлекали соперников и не вмешивались в ход встречи. Если по мнению судьи на вышке встреча была прервана по вине тренера или участник был отвлечён тренером соперника, необходимо объявить «Спорный» и пригласить Главного судью. Он может объявить предупреждение тренеру. Если подобная ситуация повторится вновь, Главный судья имеет право удалить тренера от площадки.

Травмы и болезнь

Особый вопрос судейства - это травмы или болезненное состояние участников. В этих случаях судья на вышке должен оставаться на своём месте, он должен максимально быстро сориентироваться в серьёзности обстановки, а в качестве помощника использовать судью на подаче. К лицам, имеющим при этом право выхода на площадку, относятся медработник (врач, медсестра), Главный судья и тренер участника. Если открыл ось кровотечение, встречу останавливают до тех пор, пока оно не прекратится или рана будет соответствующим образом защищена.

Главный судья должен сообщить судье на вышке о необходимом времени для восстановления состояния участника. Следует руководствоваться правилом, что при любых условиях приостановка встречи при травме не может превышать 10 минут. Это не следует понимать

как норму - Главный судья может разрешить и меньшее время. Если же участнику в данной встрече уже предоставлялось время для преодоления последствия травмы, то новый перерыв не предоставляется и Главный судья засчитывает такому участнику поражение. Задача судьи на вышке - контролировать время приостановки встречи. Вместе с тем, судья на вышке должен быть уверен, что соперник травмированного не поставлен в невыгодное положение, особенно если встреча достигла кульминации.

Если Главный судья разрешил травмированному участнику покинуть площадку для обработки раны (травмы), то соперник также может покинуть площадку.

В случае травмы судья на вышке может спросить у участника «Вы отказываетесь продолжать?» (встречу). Если участник подтверждает это, судья на вышке объявляет: «Петров, "Турбина" - отказ продолжать встречу. Встречу выиграл Степанов, "Салют"».

Приостановка встречи

Если встреча приостанавливается, то судья на вышке объявляет: «Встреча приостанавливается», фиксирует счёт, подающего, принимающего, правильное поле подачи и стороны площадки. При возобновлении встречи записывается время перерыва, проверяется правильность расстановки участников, задается вопрос «Вы готовы?», объявляется счёт и подается команда «Подача».

Неспортивное поведение

Если в действиях участника можно усмотреть умышленную задержку игры, то судья на вышке должен по своей инициативе либо по просьбе судьи на подаче напомнить участнику, что он будет наказан при последующей задержке подачи, т.к. задержку при подаче можно квалифицировать как неспортивное поведение.

Нужно твёрдо усвоить, что применение правила 15 является исключительной мерой борьбы с неспортивным поведением, т.к. эту меру нельзя рассматривать нормальным судейским приёмом поддержания порядка на площадке. Обо всех случаях неспортивного поведения и принятых мерах должен быть немедленно извещён Главный судья.

Если судья на вышке делает замечание участнику за нарушения п.п. 4,

5 или 6 правила 15, он объявляет «Подойдите, пожалуйста», а затем объявляет «Панин! Замечание за неспортивное поведение», подняв при этом правую руку с жёлтой карточкой над головой (Рис. 5).

Если наказывается участник, который уже получил замечание за нарушение по названным пунктам правил, судья на вышке, обращаясь к нарушителю, объявляет «Подойдите, пожалуйста», а затем объявляет «Панин! Предупреждение за неспортивное поведение», подняв при этом правую руку с красной карточкой над головой. Одновременно сопернику начисляется очко.

Неспортивное поведение, совершённое между партиями, наказывается так же, как и в ходе встречи. Объявление о наказании судья на вышке делает перед возобновлением встречи. Таким образом, партия может начаться со счёта "1:0", а возобновление игры после перерыва в середине партии (если, скажем, перерыв начался при счёте "11 :8") может начаться со счёта "12:8" или "9:11".

Если судья на вышке за серьёзный проступок или за повторяющиеся нарушения п.п. 4, 5 или 6 правила 15 наказывает участника, который уже был предупреждён, либо участник не вышел на площадку до окончания перерыва, судья на вышке объявляет, обращаясь к нарушителю: «Подойдите, пожалуйста», а затем объявляет «Панин! Предупреждение за неспортивное поведение». При этом он поднимает над головой красную карточку и подзывает Главного судью. Если Главный судья принимает решение засчитать нарушителю поражение, то он передает судье на вышке чёрную карточку. Судья на вышке, обращаясь к нарушителю, должен объявить «Подойдите, пожалуйста», а затем объявить «Панин! Поражение за неспортивное поведение (за опоздание с выходом на площадку)>>, подняв при этом правую руку с чёрной карточкой над головой. В заключение судья на вышке объявляет "Победа присуждается Сорокину".

В парной игре при замечании и первом предупреждении в протоколе отмечаются персонально наказанные. Второе предупреждение, независимо от того, кто из участников пары наказан, засчитывается паре как систематическое нарушение - с показом второй красной карточки и вызовом Главного судьи.

СТАНДАРТНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ ДЛЯ СУДЬИ НА ВЫШКЕ

Дополнительно к терминологии, уже использованной в «Рекомендациях» и Правилах, приводятся следующие фразы:

«Готовы?»

«Принимающий не готов»

«Вы пытались принять подачу»

«Воздействие на судью на линии запрещено» «Волан в порядке?»

«Проверьте волан»

«Заменить волан»

«Волан не менять»

«Неверное поле подачи»

«Подача не в очередь»

«Прием не. в очередь»

«Не менять форму волана» «Касание волана» «Касание сетки»

«Вы отвлекли соперника» «Тренер отвлек соперника» «На стороне соперника» «Помеха сопернику» «Продолжаем встречу» «Встреча приостанавливается» «Два удара»

«Бросок»

«Судья на линии! Ваше решение» «Судья на подаче! Ваше решение»
«Протереть площадку»

7. Судья на подаче

Судья на подаче должен сидеть на низком стуле у сетки, желательно с противоположной от вышки стороны.

Судья на подаче контролирует правильность выполнения подачи. Если участник, выполняющий подачу, нарушает какое-либо из правил подачи, судья на подаче должен немедленно громко объявить «Стоп» и соответствующим жестом показать ошибку (Рис. 6-10).

В перерывах, предусмотренных Правилами, судья на подаче вывешивает на сетке специальные знаки о продолжительности перерыва и даёт указание протереть площадку. В обязанности судьи на подаче входят проверка перед началом встречи высоты сетки, правильность установки стоек или расположения лент на сетке по ширине площадки.

В случае травмы или болезненного состояния участника судья на подаче становится основным помощником судьи на вышке.

8. Судья на линии

Судья на линии отвечает за соответствующую линию площадки. Если волан падает вне площадки, то должен последовать четкий возглас «За!» (Рис. 11), достаточно громкий, чтобы слышали участники и зрители. Одновременно судья на линии разводит горизонтально руки в стороны, чтобы это было видно и судье на вышке. Если судья на линии не увидел места падения волана или не может принять собственное решение, он должен жестом дать знать об этом судье на вышке (Рис.13). До момента падения волана нельзя ни объявлять «За!», ни разводить руки в стороны. При падении волана внутри площадки достаточно рукой показать на соответствующую ограничительную линию (Рис. 12).

Судьи на линии должны сидеть на стульях на продолжениях контролируемых линий (лучше всего в 2,5 - 3,5 м от них), желательно на противоположной стороне от судьи на вышке.

Рекомендуемая схема размещения судей на линии приведена на Рис. 14

III. КАТЕГОРИИ, ВИДЫ СОРЕВНОВАНИЙ И ВОЗРАСТНЫЕ ГРУППЫ

Категории соревнований

По категориям соревнования делятся на одиночные - мужские и женские и парные - мужские, женские и парные смешанные.

Возрастные группы

Участники соревнований делятся на группы по возрасту в соответствии с Единой всероссийской спортивной классификацией.

IV. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ СОРЕВНОВАНИЙ

Участник соревнований имеет право:

1. Проводить разминку на площадке перед началом встречи в течение двух минут.
2. С разрешения судьи на вышке в ходе встречи привести в порядок костюм, вытереть лицо, сменить ракетку и т.п.
3. Обращаться с апелляциями к судьям в ходе встречи и с письменными протестами по окончании встречи по поводу действий судейского аппарата.

Участнику соревнований запрещено:

Вступать в пререкания с судьями и соперниками.

Любым образом оказывать влияние на принятие судьёй решения по результату розыгрыша очка.

Участник соревнований обязан:

1. Знать и строго соблюдать правила соревнований и Положение о конкретном соревновании.
2. Неукоснительно выполнять распоряжения главного судьи соревнований.
3. Быть готовым к встрече за 10 минут до её начала по расписанию.
4. Соблюдать нормы спортивной этики, быть вежливым по отношению к соперникам, судьям и зрителям.

Участнику, не вышедшему на площадку по истечении двух минут после вызова или не вышедшему на площадку до окончания объявленного перерыва, засчитывается поражение.

Участник, начавший играть в соревновании, обязан провести все встречи в тех категориях, в которых он заявил о своём участии. Нельзя отказаться от дальнейшего участия в одной из категорий; чтобы сэкономить силы для участия в другой категории. Участник, не закончивший одну ИЗ своих встреч по болезни, травме или опоздавший на объявленную встречу, к дальнейшему участию в данном турнире не допускается. Не допускается отказ от дальнейшего участия в турнире в связи с транспортными проблемами.

Участник может выбыть из соревнований только по заключению

врача или с разрешения Главного судьи, причём результаты проведённых им встреч засчитываются при определении результатов соревнований (командных или личных).

Перед началом и после окончания встречи участники приветствуют друг друга, судью на вышке и судью на подаче рукопожатием.

Все апелляции по поводу действий судейской бригады участники заявляют судье на вышке до выполнения следующей подачи либо в письменной форме не позднее одного часа с момента окончания встречи (в командных соревнованиях через тренера или капитана команды). На определение места падения волана или фиксации «броска» протесты не принимаются.

Участник обязан вести игру в полную силу и не допускать умышленного проигрыша.

Одежда участника должна быть чистой, опрятной и приемлемой для игры.

Представители, тренеры, капитаны команд

В команде должен быть представитель или тренер, которые отвечают за дисциплину членов команды и обеспечивают их своевременную явку на соревнования.

Представитель (тренер):

является ответственным руководителем команды;

участвует с правом совещательного голоса в совещаниях судейской коллегии и при жеребьёвке, если они проводятся совместно с представителями;

предъявляет заявку с необходимыми документами и получает от главного секретаря отчётную документацию о результатах соревнования;

обязан знать и строго выполнять Правила соревнований, Положение о соревнованиях и распоряжения главного судьи;

не имеет права вмешиваться в действия судей и лиц, проводящих соревнования; если выявляются нарушения Правил или Положения о соревнованиях, он имеет право обратиться к Главному судье (в том числе с официальным протестом).

Представитель (тренер) не может на данном турнире участвовать в судействе соревнования.

Представители (тренеры) в ходе встречи могут находиться на специально отведённых местах в непосредственной близости от площадки.

V. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЕДЕНИЮ ПРОТОКОЛА ВСТРЕЧИ

Судья на вышке в ходе встречи ведёт протокол, являющийся подробной записью процесса спортивной борьбы в каждой партии.

Приводимый в качестве методического примера протокол парной игры показывает, как ведётся счёт в партии, отмечаются замечания и предупреждения. Он ни в коем случае не является образцом частоты наказаний, объявляемых судьёй на вышке.

В верхней части протокола нужно указать категорию (например, парная мужская), номер площадки (№ 3), время начала встречи (14.30), фамилии судей на вышке и на подаче, фамилии участников встречи (Ветров - Ершов и Кольцов- Кулаков). В мужских и женских парах участники указываются строго по алфавиту, в смешанных парах первым указывается мужчина. Во «флажках» вверху слева от первой пары и справа от второй пары в командных соревнованиях нужно указать представляемые команды (ПРК - Пермский край, ПМК - Приморский край). В графе «Участники» достаточно проставить только одну - две буквы из фамилий: пусть для одной пары будут буквы В и Е, а для другой - Клц и Клк (можно даже Ко и Ку).

После жеребьёвки можно каким-либо знаком отметить, кто находится справа, а кто слева от судьи (например, буквами Л и П). в столбце под буквой П (Подача Приём) отметить пару, выигравшую по жребию подачу, указав подающего, скажем, буквой Д (поДача), а принимающего первую подачу - буквой Р (пРиём). Сразу же чёрточками (-) можно отметить начальный счёт 0:0. Обратим внимание на то, что чёрточка в ячейке 0 у подающих появится в верхней части ячейки 0 (т.к. подаёт В), у принимающей пары чёрточку поставим в верхней части их ячейки 0 - это будет напоминанием о том, что первую подачу у пары Клц-Клк будет выполнять Клц.

Пусть с подачи В было выиграно очко. Ставим чёрточку в верхней

части ячейки 1. Эта черта одновременно указывает, что счёт стал 1:0 и что следующую подачу выполняет вновь В. Снова с его подачи выиграно очко - снова чёрточкой отмечаем очко уже вверху ячейки 2. Видим, что счёт стал 2:0 и что подаёт В. Новую подачу В пара В-Е проигрывает. Счёт становится 2:1. Для обозначения перехода подачи перечёркиваем черту (появляется "крестик") в ячейке 2 пары В-Е и ставим чёрточку вверху ячейки 1 пары Клц-Клк. Это и означает, что счёт 1:2 и что подаёт Клц. Розыгрыш очка с подачи Клц пара Клц-Клк выигрывает, появляется чёрточка вверху их ячейки 2. Счёт стал 2:2. Затем эта пара выигрывает еще 2 очка. Счёт 2:4 (ставим последовательно чёрточки вверху ячеек 3 и 4). Свою следующую подачу Клц-Клк проигрывают. Крестиком вверху ячейки 4 пары Клц-Клк обозначаем переход подачи, а в нижней части ячейки 3 пары В-Е ставим чёрточку (раз крестик уже стоит в строке В, то подавать должен Е). Свою подачу пара В-Е проиграла. Крестиком внизу ячейки 3 указываем переход подачи, а розыгрыш парой Клц-Клк очка отмечаем чёрточкой внизу ячейки 5 пары Клц-Клк (раз предыдущий крестик стоит в строке Клц, то, значит, подаёт Клк). Счёт 5:3. Пусть с его подачи пара выиграла еще 6 очков. Счёт 3: 11. Чёрточка - внизу в ячейке 11. Очередную подачу Клц-Клк теряют. Появляется крестик в ячейке 11 пары Клц-Клк (переход подачи) и чёрточка в ячейке 4 в строке В (подаёт В). Счёт 4:11. Отметим, что к этому моменту все четыре участника воспользовались, правом своей очереди на подачу. Начинается как бы второй круг очередности подач.

Свою подачу В-Е проигрывают. Счёт становится 4: 12. Ставим крестик вверху в ячейке 4 и чёрточку в ячейке 12 пары Клц-Клк. Здесь, видимо, не выдерживают нервы у В, он совершает дисциплинарное нарушение, за что судья на вышке делает ему замечание. Это замечание записывается в строке «Участник» для В: «З, 12:4», что означает: «Замечание при счёте 12:4». Далее особенностей ведения протокола нет. Партия заканчивается победой Клц-Клк со счётом 21:12. Этот счёт судья на вышке вписывает в верхушке протокола.

Перед второй партией судья на вышке указывает - слева (буквами Л, Л) пару Клц-Клк, отмечает подающего (буквой Д) и принимающего (буквой Р), указывает начальный счёт 0:0 (В ячейке 0 пары Клц-Клк внизу, т.к. подаёт Клк, В ячейке 0 пары В-Е также внизу - первую подачу этой пары будет подавать Е). Ведение протокола нам, видимо, уже понятно. Для примера допустим, что при счёте 11: 13 В вновь совершил дисциплинарное нарушение (неспортивное поведение). За это нарушение судья на вышке вынес ему предупреждение с показом красной карточки. Отмечается это в строке В записью «П, 11: 13», что означает: «Предупреждение при счёте 11:

13». Одновременно пара В-Е наказывается очком, что отмечается, как обычно, чёрточкой в ячейке 14 строки Клц. Партия завершилась победой В-Е со счётом 24:22. Этот счёт записывается в шапке протокола.

Перед началом третьей решающей партии судья на вышке буквами Л-Л указывает левую пару (пара В-Е), в этой паре подаёт В, пара Клц-Клк сменила расстановку - первую подачу будет принимать Клц. Вновь отмечаем чёрточками нули счёта (у подающей стороны в строке В, а у принимающей стороны в строке Клк - именно он будет выполнять в этой паре первую подачу). Далее - стандартное ведение протокола. Пусть при счёте 10:10 и на подаче Клц пара Клц-Клк проигрывает розыгрыш. Счёт становится 11: 10 в пользу В-Е (естественно, при этом судья на вышке объявляет о переходе подачи, счёте, смене сторон, при необходимости о перерыве). Нужно помнить еще об одном моменте: в перерыве судья на вышке должен отметить буквами Л, Л пару Клц-Клк, а у пары В-Е их зачеркнуть. Более особенностей нет. Партия закончилась, к примеру, со счётом 21:18 в пользу Кольцова и Кулакова, что должно быть вписано в верху протокола.

Ведение протокола одиночной игры значительно проще. Также заполняется «шапка» протокола: указывается категория, например женская одиночная, номер площадки, время начала встречи, судей на вышке и на подаче, фамилии участников (Зими́на и Конова). Во "флажках" вверху слева от Зиминой и справа от Коновой в командных соревнованиях указывается название команды. В графе "Участники" можно проставить одну-две буквы от фамилий участниц: скажем, З и К.

После жеребьёвки следует отметить, кто находится справа, кто слева.

Отметить подающего первую подачу, скажем буквой Д. Сразу же чёрточками можно отметить начальный счет 0:0. Далее заполнение протокола ведётся как и в парной игре: если подающий выигрывает розыгрыш очка, ему чёрточкой отмечается следующее очко; если подающий проиграл розыгрыш, его чёрточка перечеркивается (превращается в крестик), а его сопернику чёрточкой отмечается выигранное очко. Таким образом, как и в парной игре, судья на вышке легко ориентируется вправо подачи - у кого последний счёт не зачёркнут, тот и подаёт.

VI. СИСТЕМЫ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Соревнования по круговой системе

Круговая система проведения соревнований (личных и командных) заключается в том, что каждый участник (пара, команда) играет по очереди со всеми остальными. Победителем соревнований становится участник (пара, команда), набравший наибольшее число побед.

Общее число встреч при круговой системе равняется числу участников, помноженному на число участников на единицу меньше, и делённому на два. Например, при 8 участниках общее число встреч в таком турнире будет:

$$8 \times (8-1) : 2 = 28.$$

При большом числе участников их делят на несколько подгрупп.

Распределение по подгруппам проводят жеребьёвкой с "рассеиванием" сильнейших. В каждой подгруппе соревнования проводятся по круговой системе. Затем победители подгрупп вновь по круговой системе разыгрывают распределение мест между собой.

Очередность встреч в такой системе определяется по специальным таблицам (см. примеры таблиц для 4, 6 и 8 участников). Если число участников нечётное, то соперник участника, имеющего номер в скобках, в данном туре свободен.

Очередность встреч при трёх или четырёх участниках

1-ый тур	2-ой тур	3-ий тур
1 – (4)	3 – 1	1 – 2
2 - 3	(4) - 2	3 – (4)

Очередность встреч при пяти или шести участниках

1-ый тур	2-ой тур	3-ий тур	4-ый тур	5 –ый тур
1 – (6)	5 – 1	1 – 4	3 -1	1 – 2
2 – 5	(6) – 4	5 – 3	4 – 2	3 – (6)

3 - 4

2 - 3

(6) - 2

5 - (6)

4 - 5

Очередность встреч при семи или восьми участниках

1-ый тур	2-ой тур	3-ий тур	4-ый тур	5 -ый тур	6-ой тур	7-ой ту
1 - (8)	1 - 7	1 - 6	1 - 5	тур	1 - 3	7 - 2
2 - 7	(8) - 6	7 - 5	6 - 4	1 - 4	4 - 2	3 - (8)
3 - 6	2 - 5	(8) - 4	7 - 3	5 - 3	5 - (8)	4 - 7
4 - 5	3 - 4	2 - 3	(8) - 2	6 - 2	6 - 7	5 - 6
				7 - (8)		

Занятые места в соревнованиях по круговой системе определяются по числу выигранных встреч.

Если два участника (пары) одержали одинаковое число побед, то победитель встречи между ними занимает более высокое место.

Если три или более участников (пары) одержали одинаковое число побед, то их места определяются по лучшей разности между выигранными и проигранными партиями во всех встречах этих участников.

Если и после этого оказываются равными два участника (пары), то более высокое место оказывается у участника, одержавшего победу в личной встрече.

Если три или более участников (пар) одержали равное число побед и имеют равную разность между выигранными и проигранными партиями, то преимущество получает тот, кто имеет лучшую разность между выигранными и проигранными очками во всех встречах этих участников.

Если и после этого оказываются равными два участника (пары), то более высокое место занимает участник, одержавший победу в очной встрече.

Если три или более участника (пары) вновь оказываются равными, то места между ними определяются жребием.

Соревнования по системе с выбыванием.

Система с выбыванием в личных и командных соревнованиях заключается в том, что участник (команда) выбывает после первого поражения. В результате победителем становится участник; не проигравший ни одной встречи. В командных соревнованиях матч прекращается как только определился победитель матча.

Расстановка участников в таблице проводится следующим образом.

Если число участников представляет степень двух - 4,8, 16,32,64 - таблица заполняется полностью - см. табл. 1, где в качестве примера рассматривается таблица на 8 участников.

Если число участников отличается от степени двух, то в первом туре будут свободные места. Число свободных мест равно разности между следующей степенью двух и числом участников. Например, при 19 участниках число свободных мест равно $32 - 19 = 13$.

Расположение мест, остающихся в таблице свободными, (обозначим их как "св") в таблице на число участников от 9 до 16 показано в таблице II, при числе участников от 17 до 32 - в табл. III, при числе участников от 33 до 64 - в табл. IVа и IVб, при числе участников от 65 до 128 - в табл. Va, Vб, VB и Vг.

Как следует из таблицы III, например, при 19 участниках в левом столбце таблицы будут заполнены только строки 16 (15 св), 17 (место для 17-го участника, иначе таблица на 32 участника вырождается в таблицу на 16 участников) и 25 (14 св) таблицы. Таким образом, в первом туре в этом случае играют пары участников 15-16, 17-18 и 25-26. Остальные участники начнут играть со второго тура.

Приведём всю последовательность заполнения свободных мест в таблице 111 при возрастании числа участников от 17 до 32: строка 16 (15СВ), 25 (14св), 8 (13св), 21 (12св), 12 (11СВ), 29 (10св), 4 (9св), 19 (8св), 14 (7св), 27 (6св), 6 (5св), 23 (4св), 10 (3св), 31 (2св), а при 32 участниках заполнится последняя свободная строка 2 (1 св).

Расстановка в таблице участников по уровню игры осуществляется на основе списка сильнейших бадминтонистов (по рейтингу или по другим показателям). Сильнейший участник идет на первую строку таблицы (обозначим его как 1 рс, второй по силам (2рс) -- на строку 8 (при восьми и менее участниках); при числе участников от 9 до 16 на первую строку идёт сильнейший участник (1рс), на строку 16 - второй по силам участник (2рс), а

участники третий и четвёртый жребием отправятся на строки 5 (3/4рс) и 12 (3/4рс).

При числе участников от 17 до 32 рассеиваются восемь сильнейших участников, при числе участников более 33 рассеиваются 16 участников. Строки таблицы, на которые идут сильнейшие, показаны в таблицах IV и V. Подчеркнём, что участники третий и четвёртый на свои строки расставляются жребием между собой, также по жребию между собой расставляются участники пятый-восьмой и девятый-шестнадцатый.

Чтобы провести рассеивание сильнейших и не сталкивать друг с другом в первых же турах участников из одной организации рассеивание рекомендуется проводить с дополнительными условиями:

- сильнейший ставится на верхнюю строку таблицы, второй по силам на нижнюю строку таблицы, третий и четвёртый участники - по жребию на верхнее место в свободной четверти таблицы в верхней половине таблицы и на нижнее место в свободной четверти таблицы в нижней половине таблицы; пятый - восьмой аналогичной жеребьёвкой расставляются на места в свободных восьмых, а девятый - шестнадцатый на места в свободных шестнадцатых долях таблицы;
- по возможности два сильнейших участника ОДНОЙ организации жребием расставляются в разные половины таблицы.

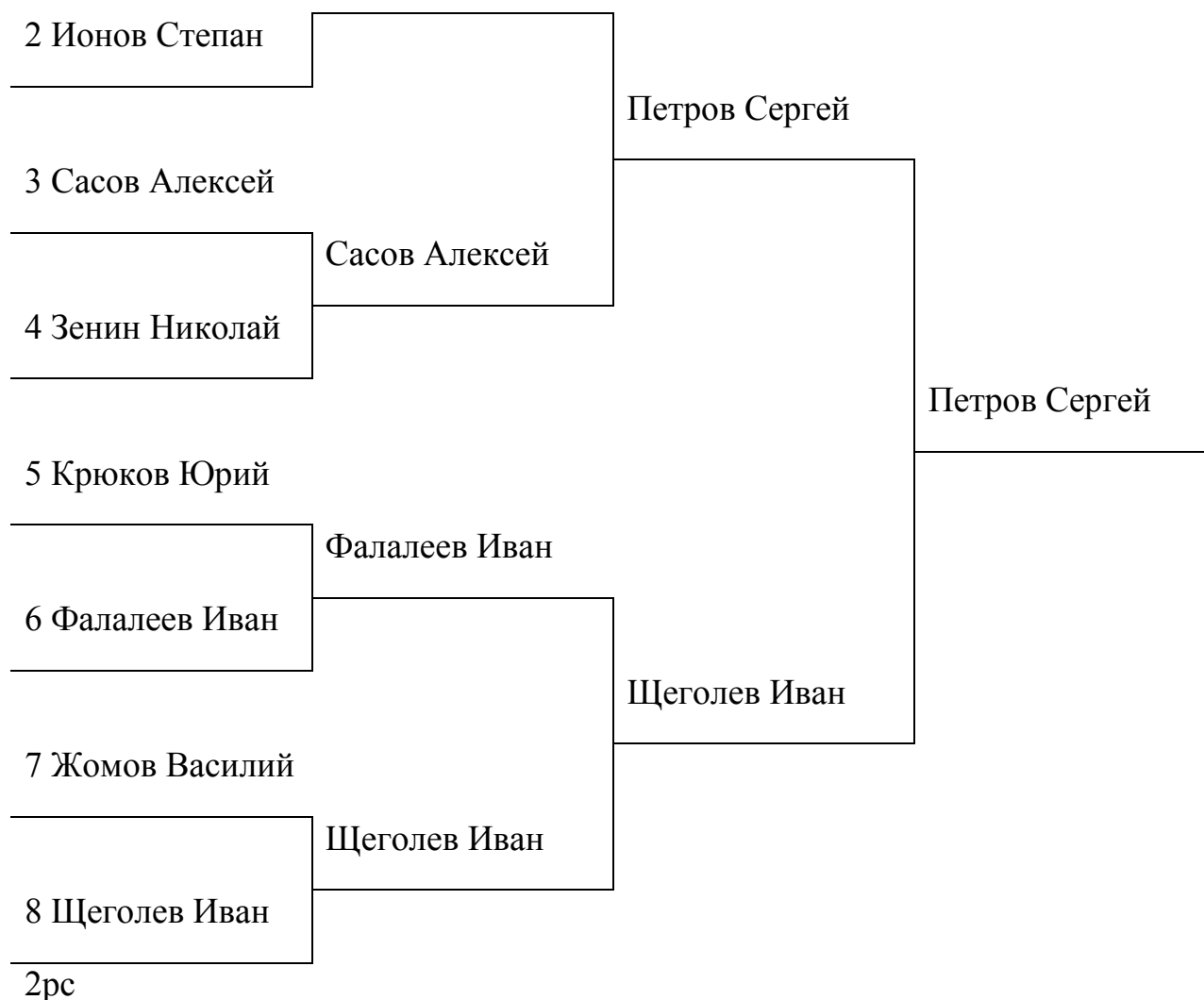
Чтобы дать возможность проигравшим продолжить участие в соревновании можно организовать дополнительные группы для проигравших, скажем, в первом туре, во втором туре и т. д. В этом случае расстановка проигравших в новой таблице проводится в том же порядке, в котором они находились в основной таблице.

Таблица 1.

1 Петров Сергей

1рс

Петров Сергей



Если число желающих участвовать в турнире оказывается больше, чем мест в основной таблице турнира, то рекомендуется проведение квалификационного турнира. В этом случае Положением о соревновании или решением оргкомитета определяется число участников (пар), допускаемых к квалификационному турниру. Допуск осуществляется на основе списка сильнейших бадминтонистов или на основе другой системы определения лучших. Таблица квалификационного турнира формируется по тем же рекомендациям, что и основная сетка. Если же расстановка участников в сетке квалификационного турнира проводится жеребьёвкой, то в этом случае разнесение участников из одной организации не делается. Число попадающих из квалификационного турнира в основную сетку турнира не должно превышать одной восьмой от числа участников в основной сетке. Если это невыполнимо, рекомендуется турнир проводить в два этапа - предварительного, где выявляется заранее определённое число участников, и основного, где к сильнейшим участникам добавляются

участники, выявленные в квалификационном турнире. Если в основной сетке или в сетке квалификационного турнира число свободных мест оказывается больше чем число участников, то свободные места заполняются жеребьёвкой.

Соревнования по смешанной системе

Смешанная система заключается в том, что сначала участники проводят, например, два или три тура по системе с выбыванием, а затем отдельно из проигравших (по каждому туру) и выигравших создаются дополнительные группы. Образовавшиеся восьмёрки (или четвёрки) по круговой системе разыгрывают соответствующие места (в т.ч. и призовые).

Можно сначала провести розыгрыш в подгруппах по круговой системе, а затем победители (или участники, занявшие первое-второе места в подгруппах) выходят в финальную часть соревнования, где по системе с выбыванием разыгрывают итоговые места в турнире.

Расстановка участников в таблицах турнира проводится проводящей организацией с участием Главного судьи. Таблицы должны составляться не ранее, чем за пять дней до начала турнира, но не позднее дня накануне его начала и обязательно до начала квалификационного турнира. При необходимости предварительного или квалификационного турнира он проводится той же Главной судейской коллегией как часть единого соревнования.

Главный судья в случае выявления ошибки в формировании сетки квалификационного турнира может внести необходимые изменения только при условии, что игры по данной таблице ещё не начались.

В случае отказа участника (пары) от участия в основной сетке турнира Главный судья может заполнить вакансию участником (парой) из квалификационного турнира при условии, если такой участник (пара) ещё не потерпел поражения в квалификационном турнире. Естественно, что речь идет об участнике (паре), являющемся лучшим из участвующих в квалификации. Главный судья в таком случае может даже прекратить уже идущую встречу.

Никаких изменений в основную таблицу вносить не допускается. В частности, позиция в таблице ни одного из участников (пары) не может быть изменена. Возможны только следующие исключения, которые имеют приоритет перед участниками квалификационного турнира:

если игры по основной таблице ещё не начались, но обнаружены ошибки в формировании таблицы;

если из сетки выбыл участник по болезни/травме или по другим непреодолимым обстоятельствам, то Главный судья может разрешить замену на нового участника (пару), который относится к «несеянным» либо рассеивался бы в группе не выше, чем рассеивался прежний участник (пара); напомним, что группы рассеяния по порядку от сильнейшей таковы - 1; 2; 3 и 4; от 5 до 8; от 9 до 16;

замена пары допустима в целях предоставления возможности участнику сыграть с незанятым партнёром или дать возможность сыграть паре, составленной из двух распавшихся пар; если при этом одна из пар была свободной в первом туре, то новая пара занимает это место, в ином случае место пары определяется жребием.

В соревнованиях по круговой системе (В Т.ч. В подгруппах) Главный судья может разрешить замену участника (пары), если тот выбыл по болезни/травме или другим непреодолимым обстоятельствам. Такая замена возможна, если первая встреча этого участника ещё не началась; если встреча началась, то замена уже невозможна.

Если из-за болезни/травмы или других непреодолимых обстоятельств участник не сыграл все определенные расписанием встречи, результаты сыгранных им встреч учитываются как в командных, так и в личных итогах турнира.

VII. ЗАЯВОЧНЫЙ ЛИСТ

Форма заявочного листа используется как при подаче предварительной заявки на участие в соревновании, так и при подаче заявки, представляемой в Главную судейскую коллегию перед началом соревнований. Отличие этих двух заявок только в том, что предварительную заявку можно изменить к началу соревнования. Предварительная заявка на участие в турнире подается строго в сроки, определенные Положением о соревновании.

Очередность фамилий в заявках должна соответствовать квалификации участников в порядке убывания их класса, начиная с сильнейшего.

В заявке указывается адрес, контактный телефон, фамилия

ответственного лица, на чье имя следует направлять вызов на соревнования.

Если по каким-либо причинам участник (команда), получивший вызов на соревнование, не может принять в нем участие, уведомление об этом обязательно должно быть направлено в адрес главного судьи по месту проведения соревнования не позднее чем за пять дней до начала соревнований.

На основании Положения о соревновании заинтересованная спортивная организация подает заявку в проводящую организацию для получения подтверждения на участие своих участников в данном соревновании (турнире). Выезд спортсменов возможен только по получении такого подтверждения.

Участник/пара не может быть допущен к участию в двух соревнованиях, если сроки их проведения перекрываются.

Отказ на участие не может мотивироваться расовыми, религиозными или политическими мотивами. Возможен отказ только в связи с излишне большим числом заявок. По этому поводу в Положении о соревновании должно содержаться четкое разъяснение.

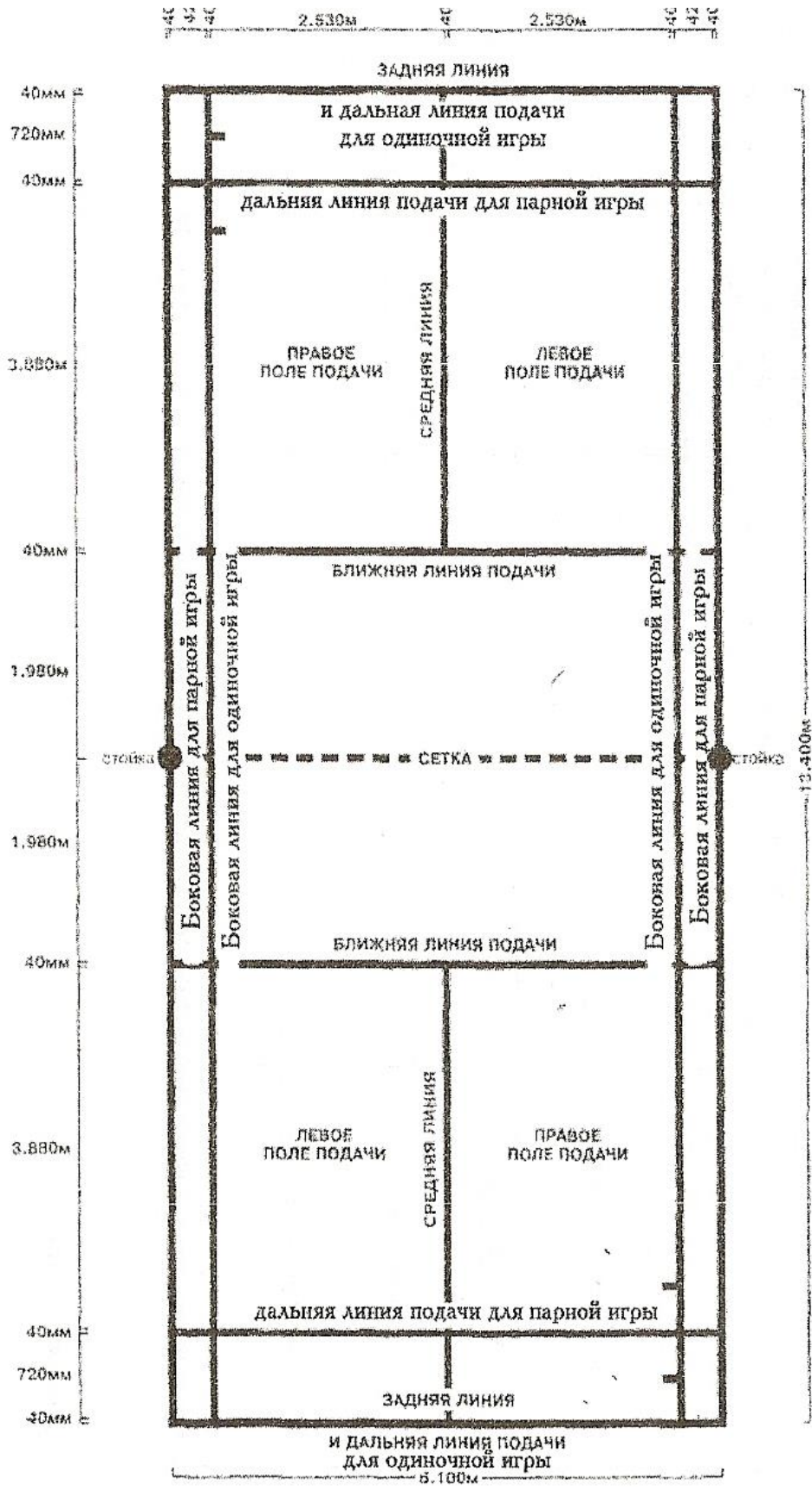


Рис. 1. Разметка площадки для одиночной и парной игр

Размер диагонали 14,723 м

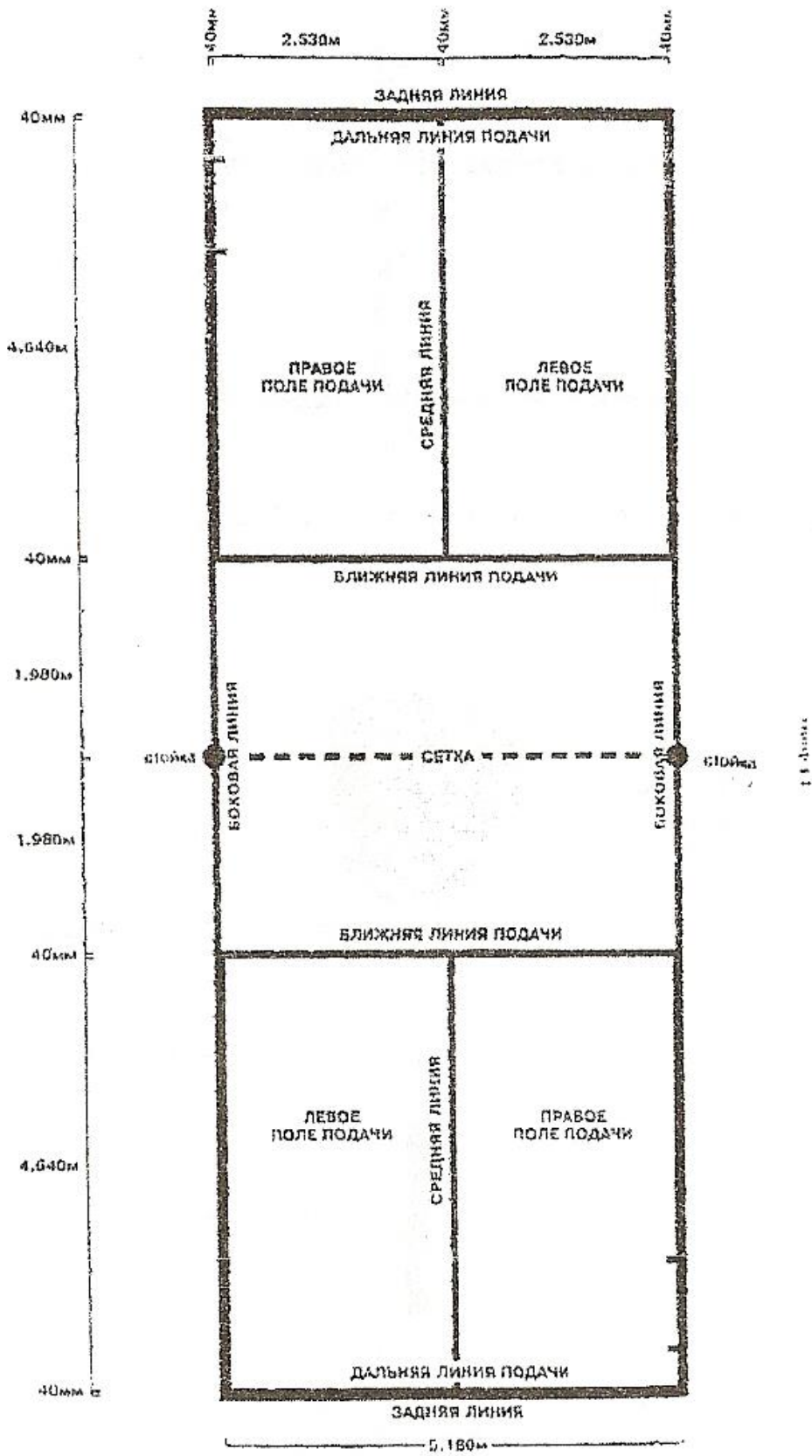


Рис. 2. Разметка площадки для одиночной игры

Размер диагонали 14,366 м

БАСКЕТБОЛ НА КОЛЯСКАХ

Соревнования по баскетболу на колясках среди лиц с поражением опорно-двигательного аппарата (ПОДА) проводятся по настоящим Правилам, а также Правилам, утвержденным Международной федерацией баскетбола на колясках (IWBF). В настоящей редакции правил сохранена нумерация разделов и статей Правил IWBF.

ПРАВИЛО ПЕРВОЕ – ИГРА

Ст. 1 Определения

Игра в баскетбол на колясках

В баскетбол на колясках играют две (2) команды, в каждой из которых по пять (5) игроков. Цель каждой команды состоит в том, чтобы забросить мяч в корзину соперников и помешать другой команде забросить его в корзину.

Игрой управляют судьи, судьи-секретари, судьи-классификаторы и комиссар (если присутствует).

Корзины: соперников/собственная

Корзина, которую команда атакует, называется корзиной соперников, а корзина, которую команда защищает, называется собственной корзиной команды.

Победитель игры

Победителем становится команда, которая по окончании игрового времени набрала большее количество очков.

ПРАВИЛО ВТОРОЕ – ПЛОЩАДКА И ОБОРУДОВАНИЕ

Ст. 2 Площадка

2.1.1 Игровая площадка

Игровая площадка должна представлять собой плоскую твердую поверхность без каких-либо препятствий (Рис. 1) с размерами двадцать восемь (28) метров в длину и пятнадцать (15) метров в ширину, измеренными от внутренних краев ограничивающей линии.

2.1.2 Линии

Все линии должны быть нанесены краской одного цвета (желательно белого), иметь ширину пять (5) см и быть отчетливо видимыми.

2.1.3. Ограничивающая линия

Игровая площадка должна быть выделена ограничивающей линией, состоящей из лицевых (по коротким сторонам площадки) и боковых (по длинным сторонам площадки) линий. Эти линии не являются частями игровой площадки.

Любые препятствия, включая лиц, сидящих на скамейке команды, должны находиться на расстоянии не менее двух (2) метров от игровой площадки.

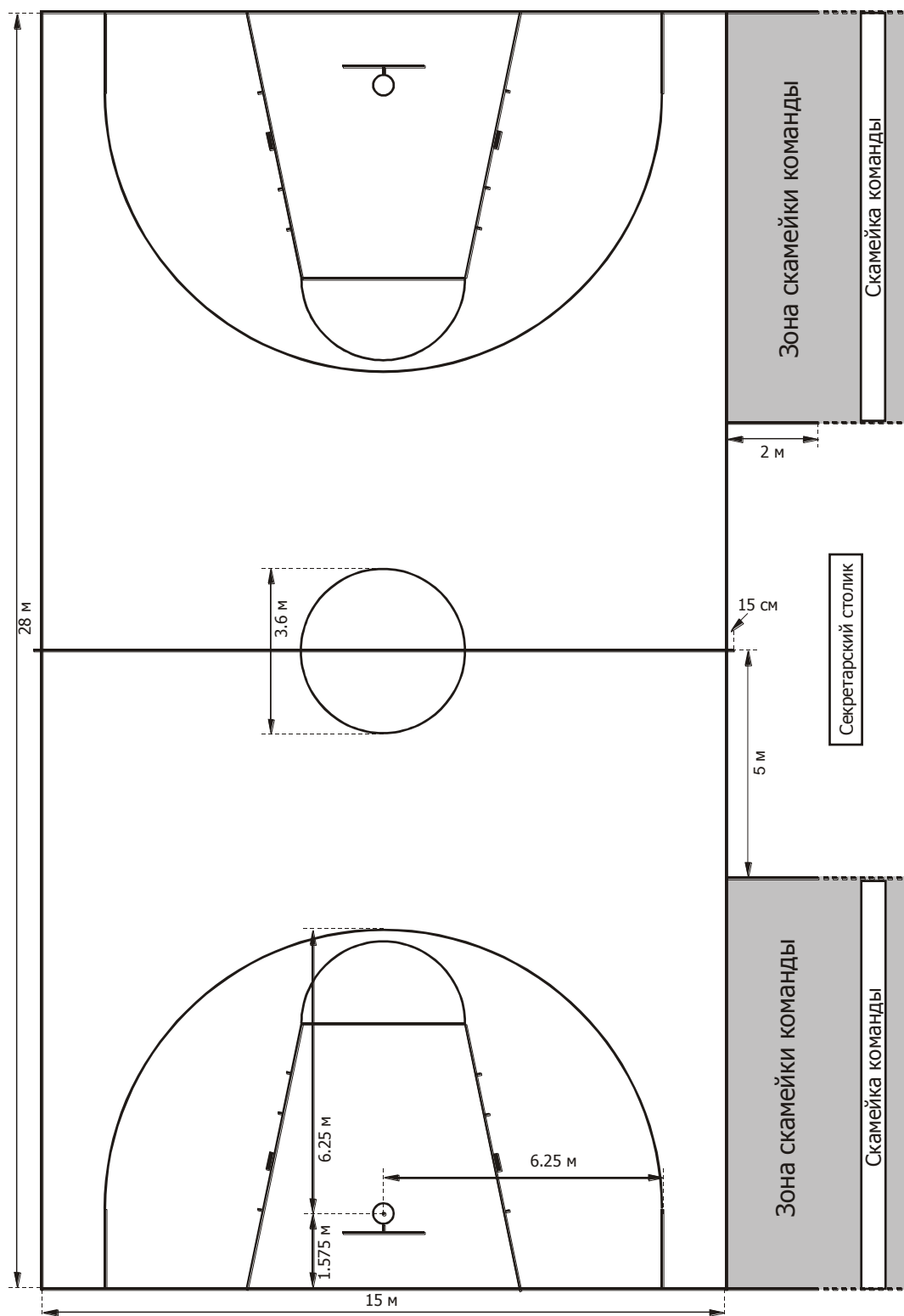


Рис. 1 Размеры игровой площадки

2.1.4. Центральная линия, центральный круг и полукруги

Центральная линия наносится параллельно лицевым линиям от середин боковых линий. Она должна выступать на пятнадцать (15) см за каждую боковую линию.

Центральный круг размечается в центре игровой площадки и имеет радиус 1,80 м, измеренный до внешнего края окружности. Если центральный круг окрашен, он должен быть того же цвета, что и ограниченные зоны.

На игровую площадку наносятся полукруги радиусами 1,80 м, измеренными до внешнего края окружности, центры которых расположены на серединах линий штрафного броска (Рис. 2).

2.1.5. Линии штрафного броска, ограниченные зоны и места для борьбы за подбор при штрафном броске

Линия штрафного броска наносится параллельно каждой лицевой линии. Ее дальний край находится на расстоянии 5,80 м от внутреннего края лицевой линии, длина ее должна быть 3,60 м. Ее середина должна находиться на воображаемой линии, соединяющей середины двух лицевых линий.

Ограниченными зонами являются выделенные на игровой площадке области, ограниченные лицевыми линиями, линиями штрафного броска и линиями, которые начинаются от лицевых линий. Их внешние края находятся на расстоянии трех (3) метров от середин лицевых линий и заканчиваются на внешнем крае линий штрафного броска. Эти линии, за исключением лицевых линий, являются частями ограниченной зоны. Ограниченные зоны могут быть окрашены, но они должны быть одного цвета с центральным кругом.

Места для борьбы за подбор **при штрафном броске** вдоль ограниченных зон, предназначенные для игроков во время штрафных бросков, размечаются, как показано на Рис. 2.

2.1.6. Зона трехочковых бросков с игры

Зоной трехочковых бросков с игры для команды (Рис.1 и Рис. 3) является вся игровая площадка, за исключением области около корзины соперников, ограниченной и включающей в себя:

- Две параллельные линии, проведенные от лицевой линии и перпендикулярно ей, дальние края которых находятся на расстоянии 6,25 м от точки на игровой площадке, полученной на пересечении с ней перпендикуляра, опущенного из центра корзины соперников. Расстояние от этой точки до внутреннего края середины лицевой линии составляет 1,575 м.
- Полукруг радиусом 6,25 м, измеренным до внешнего края окружности от центра (который находится в той же точке, как было указано выше) до пересечения с параллельными линиями.

2.1.7. Зоны скамеек команд

Зоны скамеек команд (Рис. 1) должны быть выделены за пределами игровой площадки на той же стороне, где расположен секретарский столик и скамейки команд.

Каждая зона должна быть ограничена линией длиной не менее двух (2) метров, являющейся продолжением лицевой линии, и другой линией длиной не менее двух (2) метров, нанесенной на расстоянии пяти (5) метров от центральной линии под прямым углом к боковой линии.

В зоне скамейки команды должны быть четырнадцать (14) мест для тренеров, помощников тренеров, запасных и сопровождающих команду. Любые другие лица должны находиться на расстоянии не ближе двух (2) метров за скамейкой команды.

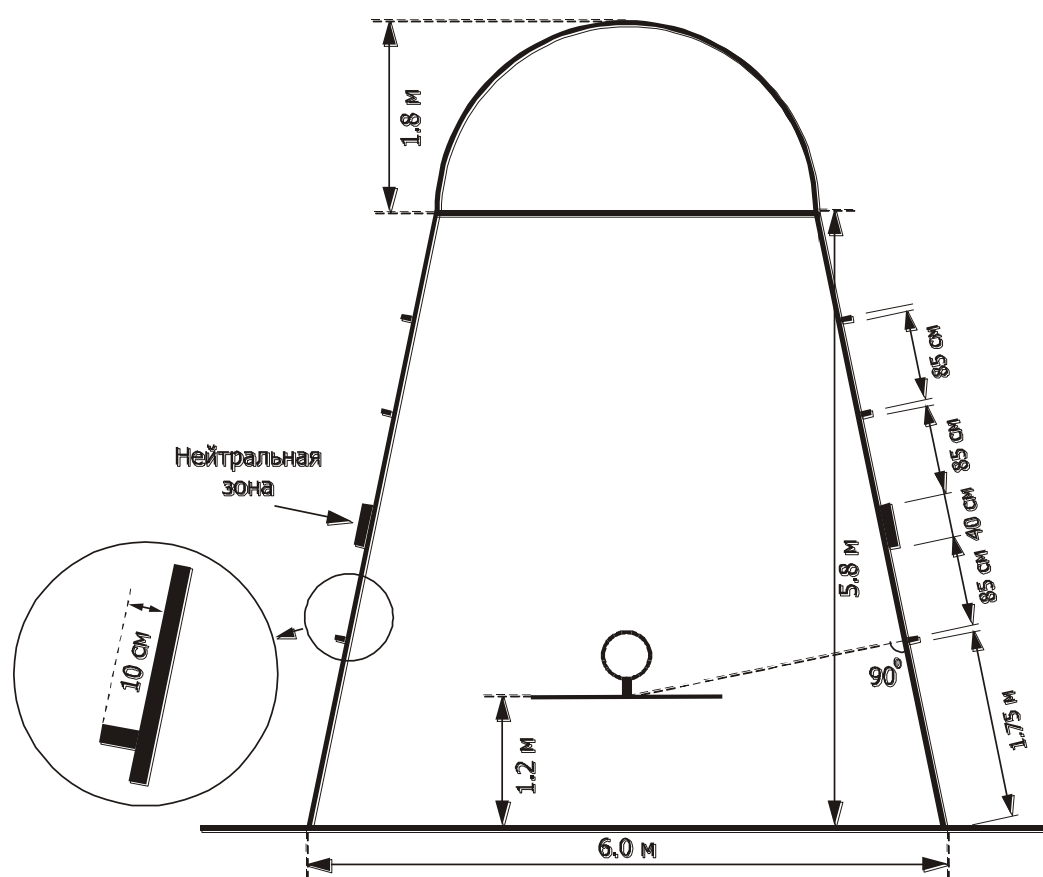


Рис. 2 Ограниченная зона

Трехочковая линия не является частью зоны трехочковых бросков с игры

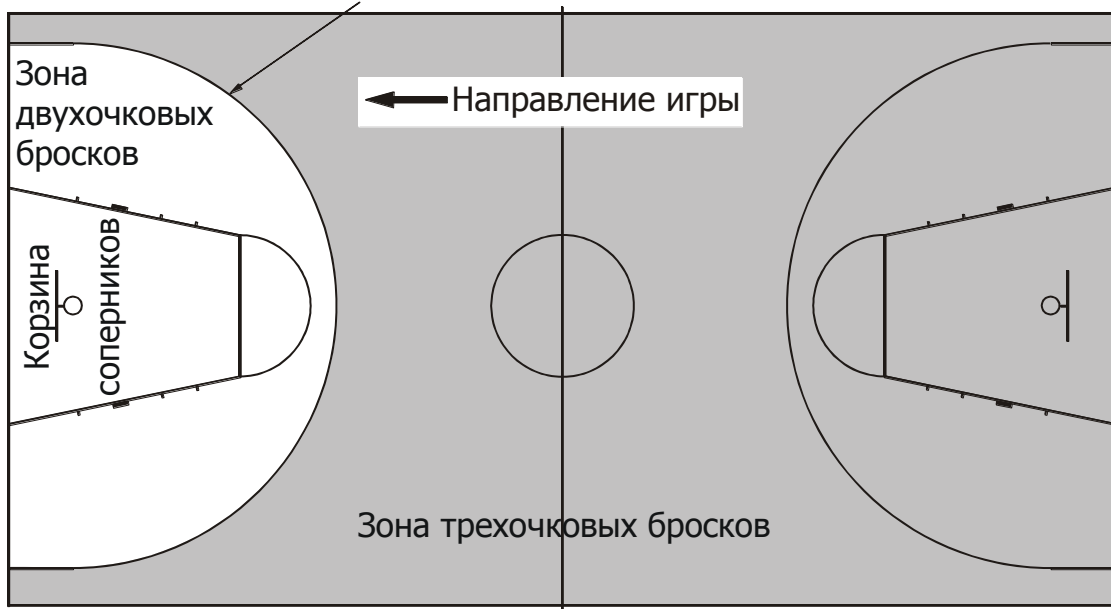


Рис. 3 **Зона двух/трехочковых бросков с игры**

Расположение секретарского столика и стульев для замены (Рис. 4)

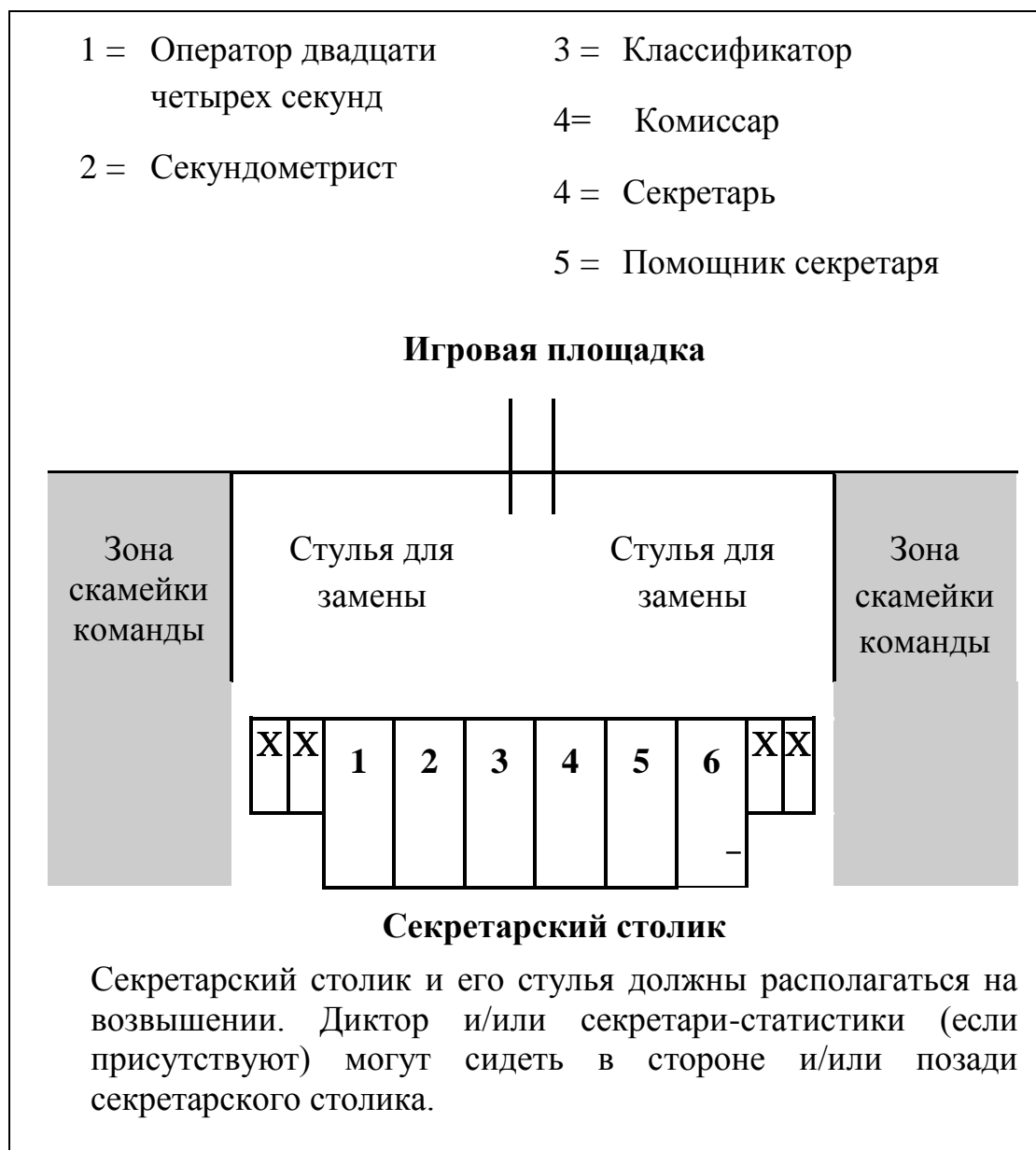


Рис. 4 Секретарский столик и стулья для замены

Ст. 3 Оборудование

Требуется следующее оборудование:

- Конструкции щитов, состоящие из:
 - Щитов
 - Корзин, включающих в себя кольца (с амортизаторами) и сетки
 - Опор, поддерживающих щиты, включая обивку
- Баскетбольные мячи
- Игровые часы
- Табло счета
- Устройство двадцати четырех секунд

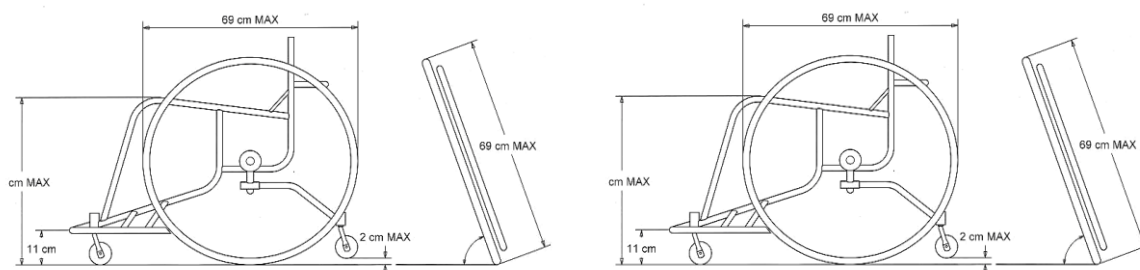
- Секундомер или другое подходящее (видимое) устройство (не игровые часы) для отсчета времени тайм-аутов
- Два (2) автономных, отчетливо различающихся, громких звуковых сигнала
- Протокол
- Указатели фолов игрока
- Указатели командных фолов
- Стрелка поочередного владения
- Игровое покрытие
- Игровая площадка
- Достаточное освещение

3.1 Спортивное кресло-коляска

- 3.1.1. Особое внимание должно быть уделено коляске, поскольку она является частью игрока. Несоблюдение нижеследующих правил, приведет к дисквалификации игрока.
- 3.1.2. Подножка, если она используется, либо передняя защитная дуга должна быть не выше (11) одиннадцати сантиметров от пола по всей ее длине. Такая дуга может быть прямой или изогнутой, но не должна иметь острых или выступающих частей, которые могут травмировать соперника.
- 3.1.3. Нижняя часть подножки должна быть сконструирована таким образом, чтобы предотвратить повреждение поверхности игровой площадки. Все ролики должны находиться в площади коляски.
- 3.1.4. Разрешается (1) один или (2) два дополнительных антипрокидывающих ролика, которые вместе с конструкцией на которой они расположены, не должны выходить за плоскость больших (ведущих) колес. Ширина расположения таких роликов ограничена внутренней шириной больших (ведущих) колес. Максимальная высота от пола не должна превышать (2) сантиметра. Измерения должны проводиться, когда игрок находится в коляске.
- 3.1.5. Максимальная высота от пола до верхней кромки сиденья вместе с подушкой, если она используется, должно быть не более: (63) шестидесяти трех сантиметров, для игроков имеющих от (1) одного до (3) трех баллов, и (58) пятьдесят восемь сантиметров, для игроков имеющих от (3.5) трех с половиной до (4.5) четырех с половиной баллов. Все замеры производятся в положении колес (роликов) при движении вперед.
- 3.1.6. Кресло-коляска может иметь 2 больших (ведущих) колеса, а также два или одно маленькое колесо (ролик) спереди коляски и два или один антипрокидывающий ролик сзади. Все ролики должны находиться в площади кресла-коляски, ограниченной спереди передней дугой, сзади большими (ведущими) колесами. Большие колеса, включая шины, в диаметре должны составлять максимум 69 см.
- 3.1.7. На колесе не должно быть скобок, шестеренок, тормозов или рулевых приспособлений.
- 3.1.8. На каждом большом (ведущем) колесе должен быть только (1) один приводящий обрuch.
- 3.1.9. Любая шина или ролик, которая оставляет следы на полу, – запрещены. Исключения могут быть сделаны только в том случае, если эти следы могут быть легко удалены.
- 3.1.10. Любые поддержки для рук (для отдыха) или другие поддержки для туловища, которые прикреплены к коляске, не должны выдаваться вперед, за линию ног игрока или туловища в его естественной сидячей позе.

3.1.11. Горизонтальная дуга, расположенная сзади коляски, должна быть уплотнена подушками, чтобы предотвратить повреждения колен другого игрока.

3.1.12. В процессе игры при возникающих поломках коляски, судья должен остановить игру для их устранения. Если неисправности не могут быть устранены, максимум за (50) пятьдесят секунд, игрок должен быть заменен.



ДЛЯ 3.5 – 4.5 БАЛЬНЫХ ИГРОКОВ
ИГРОКОВ

ДЛЯ 1.0 – 3.0 БАЛЬНЫХ

Во всех случаях высота измерения от пола до высшей точки сиденья, включает в себя подушку, если она используется.

Размеры коляски. Рисунок 5.

ПРАВИЛО ТРЕТЬЕ – КОМАНДЫ

Ст. 4 Команды

4.1 Определение

4.1.1 Член команды допущен к участию в игре, когда он получил разрешение играть за команду в соответствии с регламентом организации, проводящей соревнование (включая положения, связанные с ограничением возраста).

4.1.2 Член команды имеет право играть, если его фамилия была внесена в протокол перед началом игры и до тех пор, пока он не будет дисквалифицирован или не совершит пяти (5) фолов.

4.1.3 В течение игрового времени член команды является:

- Игроком, когда он находится на игровой площадке и имеет право играть.
- Запасным, когда он не находится на игровой площадке, но имеет право играть.
- Удаленным игроком, когда он совершил пять (5) фолов и больше не имеет права играть.

4.1.4 Во время перерыва в игре все члены команды, имеющие право играть, считаются игроками.

4.2. Правило

4.2.1 Каждая команда должна состоять из:

- Не более чем двенадцати (12) членов команды, имеющих право играть, включая капитана.
- Тренера и, по желанию команды, помощника тренера.
- Не более чем пяти (5) сопровождающих команду, которые могут сидеть на скамейке команды, выполняющих специальные обязанности, такие как менеджер, врач, массажист, статистик, переводчик и др.

4.2.2. Пять (5) игроков каждой команды должны находиться на игровой площадке в течение игрового времени и могут быть заменены.

Запасной становится игроком, а игрок становится запасным, когда:

- Судья жестом приглашает запасного выйти на игровую площадку.
- Во время тайм-аута или перерыва в игре запасной обращается к секретарю с просьбой о замене.

4.3. Игровая форма

4.3.1. Игровая форма членов команды должна состоять из:

- Маек одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади.

Все игроки должны заправлять майки в игровые шорты или брюки. Разрешены также обтягивающие стрейч-комбинезоны.

- Шорты или брюки одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, но необязательно того же цвета, что и майки.
- Нижнегожнего белья, которое выступает из-под шорт и может надеваться при условии, что оно того же доминирующего цвета, что и шорты.

4.3.2. Каждый член команды должен иметь отчетливо видимый номер на майке спереди и сзади сплошного цвета, контрастирующего с цветом майки.

Номера должны быть отчетливо видимыми и:

- Номера на спине должны быть высотой не менее двадцати (20) см.
- Номера на груди должны быть высотой не менее десяти (10) см.
- Ширина номеров должна быть не менее двух (2) см.
- Команды должны использовать номера от четвертого (4) до пятнадцатого (15). Национальные Федерации имеют право утвердить для своих соревнований любые другие номера, состоящие не более чем из двух (2) цифр.
- Игроки одной команды не должны иметь одинаковых номеров.
- Любые рекламные надписи или логотипы должны находиться по крайней мере в пяти (5) см от номеров.

4.3.3. Команды должны иметь не менее двух комплектов маек и:

- Команда, указанная в программе первой (команда-хозяин), должна быть одета в светлые (желательно белые) майки.
- Команда, указанная в программе второй (команда гостей), должна быть одета в темные майки.
- Однако если обе команды согласны, они могут поменяться цветами маек.

4.4. Другая экипировка

4.4.1. Вся экипировка, используемая игроками, должна быть предназначена для игры. Любая экипировка, которая предназначена для увеличения роста игрока, для растяжки или любыми другими способами дающая незаслуженное преимущество, не разрешена.

4.4.2. Игроки не должны носить экипировку (предметы), которая может нанести травму другим игрокам.

- **Не разрешается** следующее:
 - Предохранительные покрытия пальцев, кистей, запястий, локтей или предплечий, ортезы, протезы сделанные из кожи, пластика, гибкого (мягкого) пластика, металла или любого другого твердого материала, даже покрытого мягкой обивкой.
 - Предметы, которые могут порезать или поцарапать (ногти должны быть коротко подстрижены).
 - Головные уборы, заколки и другие предметы для волос и драгоценности.
- **Разрешается** следующее:
 - Защитная экипировка плеча, предплечья, бедра или части ноги ниже колена, изготовленная из достаточно мягкого материала.
 - Наколенники, если они надлежащим образом закрыты.
 - Защитное приспособление для травмированного носа, даже если оно изготовлено из твердого материала.

- Очки, если они не создают опасности для других игроков.
- Головные повязки шириной не более пяти (5) см, изготовленные из неабразивной однотонной материи, мягкого пластика или резины.

4.4.3. Любая другая экипировка, специально не оговоренная в данной статье, должна быть одобрена Технической Комиссией IWBF.

Ст. 5 Капитан: обязанности и права

Капитан (КАП.) – это игрок, который назначен тренером в качестве представителя своей команды на игровой площадке. Он может обращаться в вежливой форме к судьям в течение игры для получения информации, однако только в то время, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.

Капитан должен немедленно по окончании игры проинформировать старшего судью в том случае, если его команда подает протест на результат игры, и подписать протокол в графе ‘Подпись капитана в случае протеста’.

Ст. 6 Тренеры: обязанности и права

Не позднее чем за двадцать (20) минут до времени начала игры, указанного в расписании, каждый тренер или его представитель должен передать секретарю список с фамилиями, классификационными баллами и соответствующими номерами членов команды, которые допущены к участию в игре, а также фамилией капитана команды, тренера и помощника тренера. Все члены команды, чьи фамилии внесены в протокол, имеют право играть, даже если они появляются в игровом зале после начала игры.

Не позднее чем за десять (10) минут до начала игры оба тренера должны подтвердить свои согласия с фамилиями, классификационными баллами и соответствующими номерами членов своих команд и фамилиями тренеров, расписываясь в протоколе. В то же время они должны указать пятерых (5) игроков, которые начнут игру. Тренер команды ‘А’ первым предоставляет эту информацию.

Тренеры и помощники тренеров (а также запасные, удаленные игроки и сопровождающие команды) являются единственными лицами, которым разрешается находиться и оставаться в пределах зоны скамейки своей команды, за исключением случаев, изложенных в данных Правилах.

Тренер и помощник тренера могут подходить к секретарскому столику в течение игры для получения статистической информации только в то время, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.

Только тренеру разрешается стоять во время игры. Тренер может устно обращаться к игрокам во время игры при условии, что он остается в пределах зоны скамейки своей команды.

Если в команде есть помощник тренера, его фамилия должна быть внесена в протокол до начала игры (его подпись в протоколе не требуется). Он должен исполнять все обязанности тренера, если по какой-либо причине тренер не сможет продолжать исполнять их сам.

Когда капитан покидает игровую площадку, тренер должен сообщить судье номер игрока, который будет исполнять обязанности капитана на игровой площадке.

Капитан должен исполнять обязанности тренера, если тренер отсутствует или не может продолжать исполнять свои обязанности и нет помощника тренера, внесенного в протокол (или если и он не может продолжать исполнять свои обязанности). Если капитан должен покинуть игровую площадку, он может продолжать исполнять обязанности тренера. Если он должен покинуть игровую площадку в результате дисквалифицирующего фола или не может исполнять обязанности тренера из-за травмы, то игрок, заменивший его в качестве капитана, может заменить его и в качестве тренера.

Тренер должен указать игрока, выполняющего штрафные броски своей команды, во всех случаях, когда такой игрок не определен Правилами.

ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТОЕ – ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Ст. 7 Игровое время, ничейный счет и дополнительные периоды

Игра состоит из четырех (4) периодов по десять (10) минут.

Продолжительность перерывов в игре между первым и вторым периодами (первая половина), третьим и четвертым периодами (вторая половина) и перед каждым дополнительным периодом составляет две (2) минуты.

Продолжительность перерыва между половинами игры составляет пятнадцать (15) минут.

Продолжительность перерыва до времени начала игры, указанного в расписании, составляет двадцать (20) минут.

Перерыв в игре начинается:

- За двадцать (20) минут до времени начала игры, указанного в расписании.
- Когда звучит сигнал игровых часов об окончании периода.

Перерыв в игре заканчивается:

- В начале первого периода, когда мяч правильно отбит одним из спорящих игроков во время розыгрыша спорного броска.
- В начале всех других периодов, когда мяч касается игрока на игровой площадке или мяча правильно касается игрок на игровой площадке после вбрасывания.

Если счет ничейный по окончании игрового времени четвертого периода, игра продлевается на такое количество дополнительных периодов продолжительностью по пять (5) минут, которое необходимо для того, чтобы нарушить равновесие в счете.

Если фол совершен одновременно или непосредственно перед тем, как прозвучал сигнал игровых часов об окончании игрового времени, любой(-ые) возможный(-е) штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) после окончания игрового времени.

Если в результате выполнения этого(-их) штрафного(-ых) броска(-ов) необходимо провести дополнительный период, тогда все фолы, совершенные после окончания игрового времени, должны рассматриваться как произошедшие во время перерыва в игре и штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) перед началом дополнительного периода.

Ст. 8 Начало и окончание периода или игры

Первый период начинается, когда мяч правильно отбит одним из спорящих игроков во время розыгрыша спорного броска.

Все другие периоды начинаются, когда мяч касается игрока на игровой площадке или мяча правильно касается игрок на игровой площадке после вбрасывания.

Игра не может начаться, если у одной из команд на игровой площадке нет пяти (5) игроков, готовых играть.

Ст. 9 Статус мяча

Мяч может быть живым или мертвым.

Мяч становится **живым**, когда:

- Во время розыгрыша спорного броска мяч правильно отбит одним из спорящих игроков.
- Во время штрафного броска мяч находится в распоряжении игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Во время вбрасывания из-за пределов игровой площадки мяч находится в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.

Мяч становится **мертвым**, когда:

- Заброшен любой мяч с игры или со штрафного броска.
- Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой.
- Очевидно, что мяч не попадет в корзину при штрафном броске, за которым последует(-ют):
 - Другой(-ие) штрафной(-ые) бросок(-ки).
 - Дальнейшее наказание (штрафной(-ые) бросок(-ки) и/или вбрасывание).

- Звучит сигнал игровых часов об окончании периода.
- Звучит сигнал устройства двадцати четырех секунд в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч.
- Мяча, который находится в полете при броске с игры, касается игрок любой из команд после того, как:
 - Судья дал свисток.
 - Прозвучал сигнал игровых часов об окончании периода.

Прозвучал сигнал устройства двадцати четырех секунд.

Мяч не становится мертвым, когда:

- Мяч находится в полете при броске с игры и:
 - Судья дает свисток.
 - Звучит сигнал игровых часов об окончании периода.
 - Звучит сигнал устройства двадцати четырех секунд.
- Мяч находится в полете при штрафном броске, когда судья дает свисток при любом несоблюдении Правил, кроме нарушения игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Игрок совершает фол на любом из соперников в тот момент, когда **мяч контролируется соперником**, который находится в процессе броска с игры и заканчивает свой бросок непрерывным движением, которое началось прежде, чем произошел фол.

Данное положение не применяется и попадание не засчитывается, если после того, как судья дал свисток, начинается совершенно новый процесс броска.

Данное положение не применяется и попадание не засчитывается, если во время непрерывного движения игрока, находящегося в процессе броска, звучит сигнал игровых часов об окончании периода либо сигнал устройства двадцати четырех секунд.

Ст. 10 Спорный бросок и поочередное владение

10.1. Определение

- 10.1.1. Спорный бросок происходит, когда судья подбрасывает мяч в центральном круге между двумя любыми игроками соперничающих команд в начале первого периода.
- 10.1.2. Спорный мяч происходит, когда один или более игроков каждой из соперничающих команд держат мяч одной или обеими руками так крепко, что ни один из игроков не может установить контроль над ним без чрезмерно грубых действий.

10.2. Процедура

- 10.2.1 Каждый спорящий игрок должен встать таким образом, чтобы все колеса (ролики) его коляски располагались внутри той половины центрального круга, которая ближе к собственной корзине его команды, при этом чтобы одна сторона коляски находилась рядом с центральной линией.
- 10.2.2. Игроки одной команды не могут занимать соседние места вокруг круга в том случае, если соперник желает занять одно из этих мест.
- 10.2.3. Затем судья должен подбросить мяч вертикально вверх между двумя игроками соперничающих команд на высоту большую, чем любой из них может достать.
- 10.2.4. Мяч должен быть отбит рукой(-ами) одним или обоими спорящими игроками после того, как достигнет своей наивысшей точки.
- 10.2.5. Ни один из спорящих игроков не должен покидать свою позицию до тех пор, пока мяч не будет правильно отбит.
- 10.2.6. Ни один из спорящих игроков не может ловить мяч или отбивать его более двух раз до тех пор, пока тот не коснется одного из восьми не участвующих в “спорном” игроков или пола.
- 10.2.7. Если мяч не отбит по крайней мере одним из спорящих игроков, спорный бросок должен быть повторен.
- 10.2.8. Никакие части коляски игроков, не участвующих в розыгрыше спорного броска, не могут находиться на или пересекать линию круга (цилиндра) до тех пор, пока мяч не будет отбит.
- 10.2.9. Ситуации спорного броска
- Ситуация спорного броска происходит, когда:
- Фиксируется спорный мяч.
 - Мяч выходит за пределы игровой площадки и судьи сомневаются или расходятся во мнении, кто из соперников последним коснулся мяча.

- Происходит обоюдное нарушение при штрафном броске во время неудачного последнего или единственного штрафного броска.
- Живой мяч застревает на опоре корзины (но не между штрафными бросками).
- Мяч становится мертвым в тот момент, когда ни одна из команд не контролирует мяч или не имеет права на владение мячом.
- После компенсации одинаковых наказаний против обеих команд нет никаких других наказаний за фолы, которые осталось выполнить, и ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом перед первым фолом или нарушением.
- Начинаются все периоды, кроме первого.

10.3. Поочередное владение

10.3.1 Поочередное владение – это способ заставить мяч стать живым в результате вбрасывания вместо розыгрыша спорного броска.

10.3.2. Во всех ситуациях спорного броска команды поочередно получают право на владение мячом для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где происходит ситуация спорного броска.

10.3.3. Команда, которая не устанавливает контроля над живым мячом на игровой площадке после розыгрыша спорного броска в начале первого периода, начнет процесс поочередного владения.

10.3.4 Команда, имеющая право на следующее поочередное владение по окончании периода, начинает следующий период вбрасыванием из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика.

10.3.5 Поочередное владение:

- **Начинается**, когда мяч находится в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.
- **Заканчивается**, когда:
 - Мяч касается игрока на игровой площадке или мяча правильно касается игрок на игровой площадке.
 - Команда, выполняющая вбрасывание, совершает нарушение.
 - Живой мяч застревает на опоре корзины во время вбрасывания.

10.3.6 Команда, имеющая право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения, должна быть обозначена стрелкой поочередного владения, направленной в сторону корзины соперников. Направление стрелки поочередного владения изменяется сразу же, как только заканчивается вбрасывание в результате процесса поочередного владения.

10.3.7 Нарушение, совершенное командой во время выполнения своего вбрасывания в результате процесса поочередного владения, заставляет эту команду потерять право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения.

Направление стрелки поочередного владения немедленно изменяется, указывая на то, что соперники команды, совершившей нарушение, будут иметь право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения при следующей ситуации спорного броска. Затем игра должна быть возобновлена предоставлением мяча соперникам команды, совершившей нарушение, для вбрасывания из-за пределов площадки с места первоначального вбрасывания.

10.3.8 Фол, совершенный любой из команд:

- до начала любого периода, кроме первого, или
 - во время вбрасывания в результате процесса поочередного владения,
- не заставляет команду, выполняющую вбрасывание, потерять право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения.

10.3.9. Если такой фол происходит во время вбрасывания в начале периода после того, как мяч был передан в распоряжение игрока, выполняющего вбрасывание, но прежде чем он коснулся игрока на игровой площадке, тогда этот фол рассматривается как произошедший в течение игрового времени и наказывается соответственно.

Ст. 11 Как играют мячом

11.1. Определение

11.1.1 В баскетболе на колясках мячом играют только руками, и его можно передавать, бросать, отбивать, катить или вести в любом направлении при условии соблюдения ограничений, изложенных в данных Правилах.

11.2. Правило

11.2.1. Игрок не должен преднамеренно толкать мяч коляской, подыгрывать ногой, блокировать любой частью ноги или коляски, ударять по мячу кулаком.

Однако случайное соприкосновение или касание мяча любой части ноги или коляски не является нарушением.

Ст. 12 Игрок в процессе броска

12.1. Процесс броска:

- **Начинается**, когда игрок совершает непрерывное движение, обычно предшествующее выпуску мяча из рук и, по мнению судьи, он начал попытку забросить мяч в корзину соперников броском.
- **Заканчивается**, когда мяч покидает руку(-и) игрока. Иногда соперник держит руку(-и) игрока, выполняющего бросок, таким образом, что тот не может выпустить мяч из рук. Однако даже тогда игрок считается выполнявшим попытку броска. В данном случае неважно, покинул ли мяч руку(-и) игрока.

12.2. Непрерывное движение в процессе броска:

- Начинается, когда мяч находится в руке(-ах) игрока и бросковое движение, обычно направленное вверх, началось.
- Может включать движение рук(-и) и/или тела, используемое игроком при попытке броска с игры.
- Заканчивается, когда мяч покидает руку(-и) игрока либо если начат совершенно новый процесс броска.

Ст. 13 Зброшеный мяч: когда он заброшен и его цена

13.1. Определение

- 13.1.1 Мяч считается заброшенным, когда живой мяч входит в корзину сверху и остается в ней или проходит через нее.
- 13.1.2 Мяч считается находящимся внутри корзины, когда даже незначительная его часть находится внутри и ниже уровня кольца.

13.2. Правило

- 13.2.1. Зброшенный мяч засчитывается команде, атакующей корзину соперников, в которую он заброшен, следующим образом:
- За мяч, заброшенный со штрафного броска, засчитывается одно (1) очко.
 - За мяч, заброшенный из зоны двухочковых бросков с игры, засчитываются два (2) очка.
 - За мяч, заброшенный из зоны трехочковых бросков с игры, засчитываются три (3) очка.

13.2.2. Если игрок случайно забрасывает мяч с игры в собственную корзину своей команды, два (2) очка записываются капитану команды соперников на игровой площадке.

13.2.3. Если игрок умышленно забрасывает мяч с игры в собственную корзину своей команды, это является нарушением и попадание не засчитывается.

13.2.4. Если игрок заставляет мяч полностью пройти через корзину снизу, это является нарушением.

Ст. 14 Вбрасывание

14.1. Определение

14.1.1. Вбрасывание происходит, когда игрок, находящийся за пределами игровой площадки и выполняющий вбрасывание, передает мяч на игровую площадку.

14.2. Процедура

14.2.1. Судья должен передать мяч из рук в руки или положить его на то место на полу, где он окажется в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание. Он также может бросить или передать мяч отскоком от пола при условии, что:

- Судья находится на расстоянии не более четырех (4) метров от игрока, выполняющего вбрасывание.
- Игрок, выполняющий вбрасывание, находится в том месте, которое указано судьей.

14.2.2. Игрок должен выполнять вбрасывание с места за пределами игровой площадки, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил или где игра была остановлена судьей, за исключением места непосредственно за щитом.

14.2.3. В следующих ситуациях последующее вбрасывание должно выполняться из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика:

- В начале всех периодов, кроме первого.
- После выполнения штрафного(-ых) броска(-ов) в результате технического, неспортивного или дисквалифицирующего фола.
- Во время последних двух (2) минут четвертого (4^{го}) периода и во время последних двух (2) минут каждого дополнительного периода после тайм-аута, предоставленного команде, которая имела право на владение мячом в своей тыловой зоне.

Игрок, выполняющий вбрасывание, должен расположить коляску так, чтобы продолжение центральной линии проходило у него между колес, и имеет право передавать мяч партнеру, находящемуся в любом месте на игровой площадке.

14.2.4. После персонального фола, совершенного игроком команды, контролирующей живой мяч или имеющей право на владение мячом, последующее вбрасывание должно выполняться из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил.

14.2.5. Каждый раз, когда мяч попадает в корзину, но бросок с игры или штрафной бросок не засчитывается, последующее вбрасывание должно выполняться из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска.

14.2.6. После заброшенного мяча с игры или удачного последнего или единственного штрафного броска:

- Любой игрок команды, в корзину которой заброшен мяч, должен выполнить вбрасывание из-за пределов игровой площадки с любого места за лицевой линией, где был заброшен мяч. Это положение также применяется после того, как судья передает мяч или кладет его на то место на полу, где он окажется в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание, после тайм-аута или любой остановки игры после заброшенного мяча с игры или удачного последнего или единственного штрафного броска.
- Игрок, выполняющий вбрасывание, может двигаться в сторону и/или назад, а мяч может передаваться друг другу партнерами, находящимися на или за лицевой линией, но отсчет пяти (5) секунд начинается с того момента, когда мяч оказывается в распоряжении первого игрока, находящегося за пределами игровой площадки.

Правило

14.2.7. Игрок, выполняющий вбрасывание, не должен:

- Затрачивать более пяти (5) секунд до момента выпуска мяча из рук.
- Наезжать на игровую площадку в тот момент, когда мяч находится в его руке(-ах).
- Заставлять мяч касаться пола за пределами игровой площадки после того, как мяч был выпущен из рук при вбрасывании.
- Касаться мяча на игровой площадке прежде, чем тот коснется другого игрока.
- Заставлять мяч входить в корзину непосредственно после вбрасывания.
- Перемещаться на общее расстояние более одного (1) метра в сторону в одном или разных направлениях от места вбрасывания, указанного судьей, прежде чем выпустить мяч из рук. Однако разрешается отступить непосредственно назад от линии настолько далеко, насколько позволяют обстоятельства.

14.2.8. Во время вбрасывания другие игроки не должны:

- Находиться любой частью тела или коляски над ограничивающей линией до тех пор, пока мяч не будет брошен через эту линию.
- Находиться на расстоянии ближе одного (1) метра от игрока, выполняющего вбрасывание, когда область за пределами игровой

площадки, свободная от препятствий, в месте вбрасывания составляет менее двух (2) метров до ограничивающей линии.

14.3 Наказание

14.3.1. Мяч предоставляется команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места первоначального вбрасывания.

Ст. 15 Тайм-аут

15.1. Определение

Тайм-аут – это остановка игры по просьбе тренера или помощника тренера.

15.2. Правило

15.2.1. Каждый тайм-аут должен длиться одну (1) минуту.

15.2.2. Тайм-аут может быть предоставлен, когда имеется возможность для его предоставления.

15.2.3. Возможность для предоставления тайм-аута появляется:

- Обеим командам, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил процедуру показа жестов секретарскому столику.
- Обеим командам, когда мяч становится мертвым после последнего или единственного удачного штрафного броска.
- Зброшен мяч с игры в корзину команды, которая затребовала тайм-аут.

- 15.2.4. Возможность для предоставления тайм-аута заканчивается, когда мяч оказывается в распоряжении игрока для вбрасывания либо выполнения первого или единственного штрафного броска.
- 15.2.5. Два (2) тайм-аута могут быть предоставлены каждой команде в любое время в течение первой половины; три (3) – в любое время в течение второй половины и один (1) – в течение каждого дополнительного периода.
- 15.2.6. Неиспользованные тайм-ауты не могут быть перенесены на следующую половину или дополнительный период.
- 15.2.7. Тайм-аут записывается команде, тренер которой первым его затребовал, если только тайм-аут не предоставляется после заброшенного мяча с игры командой соперников и при этом не было зафиксировано несоблюдения Правил.
- 15.2.8. Тайм-аут не разрешается команде, забросившей мяч с игры во время последних двух (2) минут четвертого периода или последних двух (2) минут каждого дополнительного периода, когда игровые часы останавливаются, за исключением ситуации, когда судья останавливает игру.

15.3. Процедура

- 15.3.1. Только тренер или помощник тренера имеет право затребовать тайм-аут. Он должен установить визуальную связь с секретарем или подойти к секретарскому столу и отчетливо попросить о предоставлении тайм-аута, надлежащим образом показав руками принятый жест.
- 15.3.2. Просьба о предоставлении тайм-аута может быть отменена только до того момента, пока не прозвучал сигнал секретаря о его предоставлении.
- 15.3.3. Тайм-аут:
- Начинается, когда судья дает свисток и демонстрирует жест о предоставлении тайм-аута.
 - Заканчивается, когда судья дает свисток и приглашает команды вернуться на игровую площадку.
- 15.3.4. Как только появляется возможность для предоставления тайм-аута, секретарь должен подать свой сигнал и сообщить судьям о том, что поступила просьба о предоставлении тайм-аута.
- В случае если заброшен мяч с игры в корзину команды, затребовавшей тайм-аут, секундометрист должен немедленно остановить игровые часы и подать свой сигнал.
- 15.3.5. Во время тайм-аута, а также во время перерыва в игре перед началом второго (2го), четвертого (4го) или каждого дополнительного периода игрокам разрешается покинуть игровую площадку и находиться на скамейке команды, а лица, которым разрешено находиться в зоне скамейки команды, могут выйти

на игровую площадку при условии, что они остаются в непосредственной близости от зоны скамейки своей команды.

15.3.6. Если просьба о предоставлении тайм-аута от любой из команд поступила после того, как мяч оказался в распоряжении игрока, выполняющего штрафной(-ые) бросок(-ки), то тайм-аут должен быть предоставлен в том случае, если:

- Последний или единственный штрафной бросок удачен.
- За ним следует вбрасывание из-за пределов игровой площадки от продолжения центральной линии напротив секретарского столика.
- Фол фиксируется между штрафными бросками. В этом случае штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы), и тайм-аут разрешается до проведения наказания за новый фол.
- Фол фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае тайм-аут разрешается до проведения наказания за новый фол.
- Нарушение фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае тайм-аут разрешается до проведения вбрасывания.

В случае последовательных серий штрафных бросков и/или владения мячом, вызванных более чем одним (1) наказанием за фол, каждая серия должна рассматриваться отдельно.

Ст.16 Замена

16.1. Определение

Замена – это остановка игры по просьбе запасного для того, чтобы стать игроком.

16.2. Правило

15.1.2. Команда может заменить игрока(-ов), когда появляется возможность для замены.

15.1.3. Возможность для замены появляется:

- Для обеих команд, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил процедуру показа жестов секретарскому столику.
- Для обеих команд, когда мяч становится мертвым после последнего или единственного удачного штрафного броска.
- В корзину команды, попросившей замену, брошен мяч с игры в последние две (2) минуты четвертого периода или в последние две (2) минуты каждого дополнительного периода.

- 15.1.4. Возможность для замены заканчивается, когда мяч оказывается в распоряжении игрока для вбрасывания либо выполнения первого или единственного штрафного броска.
- 15.1.5. Игрок, который стал запасным, и запасной, который стал игроком, не могут соответственно вернуться в игру или покинуть игру до тех пор, пока мяч снова не станет мертвым после фазы отсчета времени игры, за исключением ситуаций, когда:
- В команде осталось менее пяти (5) игроков на игровой площадке.

15.1.6. Игрок, имеющий право на выполнение штрафных бросков в результате исправления ошибки, находится на скамейке команды после правильно произведенной замены.

15.1.7. Замена не разрешается команде, забросившей мяч с игры в последние две (2) минуты четвертого периода или в последние две (2) минуты каждого дополнительного периода, когда игровые часы останавливаются, за исключением ситуации, когда судья останавливает игру

15.2. Процедура

15.2.2. Только запасной имеет право попросить замену. Он (не тренер или помощник тренера) должен подойти к секретарскому столику и отчетливо попросить замену, надлежащим образом показав руками принятый жест. Он должен быть готов вступить в игру немедленно.

15.2.3. Просьба о замене может быть отменена только до того момента, пока не прозвучал сигнал секретаря о ее предоставлении.

15.2.4. Как только появляется возможность для замены, секретарь должен подать свой сигнал и сообщить судьям о том, что поступила просьба о замене.

15.2.5. Запасной, который выходит на замену, должен оставаться за ограничивающей линией до тех пор, пока судья не подаст сигнала о замене и жестом не пригласит его выйти на игровую площадку.

15.2.6. Игроку, который был заменен, разрешается сразу направляться на скамейку своей команды, не сообщая о замене секретарю или судье.

15.2.7. Замены должны быть произведены настолько быстро, насколько возможно. Игрок, который совершил пятый (5ый) фол или был дисквалифицирован, должен быть заменен немедленно (приблизительно в течение 30 секунд). Если, по мнению судьи, происходит неоправданная задержка игры, провинившейся команде должен быть записан тайм-аут. Если у команды не осталось тайм-аута, техническим фолом ('В') может быть наказан тренер.

15.2.8. Если замена производится во время тайм-аута или во время перерыва в игре, запасной должен сообщить об этом секретарю прежде, чем вступить в игру.

15.2.9. Если игрок, выполняющий штрафной(-ые) бросок(-ки), должен быть заменен, потому что он:

- травмирован,
- совершил пятый фол,
- был дисквалифицирован,

тогда штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) заменившим его игроком, который не может быть снова заменен до тех пор, пока не сыграет в следующей фазе отсчета времени игры.

15.2.10. Если просьба о замене поступила от любой из команд после того, как мяч оказался в распоряжении игрока для выполнения первого или единственного штрафного броска, то замена должна быть предоставлена в том случае, если:

- Последний или единственный штрафной бросок удачен.
- За ним следует вбрасывание из-за пределов игровой площадки от продолжения центральной линии напротив секретарского столика.
- Фол фиксируется между штрафными бросками. В этом случае штрафной(-ые бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы), и замена разрешается до проведения наказания за новый фол.
- Фол фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае замена разрешается до проведения наказания за новый фол.
- Нарушение фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае замена разрешается до проведения вбрасывания.

В случае последовательных серий штрафных бросков, вызванных более чем одним (1) наказанием за фол, каждая серия должна рассматриваться отдельно.

Ст.17. Игра, проигранная «лишением права»

17.1. Правило

Команда проигрывает игру «лишением права», если:

- Через пятнадцать (15) минут после времени начала игры, указанного в расписании, команда отсутствует или не может выставить на игровую площадку пятерых (5) игроков, готовых к игре.
- Своими действиями она мешает проведению игры.
- Она отказывается играть после того, как старший судья предложил ей начать игру.

Наказание

- 17.1.1. Победа присуждается команде соперников со счетом двадцать – ноль (20:0). Кроме того, команда, проигравшая игру «лишением права», получает в классификации ноль (0) очков.
- 17.1.2. В серии из двух игр (дома и на выезде) и в серии плей-офф до двух (2) побед команда, проигравшая первую, вторую или третью игру «лишением права», проигрывает всю серию плей-офф «лишением права». Это не относится к серии плей-офф до трех (3) побед.

Ст.18 Игра, проигранная «из-за нехватки игроков»

18.1. Правило

Команда проигрывает игру «из-за нехватки игроков», если во время игры количество игроков этой команды на игровой площадке, готовых играть, оказывается меньше двух (2).

18.2. Наказание

- 18.2.1. Если команда, которой присуждается победа, ведет в счете, результат на момент остановки игры остается. Если команда, которой присуждается победа, не ведет в счете, записывается результат два – ноль (2:0) в ее пользу. Команда, проигравшая игру «из-за нехватки игроков», получает в классификации одно (1) очко.
- 18.2.2. В серии из двух игр (дома и на выезде) команда, проигравшая «из-за нехватки игроков» первую или вторую игру, проигрывает всю серию «из-за нехватки игроков».

ПРАВИЛО ПЯТОЕ – НАРУШЕНИЯ

Ст.19 Нарушения

19.1. Определение

19.1.1 Нарушение – это несоблюдение Правил.

19.2. Наказание

19.2.1. Мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где произошло нарушение, за исключением места непосредственно за щитом, если иное не оговорено в Правилах.

Ст.20 Игрок за пределами игровой площадки и мяч за пределами игровой площадки

20.1. Определение

20.1.1. Игрок находится за пределами игровой площадки, когда любая часть его тела или коляски касается пола или любого предмета, кроме игрока, на, над или за ограничивающей линией.

20.1.2. Мяч находится за пределами игровой площадки, когда он касается:

- Игрока или любого другого лица, находящегося за пределами игровой площадки.
- Пола или любого предмета на, над или за ограничивающей линией.
- Опоры, поддерживающей щит, задней стороны щита или любого предмета над игровой площадкой.

Правило

- 20.1.3. Мяч заставляет выйти за пределы игровой площадки последний коснувшийся мяча игрок или игрок, которого коснулся мяч прежде, чем выйти за пределы игровой площадки, даже если мяч затем выходит за пределы игровой площадки после касания чего-либо другого, помимо игрока.
- 20.1.4. Если мяч выходит за пределы игровой площадки, коснувшись игрока или будучи задетым этим игроком, который находится на или за ограничивающей линией, то этот игрок является причиной выхода мяча за пределы игровой площадки.
- 20.1.5. Если игрок(-и) выходит(-ят) за пределы игровой площадки или в свою тыловую зону во время спорного мяча, происходит ситуация спорного броска.

Ст.21 Ведение мяча

21.1. Определение

- 21.1.1. Ведение начинается, когда игрок, установивший контроль над живым мячом на игровой площадке, бросает, отбивает, катит, ударяет мяч в пол или умышленно бросает его в щит и касается мяча снова прежде, чем мяч коснется другого игрока.
- 21.1.2. В баскетболе на колясках отсутствует нарушения правил, связанных с ведением мяча (двойное или неправильное ведение)
- 21.1.3. Следующие действия не являются ведением:
- Последовательные броски с игры.
 - Случайная потеря мяча в начале или в конце ведения.
 - Попытки установить контроль над мячом путем выбивания его из области расположения других игроков.
 - Выбивание мяча из-под контроля другого игрока.
 - Прерывание передачи и установление контроля над мячом.
 - Перебрасывание мяча из руки в руку и задержка его до касания им пола при условии, что игрок не совершает пробежки.

Ст.22. Пробежка

22.1. Определение

22.1.1. Пробежка – это запрещенное перемещение в любом направлении во время контроля над живым мячом на игровой площадке сверх ограничений, изложенных в данной статье.

22.1.2. Разрешенное количество толчков руками (2) два, после этого игрок обязан выполнить бросок, отдать передачу или начать ведение.

22.1.3. Игрок, падающий, лежащий или сидящий на полу:

- Игрок нарушает правила если он, владея живым мячом;
- Одновременно оторвал от пола (2) два больших (ведущих) колеса;
- Касается подножкой или передней дугой пола;
- Пытаясь удержать равновесие, касается другой рукой пола.
- **Разрешается** при потере равновесия, держа мяч в обеих руках коснуться пола для его восстановления.

Ст.23. Три секунды

23.1. Правило

23.1.1. Игрок не должен оставаться в ограниченной зоне команды соперников более трех (3) секунд подряд в то время, когда его команда контролирует живой мяч в передовой зоне и игровые часы включены.

23.1.2. Исключение должно быть сделано игроку, который:

- Пытается покинуть ограниченную зону.
- Находится в ограниченной зоне, когда он или его партнер находится в процессе броска и мяч покидает или уже покинул руку(-и) игрока при выполнении броска с игры.
- Ведет мяч в ограниченной зоне с целью выполнить бросок с игры, находясь в ней менее трех (3) секунд.

23.1.3. Для того чтобы считаться находящимся вне ограниченной зоны, игрок должен расположить коляску так, чтобы все колеса (ролики) его коляски находились вне этой зоны.

Ст.24 Плотнoопекаемый игрок

24.1. Определение

24.1.1. Игрок, который держит живой мяч на игровой площадке, считается плотнoопекаемым, когда соперник находится на расстоянии не более одного (1) метра и активно выполняет защитные действия.

24.2. Правило

24.2.1. Плотнoопекаемый игрок должен передать, бросить в корзину или повести мяч в течение пяти (5) секунд.

Ст.25 Восемь секунд

25.1. Определение

25.1.1. Тыловая зона команды включает в себя собственную корзину команды, лицевую часть щита и ту часть игровой площадки, которая ограничена лицевой линией за собственной корзиной команды, боковыми линиями и центральной линией.

25.1.2. Передовая зона команды включает в себя корзину соперников, лицевую часть щита и ту часть игровой площадки, которая ограничена лицевой линией за корзиной соперников, боковыми линиями и внутренним краем центральной линии, ближайшим к корзине соперников.

25.1.3. Мяч переходит в передовую зону команды, когда:

- Он касается передовой зоны.
- Он касается игрока или судьи, который частью своего тела (коляски) находится в контакте с передовой зоной.
- Во время ведения из тыловой зоны в передовую передние ролики коляски игрока, который ведет мяч, и сам мяч находятся в контакте с передовой зоной.

Правило

25.1.4. Каждый раз, когда игрок устанавливает контроль над живым мячом в своей тыловой зоне, его команда должна в течение восьми (8) секунд перевести мяч в свою передовую зону.

25.1.5. Отсчет восьми (8) секунд продолжается со времени остановки, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в тыловой зоне в результате:

- Выхода мяча за пределы игровой площадки.
- Травмы игрока этой же команды.
- Ситуации спорного броска
- Обоюдного фола.
- Компенсации одинаковых наказаний против обеих команд.

Ст.26. Двадцать четыре секунды

26.1. Правило

26.1.1. Каждый раз, когда игрок устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке, его команда должна выполнить бросок с игры в течение двадцати четырех (24) секунд.

Для того чтобы считать бросок с игры выполненным в течение двадцати четырех (24) секунд:

- Мяч должен покинуть руку(-и) игрока прежде, чем прозвучит сигнал устройства двадцати четырех секунд и
- После того, как мяч покинул руку(-и) игрока, он должен коснуться кольца или попасть в корзину.

26.1.2. Когда бросок с игры выполняется непосредственно перед окончанием 24-секундного периода и сигнал звучит в тот момент, когда мяч находится в воздухе, то:

- Если мяч входит в корзину, никакого нарушения не происходит, сигнал игнорируется и попадание засчитывается.
- Если мяч касается кольца, но не попадает в корзину, никакого нарушения не происходит, сигнал игнорируется и игра продолжается.
- Если мяч касается щита (но не кольца) или не попадает по кольцу, происходит нарушение. Однако если команда соперников устанавливает немедленный и очевидный контроль над мячом, сигнал игнорируется и игра продолжается.

Все ограничения, связанные с помехой попаданию и помехой мячу при броске, должны учитываться.

Ст.27. Мяч, возвращенный в тыловую зону

27.1. Определение

27.1.1. Мяч переходит в тыловую зону команды, когда:

- Он касается тыловой зоны.
- Он касается игрока или судьи, который частью своего тела (коляски) находится в контакте с тыловой зоной.

27.1.2. Мяч неправильно возвращен в тыловую зону, когда игрок команды, контролирующей живой мяч, является:

- Последним, кто коснулся мяча в своей передовой зоне, после чего этот игрок или его партнер первым касается мяча в тыловой зоне.
- **Последним**, кто коснулся мяча в своей тыловой зоне, после чего мяч коснулся передовой зоны, а затем этот игрок или его партнер первым касается мяча в тыловой зоне.

Данное ограничение относится ко всем ситуациям в передовой зоне команды, включая вбрасывания.

27.2. Правило

27.2.1. Игрок, команда которого контролирует живой мяч, не может неправильно возвращать его в свою тыловую зону.

ПРАВИЛО ШЕСТОЕ – ФОЛЫ

Ст.28 Фолы

28.1. Определение

28.1.1. Фол – это несоблюдение Правил вследствие неправильного персонального контакта с соперником и/или неспортивного поведения.

28.1.2. Любое количество фолов может быть назначено каждой из команд. Независимо от наказания, каждый фол должен быть зафиксирован, записан в протоколе провинившемуся лицу и наказываться соответственно.

Ст.29. Контакт: общие принципы

29.1 Принцип цилиндра

29.1.1. Принцип «цилиндра» определяется как расстояние между воображаемым цилиндром, в который как бы помещен игрок и его коляска на полу.

В цилиндр входит место сверху игрока, и оно ограничено:

- спереди – передней дугой или подставкой для ног;
- сзади – задней кромкой больших (ведущих) колес.

29.1.2. Руки и кисти могут быть вытянутыми вдоль торса, но не далее чем подставка для ног или горизонтальная дуга.

Примечание: Цилиндр – геометрическая фигура, образуемая игроком, его коляской с колесами, включая роликовое колесико (или ролик), соприкасающаяся с полом (рис. 3).

29.2. Правило

29.2.1. Как только игрок покидает свое вертикальное положение (цилиндр) и его тело или кресло-коляска входит в контакт с другим игроком, который уже находится в своем «цилиндре», игрок, который оставил свою вертикальную позицию (цилиндр), ответственен за произошедший контакт.

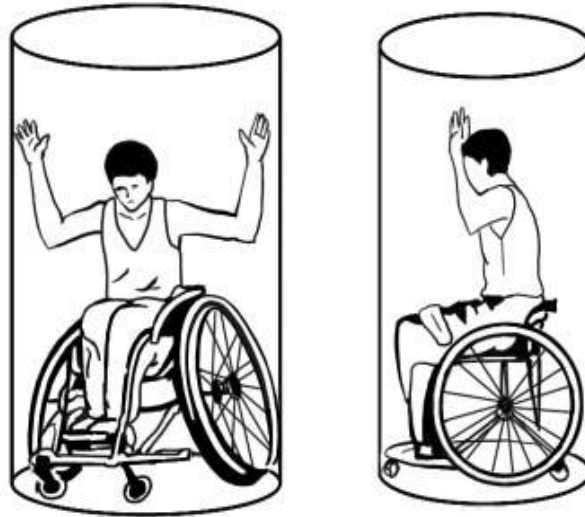


Рис. 3. «Цилиндр»

29.3 Принцип вертикальности

29.3.1. Во время игры каждый игрок имеет право занимать любую позицию (цилиндр) на игровой площадке, еще не занятую соперником.

Данный принцип защищает пространство на полу, которое занимает игрок, а также пространство над ним.

Как только игрок покидает свою вертикальную позицию (цилиндр) и происходит контакт с телом соперника, который уже занял свое собственное вертикальное положение (цилиндр), то игрок, который утратил свою вертикальную позицию (цилиндр), является ответственным за контакт.

Защитник не должен быть наказан за то, что он поднимает руки вверх над собой в пределах своего цилиндра.

Нападающий, находящийся на полу не должен вызывать контакта с защитником, занимающим правильное положение при опеке:

- Используя руки для того, чтобы создать себе дополнительное пространство.
- Выставляя ноги (коляску) или руки с целью вызвать контакт во время или сразу же после выполнения броска с игры.

29.4 Правильное положение при опеке

29.4.1. Правильное положение при опеке распространяется на вертикальное пространство над игроком (цилиндр) от пола до потолка. Он может поднимать руки над головой, но должен сохранять их в вертикальном положении внутри воображаемого цилиндра.

- Защитник может оставаться неподвижным, двигаться в сторону или назад для того, чтобы сохранить правильное исходное положение при опеке.
- При перемещении с целью сохранить правильное исходное положение при опеке коляска защитника должна находиться на площадке таким образом, чтобы подножка или передняя дуга коляски нападающего находилась на уровне оси больших (ведущих) колес защитника. Только при соблюдении этого условия защитник может тормозить коляску нападающего, но не более чем на (45) сорок пять градусов по направлению движения. Выполнять защитные действия при движении спиной вперед запрещено.

В случае если приведенные выше принципы соблюдены, контакт должен рассматриваться как вызванный игроком с мячом.

29.5. Заслон:

29.5.1. Заслон – это попытка задержать или помешать сопернику без мяча занять желаемую позицию на игровой площадке.

Правильный заслон происходит, когда игрок, ставящий заслон сопернику:

- **Неподвижен** (внутри своего цилиндра) в тот момент, когда происходит контакт.

Неправильный заслон происходит, когда игрок, ставящий заслон сопернику:

- Находится **в движении** в тот момент, когда происходит контакт.
- Не оставляет достаточного расстояния, ставя заслон вне поля зрения **неподвижного** соперника, когда происходит контакт.
- Не принимает во внимание факторы времени и расстояния в отношении соперника, находящегося **в движении**, когда происходит контакт.

Если заслон ставится **в поле зрения** неподвижного соперника (спереди или сбоку), игрок может ставить заслон так близко к нему, не вызывая контакта, как пожелает.

Если соперник находится **в движении**, должны учитываться факторы времени и расстояния. Игрок, ставящий заслон, должен оставить достаточно

пространства для того, чтобы игрок, которому ставится заслон, мог избежать заслона, остановившись или изменив направление своего движения.

Требуемое расстояние никогда не должно быть менее площади одной (1) коляски.

Игрок, которому правильно поставлен заслон, ответственен за любой контакт с игроком, который поставил заслон.

29.6. Столкновение

29.6.1. Столкновение – это неправильный персональный контакт игрока с мячом или без мяча с соперником.

29.7. Блокировка

29.7.1. Блокировка – это неправильный персональный контакт, который препятствует передвижению соперника с мячом или без мяча.

29.8. Касание соперника

29.8.1. Судьи должны решить, получил ли игрок, который вызвал контакт, незаслуженное преимущество. Если контакт, вызванный игроком, каким-либо образом ограничивает свободу перемещения соперника, такой контакт является фолом, кроме тех моментов, когда игрок правильно выполняет заслон или отсечение.

29.8.2. Следующие действия нападающего с мячом являются фолом:

- Захват или заплетание руки или локтя защитника для получения незаслуженного преимущества.
- Отталкивание от защитника с целью помешать ему сыграть или попытаться сыграть в мяч или с целью создать больше пространства между собой и защитником.

Является фолом нападающего без мяча, когда он отталкивается от соперника с целью:

- Освободиться для получения мяча.
Помешать защитнику сыграть или попытаться сыграть в мяч.
- Создать больше пространства между собой и защитником.
- Любая задержка коляски соперника руками, кроме правильно выполненного заслона или отсечения.

29.9. Задержка

29.9.1. Задержка – это неправильный персональный контакт с соперником, который мешает свободе его перемещения. Данный контакт (задержка) может происходить с любой частью тела или коляски.

29.10. Толчок

29.10.1. Толчок – это неправильный персональный контакт с любой частью тела или коляски, при котором игрок насильно сдвигает или пытается сдвинуть соперника, контролирующего или не контролирующего мяч.

Ст.30. Персональный фол

30.1. Определение

30.1.1. Персональный фол – это фол игроку вследствие контакта с соперником, независимо от того, является ли мяч живым или мертвым.

30.1.2. Игрок не должен держать, блокировать, толкать, сталкиваться, или препятствовать передвижению соперника (кроме случаев при правильно выполненных технических действиях), выставляя коляску, кисть, руку, локоть, плечо, бедро, колено или ступню ноги либо сгибаясь неестественным образом (вне своего цилиндра), а также совершать любые грубые или насильственные действия.

30.2. Наказание

30.2.1. Персональным фолом должен быть наказан провинившийся игрок.

30.2.2. Если фол совершается на игроке, который не находится в процессе броска:

- игра должна быть возобновлена вбрасыванием из-за пределов игровой площадки не провинившейся командой с места, ближайшего к тому, где произошел фол.

30.2.3. Если провинившаяся команда подлежит наказанию за командные фолы, тогда применяется статья - Ст.36. Командные фолы: наказание.

30.2.4. Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, этому игроку должно быть предоставлено следующее количество штрафных бросков:

- Если бросок с игры удачен, попадание засчитывается и предоставляется один (1) дополнительный штрафной бросок.
- Если бросок с игры из зоны двухочковых бросков неудачен, предоставляются два (2) штрафных броска.
- Если бросок с игры из зоны трехочковых бросков неудачен, предоставляются три (3) штрафных броска.

30.2.5..Если на игроке совершается фол одновременно или непосредственно перед сигналом игровых часов об окончании периода или сигналом устройства двадцати четырех секунд в тот момент, когда мяч все еще находится в руке(-ах) игрока и бросок с игры удачен, попадание не засчитывается и предоставляются два (2) или три (3) штрафных броска.

Ст.31. Обоюдный фол

31.1. Определение

31.1.1 Обоюдным фолом является ситуация, в которой два игрока соперничающих команд совершают персональные фолы друг против друга приблизительно в одно и то же время.

31.2. Наказание

31.2.1. Персональным фолом должен быть наказан каждый провинившийся игрок. Никакие штрафные броски не предоставляются, и игра возобновляется следующим образом:

31.2.2. Если практически одновременно с обоюдным фолом:

- Правильно заброшен мяч с игры или удачен последний или единственный штрафной бросок, то мяч должен быть предоставлен команде, в корзину которой он был заброшен, для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с любого места за лицевой линией.
- Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил.

- Ни одна из команд не контролировала мяча или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.

Ст.32. Неспортивный фол

32.1. Определение

32.1.1. Неспортивный фол – это фол, совершенный вследствие контакта игроком, который, по мнению судьи, не пытался законным образом непосредственно сыграть в мяч в соответствии с духом и целью Правил.

32.1.2. Неспортивные фолы должны трактоваться одинаково в течение всей игры.

32.1.3. Судья должен оценивать только действие.

32.1.4. Для того чтобы расценить фол как неспортивный, судьи должны применять следующие принципы:

- Если игрок не пытается сыграть в мяч и происходит контакт, это является неспортивным фолом.
- Если при попытке сыграть в мяч игрок вызывает чрезмерный контакт (жесткий фол), тогда этот контакт должен считаться неспортивным фолом.
- Любые задержки, толчки, попытки перевернуть коляску соперника считается неспортивным фолом

32.1.5. Если игрок совершает фол, предпринимая законную попытку сыграть в мяч (нормальная игра), этот фол не является неспортивным.

32.2 Наказание

32.2.1. Неспортивным фолом должен быть наказан провинившийся игрок.

32.2.2. Штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть предоставлен(-ы) игроку, на котором был совершен фол, за которым(-и) последует:

- Вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика.

32.2.3. Количество предоставляемых штрафных бросков должно быть следующим:

- Если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска, предоставляются два (2) штрафных броска.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен, то попадание засчитывается и дополнительно предоставляется один (1) штрафной бросок.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину, предоставляются два (2) или три (3) штрафных броска.

32.2.4. Игрок должен быть дисквалифицирован, когда он наказан двумя (2) неспортивными фоломи.

Ст.33 Дисквалифицирующий фол

33.1.Определение

33.1.1. Дисквалифицирующим фолом является любое вопиющее неспортивное действие игрока, запасного, удаленного игрока, тренера, помощника тренера или сопровождающего команду.

33.1.2. Тренер, который был дисквалифицирован, должен быть замещен помощником тренера, если тот внесен в протокол. Если нет помощника тренера, внесенного в протокол, тогда тренер должен быть замещен капитаном (КАП.).

33.2. Наказание

33.2.1. Дисквалифицирующим фолом должен быть наказан провинившийся.

33.2.2. Каждый раз, когда провинившийся дисквалифицируется согласно соответствующих статей данных Правил, он должен отправиться в раздевалку своей команды и оставаться там на протяжении всей игры, либо, по своему усмотрению, он может покинуть здание.

33.2.3. Штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть предоставлен(-ы):

- Любому игроку соперничающей команды, указанному тренером, в случае фола, не вызванного контактом с соперником.
- Игроку, на котором был совершен фол, в случае фола, вызванного контактом с соперником.

За которым(-и) последует:

- Вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика.
- Розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первого периода.

33.2.4. Количество предоставляемых штрафных бросков должно быть следующим:

- Если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска, или происходит технический фол, предоставляются два (2) штрафных броска.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен, то попадание засчитывается и дополнительно предоставляется один (1) штрафной бросок.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину, предоставляются два (2) или три (3) штрафных броска.

Ст.34. Технический фол

- Проведение игры на должном уровне требует полного и лояльного сотрудничества членов обеих команд (игроков, запасных, тренеров, помощников тренеров, удаленных игроков и сопровождающих команды) с судьями, судьями-секретарями и комиссаром (если присутствует).
- Каждая команда имеет право прилагать все усилия для достижения победы, но это должно быть сделано в духе спортивного соперничества и честной игры.
- Любое преднамеренное или неоднократное игнорирование этого сотрудничества или духа данного правила должно рассматриваться как технический фол.
- Судьи могут предотвращать технические фолы, делая предупреждения или даже пропуская небольшие технические нарушения

административного характера, которые очевидно неумышленны и не оказывают непосредственного влияния на игру, если только подобное нарушение не повторяется после предупреждения.

- Если техническое нарушение обнаруживается после того, как мяч стал живым, игра должна быть остановлена и назначен технический фол. Наказание должно быть проведено таким же образом, как если бы технический фол произошел в тот момент, когда он был зафиксирован. Все, что произошло в промежутке времени между техническим нарушением и остановкой игры, остается в силе.

Насилие

- Акты насилия могут происходить во время игры в противовес духу спортивного соперничества и честной игры. Они должны быть немедленно прекращены судьями, а в случае необходимости – служащими сил общественного порядка.
- Каждый раз, когда акты насилия между игроками, запасными, тренерами, помощниками тренеров или сопровождающими команды происходят на игровой площадке или в непосредственной близости от нее, судьи должны предпринять необходимые меры для того, чтобы прекратить их.
- Любые вышеназванные лица, виновные в очевидных актах агрессии против соперников или судей, должны быть дисквалифицированы. Судьи должны сообщить об инциденте в организацию, проводящую соревнование.
- Служащие сил общественного порядка могут выходить на игровую площадку только по просьбе судей. Однако если зрители выходят на игровую площадку с очевидным намерением совершить акт насилия, служащие сил общественного порядка должны немедленно вмешаться для того, чтобы защитить команды и судей.
- Все другие области, включая входы, выходы, коридоры, раздевалки и т.д., находятся в ведении организаторов и служащих сил общественного порядка.
- Физические действия игроков, запасных, удаленных игроков, тренеров, помощников тренеров и сопровождающих команды, которые могут привести к порче игрового оборудования, не должны допускаться судьями.
- Как только судьи замечают подобные действия, они должны немедленно сделать предупреждение тренеру провинившейся команды.
- Если подобное(-ые) действие(-я) повторяется(-ются), технический фол должен быть немедленно назначен провинившемуся(-имся) лицу(-ам).

- Решения, принятые судьями, являются окончательными и не могут быть оспорены или проигнорированы.

34.1. Определение

34.1.1. Технический фол игрока – это фол, не вызванный контактом с соперником, включая, но не ограничиваясь таким поведением игрока, когда он:

- Пренебрегает предупреждениями судей.
- Неуважительно касается судей, комиссара, судей-секретарей или лиц на скамейке команды.
- Неуважительно обращается к судьям, комиссару, судьям-секретарям или соперникам.
- Использует выражения или жесты, оскорбляющие или провоцирующие зрителей.
- Дразнит соперника или мешает его обзору, размахивая руками перед его глазами.
- Чрезмерно размахивает локтями.
- Задерживает игру, умышленно касаясь мяча после того, как тот проходит через корзину, либо мешая команде соперников быстро выполнить вбрасывание.
- Защитник совершает помеху попаданию или помеху мячу при последнем или единственном штрафном броске. В этом случае одно (1) очко должно быть засчитано нападающей команде, после чего техническим фолом должен быть наказан защитник.

34.1.2. Технический фол тренера, помощника тренера, запасного, удаленного игрока или сопровождающего команду – это фол за неуважительное обращение или касание судей, комиссара, судей-секретарей или соперников либо за нарушения процедурного или административного характера.

34.1.3. Техническим фолом должен быть наказан тренер, если он умышленно или неумышленно нарушил принцип командного балла. Командный балл это сумма классификационных баллов (5) пяти игроков находящихся на площадке во время игры.

34.1.4. Тренер также должен быть дисквалифицирован, когда:

- Он наказан двумя (2) техническими фолами ('С') в результате своего личного неспортивного поведения.
- Он наказан тремя (3) техническими фолами, записанными в результате неспортивного поведения лиц, находящихся на скамейке команды ('В') (помощника тренера, запасного, удаленного игрока или

сопровождающего команду), или комбинацией из трех (3) технических фолов, одним из которых был наказан тренер ('С').

34.2. Наказание

34.2.1. Если технический фол совершается:

- Игроком, тогда этот технический фол должен быть записан ему как фол игрока и *считаться одним из командных фолов.*
- Тренером ('С'), помощником тренера ('В'), запасным ('В'), удаленным игроком ('В') или сопровождающим команду ('В'), тогда этот технический фол должен быть записан тренеру и не должен считаться одним из командных фолов.

34.2.2. Два (2) штрафных броска должны быть предоставлены команде соперников, за которыми последует:

- Вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика.
- Розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первого периода.

Ст.35 Драка

35.1. Определение

35.1.1. Драка – это физическое воздействие друг на друга двух или более соперников (игроков, запасных, удаленных игроков, тренеров, помощников тренеров и сопровождающих команды).

- Данная статья относится только к запасным, удаленным игрокам, тренерам, помощникам тренеров и сопровождающим команды, которые покидают пределы зоны скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке.

35.2. Правило

35.2.1. Запасные, удаленные игроки или сопровождающие команды, которые покидают зону скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке, должны быть дисквалифицированы.

35.2.2. Только тренеру и/или помощнику тренера разрешается покинуть зону скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке, для оказания судьям помощи в поддержании или наведении порядка. В данной ситуации они не должны быть дисквалифицированы.

35.2.3. Если тренер и/или помощник тренера покидают зону скамейки команды и не помогают или не предпринимают попытки оказать судьям помощь в поддержании или наведении порядка, они должны быть дисквалифицированы.

35.3. Наказание

35.3.1. Независимо от количества дисквалифицированных тренеров, помощников тренеров, запасных, удаленных игроков или сопровождающих команду за покидание зоны скамейки команды, единственный технический фол ('B') должен быть записан тренеру.

35.3.2. В случае если в соответствии с данной статьей дисквалифицированы члены обеих команд и нет никаких наказаний за другие фолы, которые осталось провести, игра должна быть возобновлена следующим образом:

35.3.3. Если практически в то же самое время, когда игра была остановлена в связи с дракой:

- Правильно заброшен мяч с игры, то мяч должен быть предоставлен команде, в корзину
- которой он был заброшен, для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с любого места за лицевой линией.
- Если одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для вбрасывания из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика.
- Если ни одна из команд не контролировала мяча или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.

ПРАВИЛО СЕДЬМОЕ – ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Ст.36. Командные фолы: наказание

- Команда подлежит наказанию за командные фолы, когда она совершает четыре (4) командных фолы в периоде.
- Все командные фолы, совершенные в перерыве в игре, должны считаться совершенными в следующем периоде или в следующем дополнительном периоде.
- Все командные фолы, совершенные в дополнительном периоде, должны считаться совершенными в четвертом периоде.

36.1. Правило

36.1.1. Когда команда подлежит наказанию за командные фолы, все последующие персональные фолы, совершенные на игроке, не находившемся в процессе броска, должны наказываться предоставлением двух (2) штрафных бросков вместо вбрасывания.

36.1.2. Если персональный фол совершается игроком команды, контролирующей живой мяч или имеющей право на владение мячом, такой фол должен наказываться предоставлением вбрасывания команде соперников.

Ст.37. Штрафные броски

37.1. Определение

37.1.1. Штрафной бросок – это предоставляемая игроку возможность набрать одно (1) очко броском в корзину без помех с позиции за линией штрафного броска и внутри полукруга.

37.1.2. Серия штрафных бросков – это все штрафные броски и/или последующее право на владение мячом в результате наказания за один фол.

37.2. Правило

37.2.1. Когда фиксируется персональный фол, наказанием за который является предоставление штрафного(-ых) броска(-ов):

- Игрок, против которого был совершен фол, должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки).
- Если поступила просьба о его замене, он должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки) прежде, чем покинуть игру.
- Если он должен покинуть игру из-за травмы, совершения пятого фолы или дисквалификации, тогда заменивший его игрок должен выполнить штрафной(-

ые) бросок(-ки). Если у команды больше не осталось запасных, штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) любым игроком этой команды.

- Когда фиксируется технический фол, любой член команды соперников, указанный тренером, должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки).

37.2.2. Игрок, выполняющий штрафной бросок, должен:

- Занять положение за линией штрафного броска (передние ролики могут касаться или быть перед линией штрафного броска) и внутри полукруга.
- Использовать любой способ выполнения штрафного броска таким образом, чтобы мяч вошел в корзину сверху или коснулся кольца.
- Выпустить мяч из рук в течение пяти (5) секунд с того момента, когда он передан судьей в его распоряжение.
- Не касаться линии штрафного броска (большими, ведущими колесами) и не входить в ограниченную зону до тех пор, пока мяч не попадет в корзину или не коснется кольца.
- Не имитировать штрафной бросок.

37.2.3. Игроки, находящиеся на местах для борьбы за подбор при штрафном броске, имеют право занимать позиции на этих местах глубиной в один (1) метр, как показано на Рис. 5.

Эти игроки не должны:

- Занимать места для борьбы за подбор при штрафном броске, которые им не предназначены.
- Входить в ограниченную зону, нейтральную зону или оставлять место для борьбы за подбор при штрафном броске до тех пор, пока мяч не покинет рук(-и) игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Соперники игрока, выполняющего штрафной бросок, не должны мешать ему своими действиями.

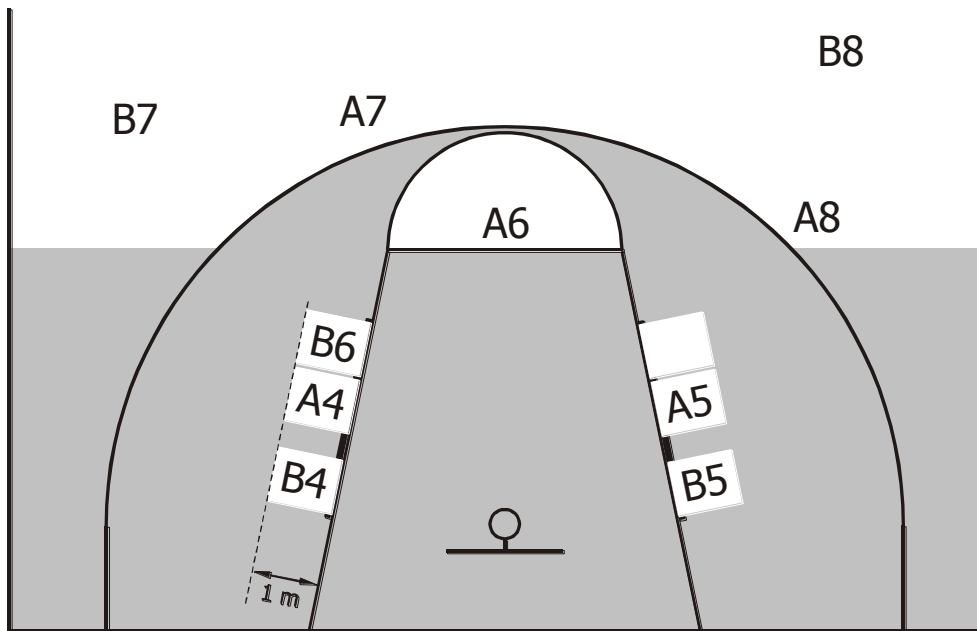


Рис. 5 **Расположение игроков во время штрафных бросков**

37.2.4. Игроки, не занимающие мест для борьбы за подбор при штрафном броске, должны оставаться за воображаемым продолжением линии штрафного броска и за линией трехочковых бросков с игры до тех пор, пока мяч не коснется кольца или штрафной бросок не закончится.

37.2.5. Во время выполнения штрафного(-ых) броска(-ов), за которым(-и) должна следовать другая серия штрафных бросков или вбрасывание, все игроки должны находиться за воображаемым продолжением линии штрафного броска и за линией трехочковых бросков с игры.

Несоблюдение этих правил является нарушением.

37.3. Наказание

37.3.1. Если нарушение совершается игроком, выполняющим штрафной бросок:

- Никакие очки не засчитываются.
- Любое другое нарушение любого другого игрока, которое происходит непосредственно перед, практически в то же самое время или после нарушения, совершенного игроком, выполняющим штрафной бросок, не должно приниматься во внимание.

37.3.2. Мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска, если только не должен(-ны) выполняться дальнейший(-ие) штрафной(-ые) бросок(-ки) либо наказание в виде владения мячом.

37.3.3. Если штрафной бросок удачен и нарушение(-я) совершается(-ются) любым(-и) другим(-и) игроком(-ами), кроме игрока, выполняющего штрафной бросок, то:

Если мяч попадает в корзину, очки засчитываются.

37.3.4. Нарушение(-я) не принимается(-ются) во внимание.

- В случае выполнения последнего или единственного штрафного броска мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с любого места за лицевой линией.

37.3.5. Если штрафной бросок неудачен и нарушение совершается:

- Партнером игрока, выполняющим штрафной бросок, при последнем или единственном штрафном броске, то мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска, если только эта команда не имеет права на дальнейшее владение мячом.
- Соперником игрока, выполняющего штрафной бросок, то дополнительный штрафной бросок должен быть предоставлен игроку, выполнявшему этот бросок.
- Обеими командами при последнем или единственном штрафном броске, то происходит ситуация спорного броска.

37.3.6. Если игрок был заменен в результате того, что совершил свой пятый фол или был дисквалифицирован, тогда заменивший его игрок должен участвовать в исправлении ошибки.

37.3.7. Если игровые часы не были включены, то мяч должен быть предоставлен для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска команде, чьи штрафные броски были отменены.

37.3.8. Если игровые часы были включены и:

- Команда, контролирующая мяч (или имеющая право на владение мячом) на момент обнаружения ошибки та же, что и контролировала мяч в тот момент, когда произошла ошибка, или
- Ни одна из команд не контролирует мяч в тот момент, когда ошибка обнаруживается,
- то мяч должен быть предоставлен команде, имеющей право на владение мячом на момент совершения ошибки.

37.3.9. Если игровые часы были включены и в тот момент, когда ошибка обнаруживается, мяч контролирует (или имеет право на владение мячом) команда соперников той команды, которая контролировала мяч на момент ошибки, происходит ситуация спорного броска.

37.3.10. Если игровые часы были включены и в тот момент, когда ошибка обнаруживается, предоставляется(-ются) штрафной(-ые) бросок(-ки) в качестве наказания за фол, тогда штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть проведен(-ы) и мяч предоставлен для вбрасывания из-за пределов игровой площадки команде, которая контролировала мяч в тот момент, когда произошла ошибка.

37.3.11. Если не произошло смены во владении мячом с момента совершения ошибки, то игра должна быть возобновлена после исправления ошибки, как и после любого обычного штрафного броска.

37.3.12. Если та же команда забрасывает мяч после ошибочно предоставленного права на владение мячом в виде вбрасывания, ошибка должна быть проигнорирована.


37.4. Выполнение штрафного(-ых) броска(-ов) не тем игроком

37.4.1. Штрафной(-ые) бросок(-ки), выполненные в результате ошибки, должен(-ны) быть отменен(-ы), а мяч предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска, если только не должны быть проведены наказания за дальнейшие несоблюдения Правил. Имеет право принимать решения по любым вопросам, специально не оговоренным в данных Правилах.




ПРАВИЛО ВОСЬМОЕ. ЖЕСТЫ СУДЕЙ

- .1 Жесты, приведенные в данных Правилах, являются единственными официальными жестами. Они должны использоваться всеми судьями во всех играх.
- .2 Важно, чтобы судьи-секретари также были знакомы с этими жестами.


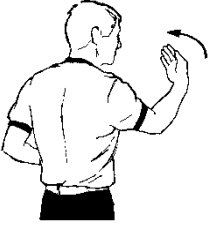
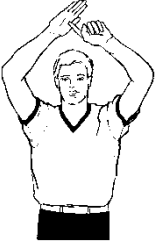
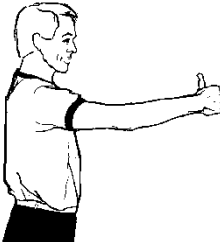

I. ЗАСЧИТЫВАНИЕ ПОПАДАНИЯ

<p>1</p> <p>ОДНО ОЧКО</p>  <p>Один палец, опустить кисть</p>	<p>2</p> <p>ДВА ОЧКА</p>  <p>Два пальца, опустить кисть</p>	<p>3</p> <p>ПОПЫТКА ТРЕХОЧКОВОГО БРОСКА</p>  <p>Три пальца</p>	<p>4</p> <p>УСПЕШНЫЙ ТРЕХОЧКОВЫЙ БРОСОК</p>  <p>Три пальца на каждой руке</p>	<p>5</p> <p>ОТМЕНА ПОПАДАНИЯ ИЛИ ИГРОВОГО ДЕЙСТВИЯ</p>  <p>Однократное сведение и разведение рук</p>
--	--	--	---	--


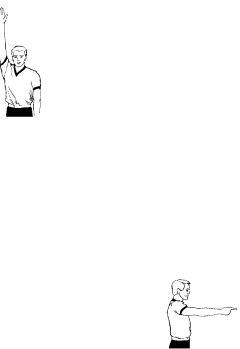
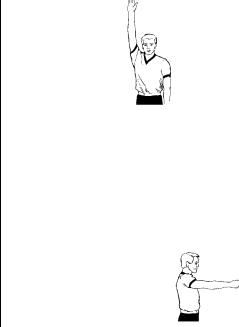
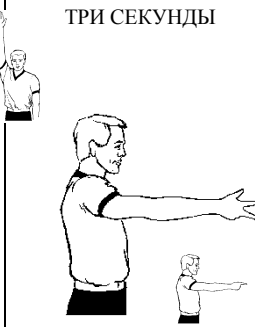
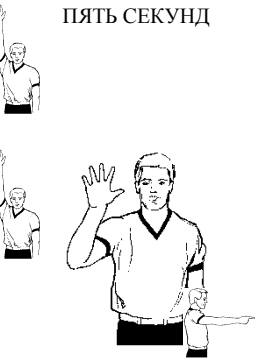
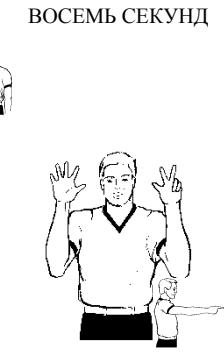
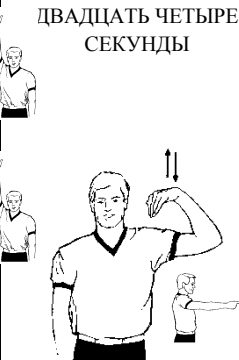

II. СВЯЗАННЫЕ С ИГРОВЫМ ВРЕМЕНЕМ

<p>6</p> <p>ОСТАНОВКА ЧАСОВ (одновременно со свистком) ИЛИ ЧАСЫ НЕ ВКЛЮЧАТЬ</p>  <p>Открытая ладонь</p>	<p>7</p> <p>ОСТАНОВКА ЧАСОВ ПРИ ФОЛЕ (одновременно со свистком)</p>  <p>Одна ладонь сжата в кулак, а другая направлена на талию провинившегося</p>	<p>8</p> <p>ВКЛЮЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ</p>  <p>Отмашка рукой</p>	<p>9</p> <p>НОВЫЙ ОТСЧЕТ 24 СЕКУНД</p>  <p>Вращение кистью с вытянутым указательным пальцем</p>
--	---	--	--

III. АДМИНИСТРАТИВНЫЕ

<p>10</p> <p>ЗАМЕНА (одновременно со свистком)</p>  <p>Скрещенные руки перед грудью</p>	<p>11</p> <p>ПРИГЛАШЕНИЕ НА ИГРОВУЮ ПЛОЩАДКУ</p>  <p>Взмах открытой ладонью к телу</p>	<p>12</p> <p>ТАЙМ-АУТ (одновременно со свистком)</p>  <p>Ладонь и указательный палец образуют букву 'Т'</p>	<p>13</p> <p>СВЯЗЬ МЕЖДУ СУДЬЯМИ И СУДЬЯМИ- СЕКРЕТАРЯМИ</p>  <p>Большой палец вверх</p>	<p>14</p> <p>ВИДИМЫЙ ОТСЧЕТ (Пять и восемь секунд)</p>  <p>Отсчет пальцами</p>
--	---	--	---	---

ШІV. ВИД НАРУШЕНИЙ

<p>15</p> <p>ПРОБЕЖКА</p>  <p>Вращение кулаками</p>	<p>16</p> 	<p>17</p> 	<p>18</p> <p>ТРИ СЕКУНДЫ</p>  <p>Вытянутая вперед рука с</p>
<p>19</p> <p>ПЯТЬ СЕКУНД</p>  <p>Показ 5-ти пальцев</p>	<p>20</p> <p>ВОСЕМЬ СЕКУНД</p>  <p>Показ 8-ми пальцев</p>	<p>21</p> <p>ДВАДЦАТЬ ЧЕТЫРЕ СЕКУНДЫ</p>  <p>Касание плеча пальцами</p>	<p>22</p> <p>МЯЧ, ВОЗВРАЩЕН- НЫЙ В ТЫЛОВУЮ ЗОНУ</p>  <p>Маховое движение рукой с указательным пальцем</p>

23

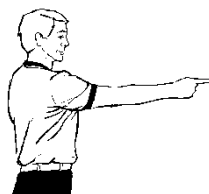


УМЫШЛЕННАЯ ИГРА НОГОЙ

Указание пальцем на ногу

24

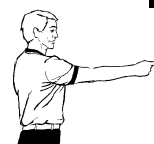
МЯЧ ЗА ПРЕДЕЛАМИ
ПЛОЩАДКИ И/ИЛИ
НАПРАВЛЕНИЕ ВБРАСЫВАНИЯ



Указание пальцем параллельно боковой
линии













25

СИТУАЦИЯ СПОРНОГО
БРОСКА

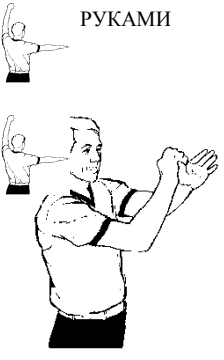
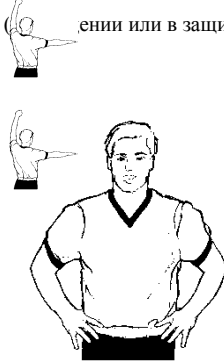
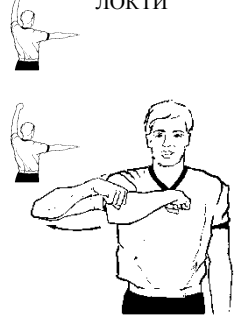
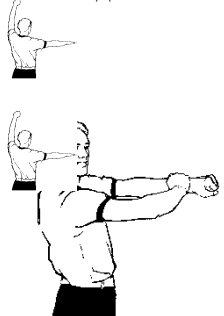
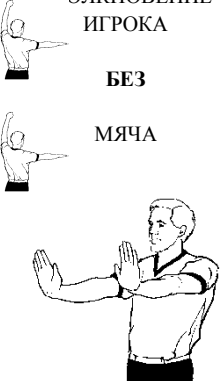
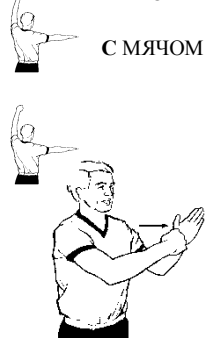

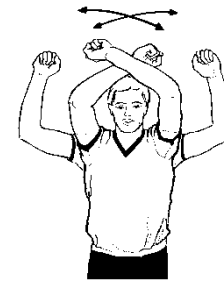
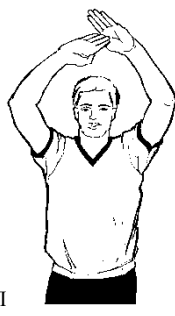




Поднятые вверх большие
пальцы рук с последующим
указанием направления
вбрасывания

V. ПОКАЗ ЖЕСТОВ О ФОЛЕ СЕКРЕТАРСКОМУ СТОЛИКУ (3 ШАГА)**ШАГ 1 – НОМЕР ИГРОКА**

26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 

ШАГ 2 – ТИП ФОЛА

<p>38</p> <p>НЕПРАВИЛЬНАЯ ИГРА РУКАМИ</p> 	<p>39</p> <p>БЛОКИРОВКА (в защите)</p> 	<p>40</p> <p>ШИРОКО РАССТАВЛЕННЫЕ ЛОКТИ</p>  <p>Движение локтем в сторону</p>	<p>41</p> <p>ЗАДЕРЖКА</p>  <p>Перехват запястья</p>
<p>42</p> <p>ТОЛЧОК ИЛИ СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА БЕЗ МЯЧА</p>  <p>Имитация толчка</p>	<p>43</p> <p>СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА С МЯЧОМ</p>  <p>Удар кулаком в открытую ладонь</p>	<p>44</p> <p>ФОЛ КОМАНДЫ, КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ МЯЧ</p>  <p>Указание кулаком в сторону корзины провинившейся команды</p>	<p>45</p> <p>ОБОЮДНЫЙ ФОЛ</p>  <p>Движение скрещенными кулаками над головой</p>
<p>46</p> <p>ТЕХНИЧЕСКИЙ ФОЛ</p>  <p>Две открытые ладони образуют букву 'Т'</p>	<p>47</p> <p>НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ</p>  <p>Перехват запястья над головой</p>	<p>48</p> <p>ДИСКВАЛИФИЦИРУЮЩИЙ ФОЛ</p> 	

ШАГ 3 – КОЛИЧЕСТВО ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ ШТРАФНЫХ БРОСКОВ

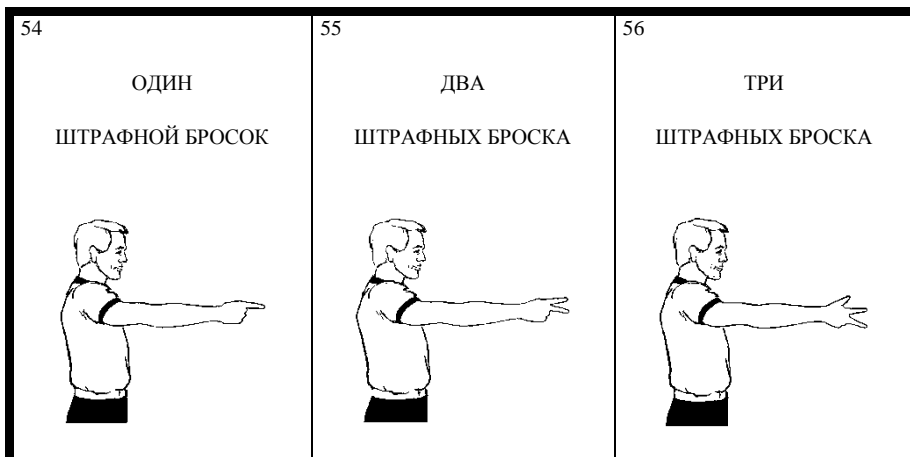


ИЛИ
- НАПРАВЛЕНИЕ ИГРЫ



VI. ПРОВЕДЕНИЕ ШТРАФНЫХ БРОСКОВ (2 ШАГА)

ШАГ 1 – ВНУТРИ ОГРАНИЧЕННОЙ ЗОНЫ



ШАГ 2 – ВНЕ ОГРАНИЧЕННОЙ ЗОНЫ

<p>57</p> <p>ОДИН ШТРАФНОЙ БРОСОК</p> 	<p>58</p> <p>ДВА ШТРАФНЫХ БРОСКА</p> 	<p>59</p> <p>ТРИ ШТРАФНЫХ БРОСКА</p>  <p>Три пальца на каждой руке</p>
---	--	---

ПРАВИЛО ДЕВЯТОЕ. СИСТЕМА КЛАССИФИКАЦИИ ИГРОКОВ

Ст. 38. Бальная система классификации игроков.

38.1. Определение.

38.1.1. Для того, чтобы участвовать в соревнованиях под эгидой федерации спорта инвалидов России игрок обязан иметь классификационную карту, выданную официальным классификатором, либо классификационной комиссией федерации спорта инвалидов России или классификаторами IWBF (международная федерация баскетбола на колясках). Игрок может иметь следующие баллы: (1.0) один, (1.5) полтора, (2.0) два, (2.5) два с половиной, (3.0) три, (3.5) три с половиной, (4.0) четыре, (4.5) четыре с половиной.

38.1.2. Для официальных соревнований проходящих с участием сборных команд стран, командный балл составляет (14.0) четырнадцать баллов. Для соревнований в которых участвуют клубные команды, командный балл составляет (14.5) четырнадцать с половиной баллов. Федерация спорта инвалидов России вправе устанавливать свой лимит командного балла для соревнований проходящих под ее эгидой.

38.2. Наказание.

38.2.1. Если в течении игры команда превышает командный балл, установленный для данных соревнований, тренер наказывается техническим фолом, который пробивается в соответствии с вышеприведенными правилами.

БОЧЧА

Введение

Представленные правила являются правилами игры в бочча.

Правила игры применяются на всех Российских соревнованиях, проводимых под эгидой Федерации Физической культурой и спорта инвалидов России с поражением опорно-двигательного аппарата. Региональные организации могут вносить свои пояснения, которые тем не менее не меняют смысла

1. Определения

Джэк бол	Белый мяч-мишень
Мяч	Красный или синий мячи
Сторона	В индивидуальной бочча сторона определяется одним (1) игроком, в командной или парной бочча сторону определяют соответственно три (3) или два (2) игрока

Корт	Игровая площадка, обозначенная линиями и включающая игровые зоны
Матч	Соревнование между двумя сторонами, включающее определенное количество периодов игры (эндов)
Период (энд)	Отрезок матча, когда двумя сторонами разыграны Джэк бол и все мячи
Вспомогательное устройство	Термин, используемый для описания средства, используемого игроками класса ВСЗ, например, пандус или желоб
Нарушение	Любое действие игрока, стороны, заменяющего, спортивного ассистента или тренера, которое противоречит правилам игры
Бросок	Термин, используемый для описания метания мяча. Это может быть бросок, удар или просто высвобождение мяча при использовании вспомогательного средства
Мяч вне игры (дэд бол)	Мяч, вышедший за границы корта после броска; мяч, удаленный с корта судьей после нарушения, или мяч, брошенный после того, как время стороны истекло
Прерванный период (энд)	Когда нарушается нормальный порядок чередования бросков либо случайно, либо намеренно
V-линия	Линия, которую должен пересечь Джек бол, чтобы игра состоялась
Желтая карточка	Сделана из твердой бумаги или пластика желтого цвета. Размеры 7□10 см. Судья показывает желтую карточку во время предупреждения
Красная карточка	Сделана из твердой бумаги или пластика красного цвета. Размеры 7□10 см. Судья показывает красную карточку во время удаления

Бочча 2

2. Экипировка и приспособления

Перед соревнованиями весь инвентарь должен пройти проверку. Она проводится Главным судьей или его уполномоченными во время, назначенное Техническим делегатом. В идеале она должна проводиться за 48 часов до начала игры. Инвентарь включает в себя: мячи, коляски, вспомогательные устройства (пандусы/желоба), устройства для головы, рук или рта и прочее.

По усмотрению Главного судьи любой инвентарь может быть проверен во время соревнований. И если в результате проверки выясняется, что мячи не соответствуют критериям, то игрок или сторона получает предупреждение (10.4), а эти мячи должны находиться у организационного комитета до окончания последнего дня соревнования. Замечание будет отмечено в протоколе, а у входа в комнату ожидания будет повешено объявление.

2.1. Мячи для бочча

В набор мячей для бочча входят 6 красных, 6 синих и один белый мяч. Мячи для бочча, используемые в санкционированных соревнованиях, должны соответствовать

критериям СВС.

2.1.1. Критерии мячей

Вес 275 г +/- 12 г.

Длина окружности: 270 мм +/- 8 мм.

На мяче не должно быть никаких товарных знаков.

2.1.2. Мячи должны быть яркой окраски (красного, синего и белого цвета), в хорошем состоянии, без видимых царапин. Не разрешены никакие наклейки на мячах. Поцарапанные мячи не принимаются.

2.2. Измеряющее устройство

Судейская коллегия должна обеспечить линейных судей, Технического делегата каждого санкционированного соревнования измеряющим устройством.

2.3. Табло

Табло должно находиться в таком месте, чтобы все участники соревнований и зрители могли его видеть.

2.4. Таймер

По возможности таймер должен быть электронным.

2.5. Контейнер для Дэд бола

Он должен позволять игрокам наблюдать, сколько мячей находится в контейнере, который располагается на видном для всех месте.

2.6. Красный/Синий цветной индикатор

Аналогичен ракетке в настольном теннисе, что позволяет игрокам четко видеть, какая сторона должна делать бросок.

2.7. Корт

2.7.1. Поверхность корта должна быть ровной и гладкой, как, например, деревянный или покрытый плитками пол спортивного зала. Поверхность должна быть чистой.

2.7.2. Размеры корта: 12,5 м □ 6 м (см. приложение 3 – Схема корта).

2.7.3. Вся разметка на корте должна быть от 2 см до 5 см шириной и заметна. Для разметки линий должна использоваться липкая лента. Лента (4–5 см) используется для разметки внешних границ, линий броска и V-линий. Лента (2 см) используется для разметки внутренних линий, например, линия, разделяющая зону игры и крест. Размеры креста: 25 см, при этом используется лента (2 см).

2.7.4. Зона броска делится на 6 участков/боксов.

2.7.5. Зона между линией броска и V-линией означает ту зону, где Джэк бол, в случае попадания, не засчитывается. Лента для V-линии помещается на стороне линии, которая указывает зону «вне игры».

2.7.6. Крест отмечает восстановленное положение Джэк бола, а также положение Джэк бола в случае тайбрейка (дополнительной игры).

Бочча 3

2.7.7. Все измерения внешних линий проводятся с внутренней стороны соответствующих линий. Внутренние линии измеряются от средней тонкой линии, проведенной вдоль ленты в самой ее середине. Передняя линия зоны броска располагается на расстоянии 2,5 м от внешней линии (см. приложение 3 – Схема корта для бочча).

3. Пригодность к игре

Правила пригодности к игре четко расписаны в разделе «Классификация» Руководства СП ИСРА. В Руководстве содержится описание классификационного профиля, процесс классификации, реклассификации и протестов.

4. Дисциплины

4.1. Общие положения

В игре 9 дисциплин. Каждая дисциплина предполагает участие спортсменов любого пола. Это следующие дисциплины:

- Индивидуальная ВС1;
- Индивидуальная ВС2;
- Индивидуальная ВС3;
- Индивидуальная ВС4;
- Индивидуальная Open Class
- Пары – для игроков, классифицированных как ВС3;
- Пары – для игроков, классифицированных как ВС4.
- Командная игра – для игроков, классифицированных как ВС1 и ВС2.
- Командная игра – для игроков Open Class

4.2. Индивидуальная ВС1

Проводится с участием игроков, классифицированных по системе СП ИСРА как CP1 или CP2 (играют ногами). Игрокам может помочь один спортивный ассистент, который должен располагаться в определенном месте зоны игры. Спортивный ассистент выполняет такие задачи, как: – поправлять или устанавливать коляску игрока;

- передавать мяч игроку;
- катить мяч.

4.3. Индивидуальная ВС2

Проводится с участием игроков, классифицированных по системе СП ИСРА как CP2(U). Для этих игроков не предполагается помощь спортивного ассистента. Они могут лишь попросить судью помочь принести мяч с корта или выйти на корт.

4.4. Индивидуальная ВС3 (игроки используют вспомогательные средства)

Проводится игроками с очень серьезными нарушениями опорно-двигательного аппарата во всех четырех конечностях церебрального или нецеребрального характера. Игроки не могут самостоятельно передвигать коляску и зависят от ассистента или передвигаются на коляске с электроуправлением. У этих спортсменов нет устойчивого захвата или способности высвободить мяч. Они могут выполнять движения рукой, но не могут достаточно размахнуться для хорошего броска мяча в корт. Каждый игрок имеет право на спортивного ассистента, который должен оставаться в зоне игрока, находиться спиной к корту, лицо повернуто в противоположную сторону от игрового корта (11.1.3/13.1).

4.5. Индивидуальная ВС4

Проводится игроками с серьезными нарушениями опорно-двигательного аппарата во всех четырех конечностях с плохим контролем владения мышцами тела нецеребрального или церебрального характера. Игрок должен продемонстрировать достаточную ловкость во владении и выбросе мяча в поле. Должен быть замечен недостаточный контроль над плавностью, быстротой движений и синхронизацией. Игроки не имеют права на помощь спортивных ассистентов. Они могут только

попросить судью в установленное время поднять упавший мяч или выйти на корт.

4.6. Парная ВС3

Спортсмены должны классифицироваться как пригодные для участия в индивидуальной ВС3. Пара ВС3 должна включать заменяющего игрока. Исключения только с разрешения СВС, и его решение является окончательным.

Бочча 4

Пара ВС3 должна включать на корте как минимум одного игрока с ДЦП.

Каждый игрок имеет право на спортивного ассистента, как указано в правилах для индивидуальных игр. Правила игры в данном разделе такие же, как и для командных соревнований, за исключением соответствующего порядка зон/боксов 2–5.

4.7. Парная ВС4

Спортсмены должны классифицироваться как пригодные для участия в индивидуальных ВС4. Пара ВС4 должна включать заменяющего игрока. Исключения только с разрешения СВС, и его решение является окончательным. Правила игры в данном разделе такие же, как и в командных соревнованиях, за исключением соответствующего порядка зон/боксов 2–5.

4.8. Командная игра

Спортсмены должны классифицироваться как пригодные для участия в индивидуальных ВС1 или ВС2. Команда должна включать не менее одного игрока ВС1. Каждой команде разрешено иметь одного (1) спортивного ассистента, который следует правилам, изложенным в разделе индивидуальных соревнований класса ВС. Каждая команда должна начинать матч с тремя игроками на корте. Разрешено иметь одного или двоих заменяющих. Если в команде два заменяющих, то она должна включать двоих игроков ВС1.

4.9. Тренер

Зону разминки и комнату ожидания разрешается посещать только одному тренеру по соответствующей дисциплине.

4.10. Дальнейшие детали

Более подробные детали по классификации содержатся в разделе «Классификации» Руководства СП ИСРА.

5. Формат матча

5.1. Индивидуальные дисциплины

В индивидуальных дисциплинах матч состоит из четырех (4) периодов, за исключением случаев тай-брейка. Каждый игрок начинает два периода. Контроль Джек бола попеременно переходит от игрока к игроку. Каждый игрок получает шесть (6) цветных мячей. Сторона, бросающая красные мячи, занимает зону игры/бокс 3, а сторона, бросающая синие мячи, занимает игровую зону/бокс 4. При входе в комнату ожидания каждый игрок может принести с собой 6 красных мячей, 6 синих и один Джек бол.

5.2. Парные дисциплины

В парных соревнованиях матч состоит из четырех (4) периодов, за исключением случаев тай-брейка. Каждый игрок начинает один период. Контроль Джек бола переходит по порядку от бокса 2 до бокса 5. Каждый игрок получает по три мяча.

Сторона, бросающая красные мячи, занимает боксы 2 и 4, а сторона, бросающая синие мячи, занимает игровые боксы 3 и 5.

5.2.1. Количество мячей в парных дисциплинах

Максимум 3 на игрока и один Джек бол на пару. Все остальные мячи комплекта и мячи, используемые резервом, находятся в условленной зоне.

5.2.2. При входе в комнату ожидания каждый игрок пары может иметь с собой 3 красных мяча, 3 синих мяча и один Джек бол на пару.

5.3. Командные дисциплины

В командной игре матч состоит из шести (6) периодов, за исключением случаев тай-брейка. Каждый игрок начинает один период. Контроль Джек бола переходит по порядку от 1-й игровой зоны к 6-й. Каждый игрок получает два мяча. Сторона, бросающая красные мячи, занимает боксы 1, 3 и 5. Сторона, бросающая синие мячи, занимает боксы 2, 4 и 6.

5.3.1. Количество мячей в командных дисциплинах

Максимум два на игрока и один Джек бол на команду. Все остальные мячи комплекта и мячи, используемые резервом, находятся в условленной зоне.

5.3.2. При входе в комнату ожидания каждый член команды (включая заменяющих игроков) может иметь с собой 2 красных мяча, 2 синих и один Джек бол на команду.

Бочча 5

6. Игра

Подготовка к матчу формально начинается с комнаты ожидания. Игра начинается с презентации Джек бола игроку на старте первого периода.

6.1. Время старта

Обеим сторонам назначается стартовое время. Игроки (ст. 19.1), в соответствии с дисциплиной, должны прибыть в комнату ожидания за 15 мин до стартового времени или когда предписывается Организационным комитетом в Руководстве по проведению определенных соревнований. Официальное устройство измерения времени устанавливается вне комнаты ожидания, в хорошо просматриваемом месте. В установленное время двери комнаты ожидания закрываются, и никакой человек не может войти в нее после регистрации. Никакой инвентарь тоже не может быть внесен в нее после регистрации. Та сторона, которая приносит свои мячи в комнату ожидания, должна пользоваться этими мячами во время матча. (Исключения могут быть приняты только по усмотрению Главного судьи или Технического делегата.) Сторона, которая не присутствует на старте, считается проигравшей (10.4.6).

6.2. Мячи для бочча

6.2.1. Каждый игрок или сторона могут иметь свои собственные цветные мячи. В индивидуальных дисциплинах каждый игрок может использовать свой Джек бол. В парах или командах каждая сторона может использовать один Джек бол.

6.2.2. Местный организационный комитет каждого соревнования должен предоставить комплекты мячей для бочча, соответствующие критериям, изложенным в разделе 2.1 этих Правил, и, если это возможно, по два комплекта на корт.

6.2.3. Сторона имеет право тестировать мячи, включая Джек бол, до матча, до и

после жеребьевки.

6.3. Жеребьевка

Судья бросает монетку, и выигравшая сторона выбирает, играть ли ей красными или синими мячами.

6.4. Мячи для разминки

Игроки располагаются в соответствующих зонах. Каждая сторона по команде судьи может начать бросать свои мячи для разминки. Игрок/сторона может бросить до шести (6) мячей для разминки в течение двух (2) мин. Но они не могут бросать Джек бол. Заменяющим игрокам не разрешается бросать мячи для разминки.

6.5. Бросок Джек бола

6.5.1. Сторона, играющая красными мячами, всегда начинает первый период.

6.5.2. Судья вручает Джек бол соответствующему игроку и устно объявляет начало периода.

6.5.3. Игрок должен бросить Джек бол в соответствующую зону корта.

6.6. Нарушения при броске Джек бола

Джек бол считается фолом, если

- он не пересекает V-линию;
- пересекает V-линию, а затем возвращается в зону, которая не засчитывается;
- выбрасывается за пределы корта;
- нарушение совершено игроком, бросающим Джек бол.

6.6.2. Если при броске Джек бола произошли нарушения, то мяч бросает игрок, который должен бросать Джек бол в следующем периоде. Если при броске Джек бола нарушения произошли в финальном периоде, он будет брошен игроком, выбрасывающим его в первом периоде. Джек последовательно передается игрокам, пока не попадает на корт.

6.6.3. Если при выбросе Джек бола произошли нарушения, в следующем периоде его будет бросать игрок, который должен был его бросать, если бы не произошли нарушения.

6.7. Бросок на корт первого мяча

6.7.1. Игрок, который бросает Джек бол, также бросает первый цветной мяч.

Бочча 6

6.7.2. Если мяч выброшен за пределы корта или возвращен в результате нарушения, эта сторона продолжает бросать, пока мяч не приземлится в засчитываемой зоне корта или пока не брошены все мячи. В парах и командах любой игрок со стороны, намеревающейся произвести бросок, может бросить на корт второй (2-й) мяч. Это решение принимает капитан.

6.8. Бросок первого мяча соперника

6.8.1. Затем бросок производит противоположная сторона.

6.8.2. Если мяч выброшен за пределы корта или возвращен в результате нарушения, эта сторона будет продолжать бросать, пока мяч не приземлится в засчитываемой зоне корта или пока не брошены все мячи. В парах и командах может бросать любой игрок, назначенный капитаном.

6.9. Бросок оставшихся мячей

6.9.1. Стороной, бросающей следующей, будет та, у которой мяч находится

дальше от Джек бола, если только она не выбросила все свои мячи. Если она их выбросила, то следующей бросать будет другая сторона.

6.9.2. Процедура, описанная в 6.9.1, будет продолжаться до тех пор, пока обеими сторонами не брошены все мячи.

6.10. Завершение периода

После того как все мячи были брошены, включая любые штрафные мячи сторон, судья объявляет счет (ст. 7). Затем судья устно объявляет о конце периода. Прежде чем убрать любые мячи с корта, судья должен позволить спортивным ассистентам игроков ВСЗ повернуться лицом к корту.

Если спортивный ассистент игрока ВСЗ поворачивается лицом к корту, выходит на корт или общается с игроком после того, как все мячи были брошены, включая штрафные мячи любой из сторон, он/она должны быть дружески предупреждены о неправомерности таких действий. Если игрок/сторона после этого попросит судью о замерах, судья не будет их производить.

6.11. Подготовка к следующему периоду

Игроки, их спортивные ассистенты и технический персонал возвращают мячи для начала следующего периода. После этого начинается следующий период (ст. 6.5.2).

6.12. Бросок мячей

6.12.1. Никакой Джек бол или цветной мяч не может быть брошен до стартового сигнала судьи или указания, какой из цветных мячей должен быть брошен.

6.12.2. В момент броска мячей игрок, спортивный ассистент, инвалидная коляска и любое снаряжение, принесенное в бокс, не должны касаться маркировки корта или любой его поверхности, не относящейся к игровой зоне/ боксу игрока.

6.12.3. Когда мяч высвобожден, по крайней мере одна ягодица игрока должна находиться в контакте с сиденьем кресла.

6.12.4. Когда мяч высвобожден, он не должен касаться никакой части корта, которая находится за пределами зоны броска игрока. Если мяч брошен и срикошетил от бросившего его игрока, соперника или снаряжения, он все еще находится в игре. Если мяч в игре катится сам, ни с чем не соприкасаясь, он останется на корте в этой позиции.

6.13. Мячи вне корта

6.13.1. Любой мяч, включая Джек бол, будет считаться вне корта, если он коснулся или пересек линии границы.

6.13.2. Мяч, который касается или пересекает линию, и затем повторно входит в корт, считается вне корта.

6.13.3. Мяч, который брошен и не вошел на корт, кроме случая, оговоренного в ст. 6.17, считается вне корта.

6.13.4. Любой мяч, который брошен из корта, становится мячом вне игры и помещается в контейнер для мячей вне игры. Окончательное решение в таких ситуациях выносит судья.

6.14. Джек Бол, выбитый из корта

6.14.1. Если Джек бол во время матча выбит из корта, он снова помещается на «Восстановленный крест Джек бола».

6.14.2. Если это невозможно, потому что мяч уже покрывает крест, то Джек бол будет размещен перед крестом, как можно ближе («перед крестом» означает зону между линией броска и восстановленным крестом) и на равном расстоянии от боковых линий.

6.14.3. Когда Джек бол заменяется, сторона, совершающая бросок, определяется согласно ст. 6.9.1.

6.14.4. Если на корте, после того, как Джек бол был восстановлен, нет никаких цветных мячей, будет бросать сторона, выбившая Джек бол (ст. 6.15).

6.15. Равноудаленные мячи

В случае если у обеих команд шары равноудалены от Джек бола, бросок совершает та команда, которая бросала последней. Затем стороны совершают броски поочередно, пока один из мячей не оказывается ближе к Джек болу, или пока одна из команд не выбросит все мячи. Затем игра продолжается в обычном порядке.

6.16. Мячи, брошенные одновременно

Если одной из сторон одновременно выброшено более одного мяча, то они оба остаются на корте. Если судья считает, что было намерение получить преимущество, поскольку время игры истекает, то удаляются оба мяча.

6.17. Выроненный мяч

Если игрок случайно роняет мяч, судья может разрешить ему переиграть этот мяч. Судья должен определить, был ли мяч выронен в результате непроизвольного действия или это был бросок. Решение принимается только судьей. Количество перебросов не ограничено. Время в таких случаях не останавливается.

6.18. Судейские ошибки

Если в результате судейской ошибки бросок совершает не та команда, мяч(и) возвращаются к бросающему игроку. В этом случае время должно быть откорректировано. Если какие-то мячи были сдвинуты, период прерывается (ст.12).

6.19. Замены

В ВС3 и парных ВС4 в ходе игры разрешается произвести замену одного игрока (ст. 4.6). В командных дисциплинах каждой стороне в ходе игры разрешается произвести замену двух игроков. Замены производятся между периодами, и судья должен быть о них уведомлен. Замены не должны задерживать матч. Если игрок был заменен, его нельзя снова ввести в игру (ст. 4.8).

6.20. Расположение заменяющих игроков и тренеров

Тренеры и заменяющие игроки должны располагаться в специально отведенной зоне в конце корта. Обозначение этой зоны определяется Организационным комитетом и зависит от разметки корта в целом.

7. Счет

7.1. Счет объявляется судьей после того, как все мячи, включая штрафные, брошены обеими сторонами.

7.2. Сторона, чей мяч находится ближе всего к Джек болу, получает одно очко за каждый мяч, который ближе к Джек болу, чем ближайший к нему мяч соперника.

7.3. Если два или более мячей различного цвета равноудалены от Джек бола и нет других мячей ближе, тогда каждая сторона получает по одному очку за мяч.

7.4. После завершения каждого периода судья должен убедиться, что счет правильно отражен в протоколах и на табло. Игроки/капитаны ответственны за

точность счета.

7.5. При завершении периодов очки, полученные сторонами, суммируются, и команда с наибольшим количеством очков считается победителем.

7.6. Судья может созвать капитанов (или игроков в индивидуальных дисциплинах), если необходимо произвести измерения или решение принимается близко к концу периода.

7.7. Если счет равен, назначается тай-брейк. Очки, заработанные в тайбрейке, не суммируются с общими очками, а только определяют победителя.

Бочча 8

8. Тай-брейк

8.1. Тай-брейк составляет один дополнительный период.

8.2. Все игроки остаются в своих боксах.

8.3. Начинает игру та сторона, которая выигрывает жеребьевку (подбрасывание монеты). Используется Джек бол той стороны, которая выиграла жеребьевку.

8.4. Джек бол помещается в «Восстановленный крест Джек бола».

8.5. Период играется как обычный.

8.6. Если возникает ситуация, описанная в ст. 7.3, и каждая сторона получает равные очки, то очки записываются и разыгрывается второй тайбрейк. В этом случае период начинает другая сторона. Процесс продолжается, право «первого броска» переходит от одной стороны к другой, пока не определится победитель.

9. Перемещение на корте

9.1. Необходимо получить разрешение судьи прежде, чем совершать любое перемещение из игровой зоны, за исключением пересечения линии броска для подготовки коляски к следующему броску.

9.2. Игроки на протяжении всей игры должны оставаться в своем боксе. Однако можно попросить разрешение судьи покинуть бокс в следующих ситуациях:

9.2.1. После того как судья указал, какая сторона бросает, любой игрок этой стороны может покинуть бокс и выйти на корт для того, чтобы ознакомиться с положением мячей.

9.2.2. В случаях спора или замешательства (таймер должен быть остановлен).

9.2.3. Выигрыш при завершении периода.

9.3. Игроки ВСЗ не могут входить в другие боксы при подготовке следующего броска или установке пандуса/желоба (ст. 9.1/9.2). Если это происходит, судья просит игрока вернуться в свой бокс.

9.4. Если игрок для выхода на корт нуждается в помощи, он может попросить о ней судей.

10. Штрафы

10.1. Общие положения

В случае нарушений существуют три различные формы штрафа:

- пенальти;
- сокращение;
- предупреждение и дисквалификация.

10.2. Пенальти

10.2.1. Пенальти – вознаграждение противостоящей стороны двумя

дополнительными мячами. Броски производятся в конце периода.

10.2.2. Используются мячи вне игры стороны, награжденной штрафными бросками. Если мячей вне игры недостаточно, то используются мячи стороны, которая дальше от Джек бола.

10.2.3. Если есть больше одного мяча для штрафного броска, то сторона выбирает, какой мяч бросать.

10.2.4. Если в качестве штрафных используются мячи игры, судья должен отметить счет прежде, чем удалить мячи. После того как штрафные мячи брошены, к счету добавляются любые дополнительные очки. Если в процессе броска штрафных мячей игрок должен изменить положение мячей так, чтобы мячи соперника находились ближе к Джек болу, тогда судья должен произвести подсчет от новой позиции.

10.2.5. Если в течение периода происходит больше одного нарушения, то два штрафных мяча, сопровождающие каждое нарушение, бросаются отдельно. Поэтому два штрафных мяча (за первое нарушение) восстанавливаются, затем играют, потом два штрафных мяча (за второе нарушение) восстанавливаются и играют, и так далее.

10.2.6. Нарушения, совершенные обеими сторонами, отменяют друг друга. Например, если в ходе периода красная сторона совершила два нарушения, а у синей стороны есть только одно нарушение, тогда синяя сторона получает мячи только за одно нарушение.

Бочча 9

10.2.7. Если нарушение, которое приводит к наказанию штрафными мячами, совершено во время бросания штрафных мячей, то судья действует в следующей последовательности:

10.2.7.1. отменяет одну серию штрафных мячей той стороне, которая должна была получить более одной серии штрафных мячей, или

10.2.7.2. назначает штрафные мячи противоположной стороне.

10.3. Сокращение

10.3.1. Сокращение влечет удаление с корта мяча, который был брошен, когда было совершено нарушение. Мяч помещается в контейнер для мячей вне игры.

10.3.2. Пенальти сокращения может назначаться только за нарушения, происходящие во время акта броска.

10.3.3. Если совершено нарушение, за которое будет назначено сокращение, судья будет всегда пытаться остановить мяч, пока он не задел остальные.

10.3.4. Если судья не смог остановить мяч до того, как он задел остальные мячи, то период считается прерванным (ст. 12).

10.3.5. Нарушение, которое приводит к сокращению, происходит в момент высвобождения мяча.

10.4. Предупреждение и дисквалификация

10.4.1. Когда игроку выносятся предупреждение (показывается желтая карточка), судья отмечает это в протоколе.

10.4.2. Если выносятся второе предупреждение (игроку показывается желтая и

затем – красная карточка), игрок считается дисквалифицированным (10.4.6). Судья отмечает это в протоколе.

10.4.3. Если игрок дисквалифицируется за неспортивное поведение, судья показывает красную карточку и отмечает это в протоколе.

10.4.4. Если игрок дисквалифицируется в индивидуальных или парных соревнованиях, сторона проигрывает матч (10.4.8).

10.4.5. Если игрок дисквалифицируется в командных соревнованиях, то матч продолжается с двумя оставшимися игроками. Любые не брошенные мячи дисквалифицированного игрока помещаются в контейнер для мячей вне игры. В любых последующих периодах сторона продолжает играть с четырьмя мячами. Если дисквалифицируется капитан, его роль принимает другой игрок команды. Если дисквалифицируется второй игрок команды, сторона проигрывает матч (10.4.8).

10.4.6. Дисквалифицированный игрок может быть восстановлен для последующих матчей данного турнира.

10.4.7. Если игрок дисквалифицирован за неспортивное поведение, назначается жюри, в которое входят Главный судья и два судьи международной категории, не вовлеченные в судейство матча и не представляющие страну игрока. Это жюри решает, может ли игрок продолжить турнир в следующих матчах (10.4.9).

10.4.8. Если сторона проигрывает матч в результате нарушений, противоположная сторона выигрывает матч со счетом 6:0, если она не получила больше шести очков. Если она получила больше, то засчитывается этот счет. Дисквалифицированная сторона получает «ноль очков».

10.4.9. В случае повторной дисквалификации Организационный комитет консультируется с назначенным Техническим делегатом и применяет соответствующие санкции.

11. Нарушения

11.1. К назначению штрафных очков приводят следующие действия (ст. 10.2):

11.1.1. Не спросить разрешение перед тем, как покинуть свою зону броска (ст. 9.1).

11.1.2. В случае если спортивный ассистент в индивидуальной или парной ВСЗ в ходе периода повернулся в сторону площадки.

11.1.3. Если, по мнению судьи, имеется неуместное общение между игроками, их спортивными ассистентами или тренерами (ст. 13.1).

Бочча 10

11.1.4. Если игрок готовит свой следующий бросок, поворачивает коляску или желоб или катит мяч во время броска соперника. (Если игрок подобрал мяч, и он находится в его/ее руках или на коленях, и при этом игрок не катит его, то это допустимо. Если, например, судья подает синим сигнал, чтобы они начинали, а красные подбирают мяч, то это недопустимо. Если красные подбирают мяч до того, как судья дает сигнал к броску синим, и помещают его в руки или на колени, то это допустимо.)

11.1.5. Если спортивный ассистент передвигает коляску, желоб или катит мяч без предварительного согласования с игроком.

11.2. К назначению штрафных мячей и отмене броска приводят следующие

действия (ст. 10.2/10.3):

11.2.1. Высвобождение мяча в то время, когда спортивный ассистент, игрок или их снаряжение касается разметки игровой площадки или части поверхности корта, не являющейся боксом игрока (ст. 6.12.2). Для игроков ВСЗ это включает те случаи, когда мяч все еще на желобе.

11.2.2. Неудачная попытка перемещения вспомогательного устройства налево или направо, чтобы изменить плоскость предыдущего броска.

11.2.3. Высвобождение мяча в то время, когда вспомогательное средство висит над линией броска.

11.2.4. Высвобождение мяча в тот момент, когда ни одна из ягодиц игрока не находится в соприкосновении с сиденьем инвалидного кресла.

11.2.5. Высвобождение мяча тогда, когда он касается части корта, находящейся за пределами бокса игрока.

11.2.6. Высвобождение мяча в то время, когда спортивный ассистент ВСЗ смотрит на площадку.

11.3. К назначению штрафных мячей и вынесению предупреждения – желтой карточки, приводят следующие действия (ст. 10.2/10.4):

11.3.1. Любое преднамеренное действие с целью отвлечь соперника или нарушить его концентрацию во время броска.

11.3.2. Преднамеренный срыв периода.

11.4. К отмене броска приводят следующие действия (ст. 10.3):

11.4.1. Бросок мяча до подачи судьей сигнала. Если это Джек бол, то бросок аннулируется.

11.4.2. Бросок мяча в то время, когда очередь бросать сопернику, кроме тех случаев, когда это происходит по ошибке судьи.

11.4.3. Если после того, когда мяч был высвобожден, он останавливается в желобе, то такой мяч будет отменен.

11.4.4. Если спортивный ассистент ВСЗ останавливает мяч в желобе по любой причине, то такой бросок будет отменен.

11.4.5. Если мяч высвободил не сам игрок ВСЗ (ст. 16.3).

11.4.6. Если спортивный ассистент и игрок высвободили мяч одновременно.

11.4.7. Если цветной мяч брошен до Джек бола (ст. 11.4.1).

11.5. К получению стороной предупреждения – желтой карточки, могут привести следующие действия (ст. 10.4):

11.5.1. Беспричинная задержка матча.

11.5.2. Если игрок не соглашается с решением судьи или грубо себя ведет по отношению к сопернику или персоналу.

11.5.3. Нарушения, совершенные между периодами. (Например, когда игрок покидает корт между периодами или во время тайм-аута.)

11.5.4. Если во время выборочной проверки оказывается, что мяч(и) не соответствует критериям (ст. 2).

11.6. К дисквалификации стороны – получению ею красной карточки, могут привести следующие действия (ст. 10.4):

11.6.1. При любом неспортивном поведении игрока по отношению к судье или сопернику показывается красная карточка и игрок немедленно дисквалифицируется (с. 10.4.5).

11.7. Если нарушение произошло во время броска Джек бола, то он аннулируется (ст. 6.6).

12. Прерванный период

12.1. Если период прерван из-за ошибки судьи или его действия, то судья консультируется с судьей на линии, и мячи возвращаются в прежнее положение. (Судья всегда пытается уважать предыдущий счет, даже если мячи не находятся точно на своей предыдущей позиции.) Если, по мнению судьи, мячи нельзя вернуть в прежнее положение, период будет начат заново. Окончательное решение принимается судьей.

12.2. Если период прерван в результате ошибки или действия стороны, судья будет действовать в соответствии со ст. 12.1, но во избежание принятия несправедливых решений может проконсультироваться с командой, лишенной преимущества.

12.3. Если период прерывается и назначаются штрафные мячи, то они разыгрываются по завершении прерванного периода. Если игрок или сторона, вызвавшие прерывание периода, были награждены штрафными мячами, то они их уже не могут разыгрывать.

13. Общение

13.1. Во время периода запрещено общение между игроком, спортивным ассистентом, тренером и запасными игроками.

Исключения:

Когда игрок просит своего спортивного ассистента выполнить определенные действия, такие, как изменение положения кресла или вспомогательного устройства, передвижение мяча или передача его игроку.

Тренеры могут поздравить или поощрить игрока после выполнения броска и между периодами.

13.2. В парных и командных соревнованиях в ходе периода игроки не могут общаться друг с другом кроме тех моментов, когда судья дает сигнал, что сейчас их очередь бросать.

13.3. Игроки могут общаться друг с другом, своими спортивными ассистентами и тренером между периодами. Общение прекращается, как только судья готов начать период. Судья не задерживает игру из-за продолжительных разговоров. Капитан/игрок не оставляет свой бокс между периодами, если это не случай замены, тайм-аут или разрешение судьи (ст. 6.19/13.4).

13.4. Во время командных и парных соревнований стороне разрешается брать один тайм-аут. Тайм-аут назначается либо тренером, либо капитаном команды между периодами. Продолжительность тайм-аута – две минуты. Во время этого перерыва игроки могут покинуть свои боксы, но затем должны в них вернуться. Если обе стороны вернулись в свои боксы, тайм-аут считается законченным. Во время тайм-аута игроки не могут покинуть корт без разрешения судьи. Если по

какой-либо причине они покидают корт, им выносится предупреждение (желтая карточка), которое записывается в протокол (ст. 11.5.3).

13.5. Игрок может попросить другого игрока подвинуться, если он/она мешают выполнению броска, но не может попросить их покинуть бокс.

13.6. Любой игрок, не только капитан, может, в свое время, обращаться к судье.

14. Время

14.1. У каждой стороны в каждом периоде имеется лимит времени, который контролируется хранителем времени (хронометристом).

14.2. Продвижение Джек бола не считается частью времени стороны.

14.3. Время стороны начинается с того момента, когда судья указывает хронометристу, какая сторона играет.

14.4. Время стороны останавливается тогда, когда брошенный мяч останавливается или пересекает границы корта.

Бочча 12

14.5. Если сторона по истечении лимита времени не бросила мяч, то он и все остающиеся мячи этой стороны считаются недействительными и должны быть помещены в контейнер для мячей вне игры. В случае с игроками ВС3 мяч считается высвобожденным, как только он начинает катиться вниз по желобу.

14.6. Если сторона высвобождает мяч после того, как исчерпан лимит времени, судья останавливает мяч и удаляет его из корта до того, как он нарушит ход игры. Если мяч все же касается других мячей, период считается прерванным.

14.7. Лимиты времени не относятся к штрафным мячам.

14.8. Во время каждого периода на табло показывается оставшееся время обеих сторон. По завершении каждого периода в протоколе отмечается время, использованное обеими сторонами.

14.9. Если в ходе периода время вычислено неправильно, судья переустанавливает время, чтобы компенсировать ошибку.

14.10. Судья должен остановить время в случаях споров и беспорядка. Если в ходе периода необходимо остановиться для перевода, время должно быть остановлено. Если возможно, переводчик не должен быть из той же команды, что и игрок.

14.11. Должны применяться следующие лимиты времени:

BC1 – 5 минут/игрок/период;

BC2, BC4 – 5 минут/игрок/период;

BC3 – 6 минут/игрок/период;

Пары BC3 – 8 минут/пара/период;

Пары BC4 – 6 минут/пара/период;

Команда – 6 минут/команда/период.

14.12. Хронометрист должен громко и четко объявить, когда до конца игры остается 1 мин, 30 с, 10 с и окончание времени игры. Продолжительность тайм-аута – 2 минуты.

15. Критерии для вспомогательных устройств

15.1. Вспомогательные устройства должны находиться в пределах площадки размером 2,5x1 м. Желоба, включая расширители и основу, во время замеров

должны быть полностью расправлены.

15.2. Вспомогательные устройства не должны содержать механических приспособлений, которые могли бы способствовать толканию, убыстрению, замедлению движения мяча, ориентации на скате с желоба (лазеры, уровни, тормоза, оптические устройства и пр.). Как только мяч высвобождается игроком, ничто не должно мешать на его пути.

15.3. У игрока должен быть прямой физический контакт с мячом до его высвобождения на корт. Прямой физический контакт, также включает использование вспомогательных средств, расположенных на голове, во рту или на руке игрока. Максимальная длина таких устройств – 50 см. Если устройство прикреплено к голове или рту игрока, то оно измеряется от лба или рта. Если устройство прикрепляется к руке игрока, то измерения производятся от середины плеча. Одновременное высвобождение мяча спортивным ассистентом и игроком не разрешается. Если это происходит, то бросок не засчитывается.

15.4. Между бросками вспомогательное устройство должно быть смещено налево и направо. Если желоб прикреплен к основе и не может быть с нее сдвинут, то вся конструкция, включая основу, сдвигается налево и направо.

15.5. Во время матча игрок может использовать более одного вспомогательного устройства. Игрок может произвести замену устройства только после указания судьи, что его очередь бросать. Все вспомогательные устройства должны находиться в боксе игрока (ст. 11.2.1).

15.6. Во время каждого периода судья, линейный судья восстанавливают мячи для игроков, пользующихся вспомогательными устройствами, чтобы предотвратить поворот спортивного ассистента лицом к площадке.

15.7. Во время высвобождения мяча вспомогательное устройство не должно висеть над передней линией броска.

Бочча13

15.8. Если желоб ломается во время периода в индивидуальной или парной игре, время должно быть остановлено и игроку будет дано десять (10) минут на ремонт желоба. В парных соревнованиях игрок может поделиться своим желобом с товарищем по команде. Подменяющий желоб должен быть заменен между периодами (Главный судья должен быть об этом уведомлен).

16. Процедура разъяснений и протестов

16.1. Если во время матча одна из сторон считает, что судья не заметил ошибку или принял неверное решение, то игрок-капитан этой стороны может привлечь внимание судьи к ситуации и попросить разъяснений. Время должно быть остановлено.

16.2. Во время матча игрок-капитан может запросить мнение Главного судьи, которое является окончательным.

16.2.1. В соответствии с правилами 16.1 и 16.2 игроки во время матча должны привлечь внимание судьи к ситуации, с которой они не согласны и попросить разъяснения. Они также могут запросить мнение Главного судьи, если хотят

перейти к ст. 16.3.

16.3. После окончания игры соревнующиеся стороны должны подписать протокол. Если сторона хочет опротестовать решение или действие или считает, что судья не действовал в соответствии с правилами, то протокол не должен быть подписан.

16.4. Технический персонал отмечает время завершения игры (после регистрации результата в протоколе). Официальный протест должен быть подан в течение 30 мин после окончания игры. Если письменный протест не получен, то результат остается прежним.

16.5. Заполненная форма протеста должна быть вручена Секретариату соревнования игроком-капитаном или менеджером команды и сопровождаться суммой в 150 евро. Форма протеста должна детализировать обстоятельства и содержать причину протеста. Главный судья или назначенное лицо быстро созывают Жюри для принятия решения по протесту. В Жюри должны входить:

- Главный судья;
- 2 судьи международной категории, не задействованные в игре и не представляющие страны команд, вовлеченных в протест

16.5.1. Как только Жюри сформировано, оно перед вынесением окончательного решения должно проконсультироваться с судьей матча. Жюри заседает в закрытом помещении. Все обсуждения относительно протеста должны оставаться конфиденциальными.

16.5.2. Как только Жюри принимает решение, оно должно быть представлено в письменной форме игроку/капитану протестующей команды и ее соперникам.

16.6. Если нужно опротестовать решение Жюри, то это делается после заполнения следующей формы протеста. Если это возможно, должны быть заслушаны обе стороны. После получения этого протеста Технический делегат или его представитель как можно скорее созывает Апелляционное жюри, которое состоит из:

- назначенного Технического делегата;
- 2 судей международной категории, не задействованных в рассмотрении предыдущего протеста и не являющихся представителями стран, вовлеченных в протест.

16.6.1. Решение Апелляционного жюри является окончательным.

16.7. Каждая вовлеченная в протест сторона может попросить пересмотреть решение Жюри. В таком случае она должна представить протест, сопровождаемый суммой в 150 евро. Протест должен быть представлен в течение тридцати (30) минут после получения решения Жюри. Жюри или назначенное лицо отмечают время получения соответствующим лицом (менеджером или тренером) решения и подписания протокола. Все обсуждения относительно протеста должны оставаться конфиденциальными.

16.8. Если решение по протесту требует переигрывания матча, то он будет переигран, начиная с периода, в котором произошла ситуация, вызвавшая протест.

16.9. Если причина протеста известна до начала матча, протест должен быть предоставлен до начала игры. Главный судья, Технический делегат должен быть уведомлен о намерении подачи протеста.

Бочча 14

17. Коляски

17.1. Коляски для соревнований должны быть максимально приближены к обычному стандарту; однако разрешаются изменения, сделанные для использования коляски в повседневной жизни. Разрешается использование скутеров.

17.2. Максимальная высота сиденья, включая подушку или прокладку, должна быть 66 см от пола до самой высокой точки, где бедра или ягодицы игрока соприкасаются с подушкой.

17.3. В случае спора решение принимается Главным судьей совместно с назначенным Техническим делегатом. Любое решение является окончательным.

18. Обязанности капитана

18.1. В командных или парных соревнованиях каждая сторона возглавляется капитаном. Капитан должен быть представлен судье. Капитан будет действовать как руководитель команды и выполнять следующие обязанности:

18.1.1. Представлять команду или пару на жеребьевке и определении цвета мячей.

18.1.2. Решать, какой член команды должен бросать во время матча.

18.1.3. Решать, какой член команды должен бросать штрафные мячи.

18.1.4. Назначать тайм-аут.

18.1.5. Признавать решения судьи в процессе ведения счета.

18.1.6. Консультироваться с судьей в ситуациях прерванного периода или спора.

18.1.7. Подписывать протокол или назначать кого-то сделать это.

18.1.8. Подавать протест.

18.1.9. Капитан представляет команду, но каждый игрок имеет право задавать судье вопросы и просить разрешения выйти на корт.

19. Процедура разминки

19.1. Перед началом каждого матча игроки могут размяться в специально отведенной Зоне разминки. Зона разминки должна использоваться до игры исключительно теми спортсменами, которые участвуют в матчах, время которых запланировано Организационным комитетом. Спортсмены, тренеры и ассистенты (и один переводчик на страну) могут в отведенное им время войти в Зону разминки и проследовать к выделенному им разминочному корту.

19.2. Игроки могут сопровождаться в Зону разминки следующим максимальным составом: ВС1 – 1 тренер, 1 ассистент; ВС2 – 1 тренер; ВС3 – 1 тренер, 1 ассистент; ВС4 – 1 тренер; Пары ВС3 – 1 тренер, 1 ассистент для каждого спортсмена; Пары ВС4 – 1 тренер; Команды (ВС1/2) – 1 тренер, 1 ассистент.

19.3. Если это необходимо, в Зону разминки может войти один переводчик от страны.

20. Комната ожидания

20.1. Официальный таймер помещается вне Комнаты ожидания и его время синхронизировано с таймером на корте.

20.2. Перед тем как войти в Комнату ожидания, каждый игрок должен убедиться, что его номер и аккредитационная карточка хорошо видны. Тренеры и спортивные ассистенты также должны удостовериться, что их аккредитационные карточки хорошо видны. Результатом несоблюдения этого правила может быть отказ в пропуске в Комнату ожидания.

20.3. Регистрация производится у стола Комнаты ожидания. Все игроки должны быть зарегистрированы за тридцать (30) – пятнадцать (15) минут до назначенного старта определенной игры.

20.4. Тренер может зарегистрировать игрока только при условии, что тот находится в Комнате ожидания. Все стороны должны находиться в Комнате ожидания и ждать своего матча в отведенном для этого месте.

20.5. Если задержка вызвана Принимающей организацией, то применяется правило 6.1. Если по каким-либо причинам матчи задерживаются, Организационный комитет должен уведомить об этом как можно скорее всех менеджеров команд.

Бочча 15

20.6. В определенное время двери Комнаты ожидания закрываются, и никакой человек или снаряжение уже не допускаются в нее после регистрации. (Исключения могут быть сделаны по решению Главного судьи или Технического делегата.)

20.7. Переводчики могут войти в Комнату ожидания только по просьбе судьи.

20.8. Игроки могут сопровождаться в Комнату ожидания следующим максимальным составом:

BC1 – 1 тренер, 1 ассистент;

BC2 – 1 тренер;

BC3 – 1 тренер, 1 ассистент;

BC4 – 1 тренер;

Пары BC3 – 1 тренер, 1 ассистент для каждого спортсмена;

Пары BC4 – 1 тренер;

Команды (BC1/2) – 1 тренер, 1 ассистент.

20.9. Судьи входят в Комнату ожидания для подготовки матча за 15 мин до начала запланированного времени игры.

20.10. Спортсменов могут попросить показать судье номер участника и аккредитационную карточку для того, чтобы подтвердить полученную информацию.

20.11. Зарегистрированные спортсмены, тренеры и спортивные ассистенты, находящиеся в Комнате ожидания, уже не могут ее покинуть. Если они это сделают, то не пропускаются в Комнату повторно и не допускаются к участию в матче. (Исключения могут быть сделаны по решению Главного судьи или Технического делегата.)

20.12. Проверка спортивного снаряжения и жеребьевка (ст. 6.3) могут проводиться в Комнате ожидания.

20.12.1. Выборочная проверка:

20.12.1.1. Мячи, не удовлетворяющие критериям, конфискуются до конца последнего дня соревнований. Игрокам на это время будет разрешено заменить мяч(и) на официальные мячи соревнований. После матча эти официальные мячи соревнований должны быть возвращены судье.

20.12.1.2. Если во время выборочной проверки выясняется, что мяч(и) не соответствуют критериям, то согласно правила 10.4.1 стороне выносятся

предупреждение.

20.12.1.3. Если при повторной проверке выясняется, что мяч(и) игрока не соответствуют критериям, то в соответствии с правилом 10.4.2 такой спортсмен дисквалифицируется.

20.12.1.4. Игроки и тренеры могут наблюдать за проведением выборочной проверки. Если что-то случается, то судья должен позвать для повторной проверки Главного судью.

20.13. Количество мячей, которые разрешено вносить в Комнату ожидания

20.13.1. В индивидуальных соревнованиях каждый игрок может принести в Комнату ожидания 6 красных мячей, 6 синих мячей и 1 Джек бол (ст. 5.1).

20.13.2. Каждый игрок пары (включая заменяющих) может принести в Комнату ожидания 3 красных мяча, 3 синих и 1 Джек бол на пару (ст. 5.2.1).

20.13.3. Каждый член команды (включая заменяющих) может принести в Комнату ожидания 2 красных мяча, 2 синих и 1 Джек бол на команду (ст. 5.3.1).

20.14. Официальные мячи соревнования могут использоваться только теми игроками, которые не приносят свои мячи в Комнату ожидания, или теми, чьи мячи при выборочной проверке не соответствуют критериям.

21. Специфические ситуации

21.1. Если игроку во время периода становится плохо (серьезная ситуация), можно прервать матч максимально на десять (10) минут для оказания медицинской помощи. Время игры должно быть остановлено.

21.2. В индивидуальных соревнованиях, если игрок не в состоянии продолжать игру, матч считается проигранным (ст. 10.4.7).

21.3. В парах ВСЗ во время десятиминутного лимита времени спортивные ассистенты не могут поворачиваться лицом к корту. Игроку должен помочь медицинский персонал. Помощь в общении в таких ситуациях может быть оказана спортивным ассистентом игрока.

Бочча 16

21.4. В командных соревнованиях если игрок не в состоянии продолжить игру, период должен закончиться без его броска (бросков). Замена может быть произведена только между периодами (ст. 6.19 и 10.4.5). Если игрок, который должен произвести бросок Джек бола, дисквалифицируется или плохо себя чувствует и не в состоянии продолжить, то бросок Джек бола производится игроком, который должен был бы его бросать в следующем периоде.

21.5. В парных соревнованиях если игрок не в состоянии продолжить игру, период должен закончиться без его броска (бросков). Если у товарища по команде все еще есть мячи, то он может бросить их в свое время. Замена должна быть произведена только между периодами (ст. 6.19). Если запасного игрока нет, то матч считается проигранным (10.4.6).

21.6. Если в парных соревнованиях медицинская проблема возникает у спортивного ассистента, игроки до конца периода могут поделиться одним спортивным ассистентом. Замена спортивного ассистента должна проводиться в перерыве между периодами.

СВС признает, что могут возникать определенные ситуации, не прописанные в

данных Правилах. Такие ситуации будут разрешаться по мере возникновения и при консультации с Техническим делегатом и/или Главным судьей.

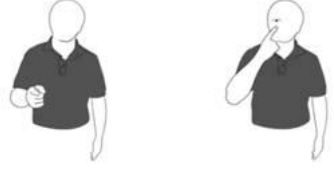
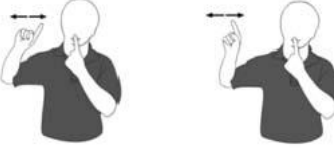
В приложениях 1, 2 и 3 содержится описание жестов, используемых судьями, объяснение процедуры протестов и приводится схема корта. Жесты были разработаны для того, чтобы оказать помощь как судьям, так и игрокам в понимании определенных ситуаций. Игроки не могут протестовать, если судья забывает использовать определенный жест.

Бочча 17

Приложение 1

Официальные жесты, сигналы судей




Ситуация для сигнала Бросок Джека или разминка с мячами Правило: 6.4 6.5	Описание жестов Движение рукой для сигнала к броску	Выполняемые судьями жесты
Бросок цветного мяча Правило: 6.7 6.8 6.9	Показ цветного индикатора, соответствующего цвету играющей стороны	
Тайм-аут Правило: 13.4	Ладонь руки над вертикально поднятыми пальцами другой образует букву «Т» и словесное пояснение, какая сторона его попросила (имя игрока, команды, страна, цвет мяча)	
Замена Правило: 6.19	Вращение одной руки вокруг другой	
Произведение измерений	Соединить кулаки вместе и развести их, как бы используя рулетку	

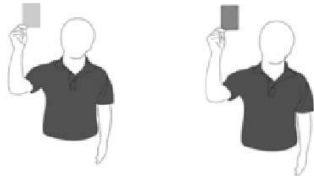

Запрос о желании выйти на корт Правило: 7.6	Палец указывает на игрока, а затем поднимается к глазу судьи	
Неуместное общение Правило: 11.1.3 13	Пальцы одной руки показывают на рот, а другой – производят движение в стороны	

Бочча 18

Продолжение прил. 1

Официальные жесты, знаки линейного судьи

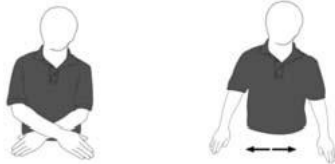

Ситуация для сигнала Мяч вне игры Правило: 6.13	Описание жестов Указать на мяч и поднять вертикально руку ладонью к себе. Произнести «аут» или «мяч вне игры». Затем поднять удаляемый мяч	Выполняемые судьями жесты
Сокращение Правило: 10.3 11.2 11.4	Указать на мяч и поднять руку с согнутыми пальцами до того, как поднять мяч (всегда, когда возможно!)	
2 штрафных мяча Правило: 10.2 11.1 11.2 11.3	Поднять вверх руку с двумя разведенными пальцами	
Предупреждение Правило: 10.4 11.3	Показать желтую карточку предупреждения о нарушении	

2-е предупреждение с последующей дисквалификацией Правило: 10.4	Показать желтую карточку, а затем – красную	
Дисквалификация Правило: 10.4 11.6	Показать красную карточку	





Бочча 19

Окончание прил. 1

Официальные жесты, знаки линейного судьи

Ситуация для сигнала	Описание жестов	Выполняемые судьями жесты
Нарушения, отменяющие друг друга Правило: 10.2.6	Поднять вертикально вверх два больших пальца	
Завершение периода/ матча Правило: 6.10	Скрестить перед собой выпрямленные руки, а затем развести их в стороны	
Счет Правило: 0	Поместить пальцы поверх цветного индикатора, показывая счет (например, 3 красным)	

Примеры счета

			
3 красным	7 красным	10 красным	12 красным

Привлечение внимания судьи Поднять руку вверх



бочча20

Руководство по процедуре протеста

Если одна из сторон хочет заявить протест после завершения лимита времени (30 мин), секретариат должен сообщить, что время истекло. Если сторона настаивает на принятии протеста, то секретариат не принимает его.

Фотографии и/или видеозаписи для подтверждения представленного протеста не принимаются.

Переигрывание матча в результате протеста:

Судья подбрасывает монетку, и выигравшая сторона выбирает: красными играть или синими. Если у стороны были штрафные мячи, ей не будет разрешено их бросать.

Переигрывание (в результате решения Жюри) с начала периода, в котором возникла ситуация, вызвавшая протест:

Игроки остаются в тех же боксах/игровых зонах и используют те же цветные мячи. Нарушения, произошедшие в переигрываемом по решению Жюри периоде, больше не действительны, за исключением письменного предупреждения или дисквалификации.

Если причина протеста правильна, но недостаточна для переигрывания (например, процедурная ошибка в Комнате ожидания), сумма за протест не возвращается.

Невозвращенные в результате решения Жюри или Жюри по протесту внесенные суммы остаются в СВС.

Уведомление о Протесте

Это уведомление менеджера команды _____ (страна), что матч между _____ и _____ (имена игроков или название стран) _____ / _____ / _____ (дата) в

_____ (время матча) в дисциплине _____ был опротестован _____
 _____ (имя) _____ (страна).

Краткое объяснение протеста:

Доставлено: _____ ч _____ мин _____ / _____ / _____ (дата)

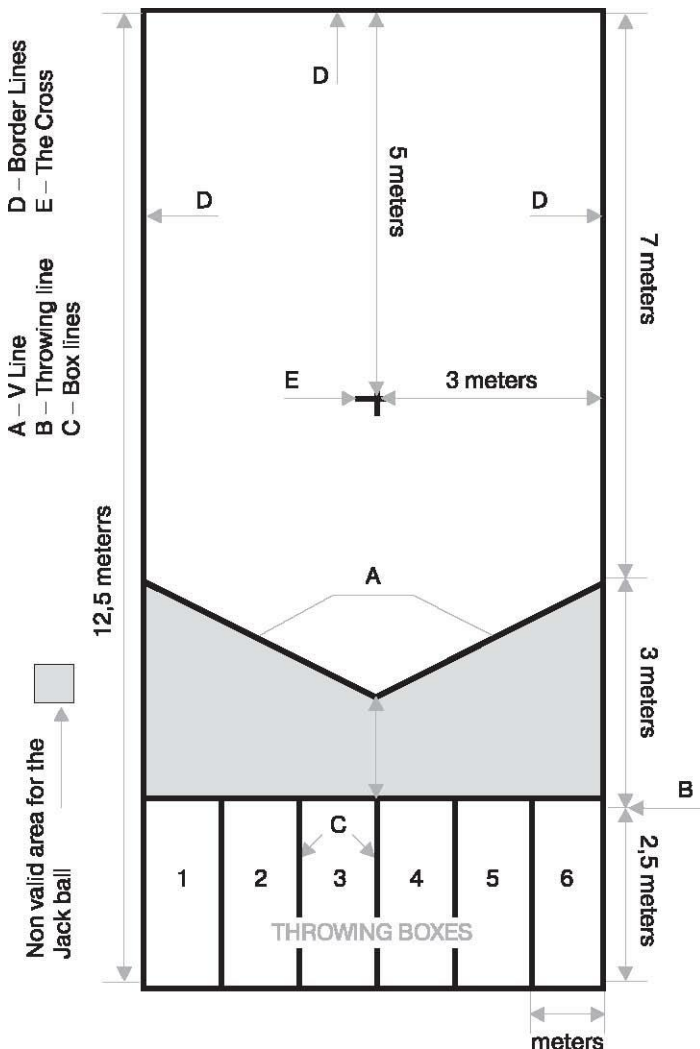
Доставлено: _____ (кем) Получено: _____

_____ (кем)

Бочча 21

Приложение 3

Схема корта для бочча



Условные обозначения:

Non valid area for the Jack ball – не засчитываемая для Джек бола зона

V-line – V-линия Throwing line – зона броска

Vox lines – линии зоны игры/боксов

Border Lines – линии границы

The Cross – крест 12,5 meters – 12,5 м 5 meters – 5 м 3 meters – 3 м 7 meters – 7 м 2,5 meters – 2,5 м 1 meter – 1 м

Throwing boxes – боксы

Протоколы соревнований

Подгруппа А

№	Ф.И. О.	1	2	3	4	победа	Проигр ыш	Набранн ые очки	Потерянн ые очки	Разниц а	мест о
1		xx									
2			xx								
3				xx							
4					xx						

Подгруппа В

№	Ф.И. О.	1	2	3	4	победа	Проигр ыш	Набранн ые очки	Потерянн ые очки	Разниц а	мест о
1		xx									
2			xx								
3				xx							
4					xx						

Полуфинальные и финальные поединки

ЛЫЖНЫЕ ГОНКИ

1. Соревнования по лыжным гонкам проводятся в соответствии с настоящими Правилами, а также Правилами, утвержденными Международной федерацией по лыжным гонкам.

2 Соревновательная экипировка

2.1 Участник соревнований ответственен за снаряжение, которое он использует (лыжи, крепления, лыжные ботинки, комбинезон, лыжные палки и т.д.). Его обязанностью является проверка этой экипировки на предмет соответствия спецификациям ФИС и общим требованиям безопасности, а также исправности состояния.

2.2 Понятие «соревновательная экипировка» охватывает все предметы снаряжения, которые спортсмен использует на соревнованиях. Оно включает в себя одежду так же, как и оборудование технического назначения. Вся соревновательная экипировка формирует функциональную единицу.

- 2.3 Все усовершенствования в области соревновательной экипировки должны быть в принципе одобрены Спортивным техническим комитетом по лыжным гонкам (СТК). ПКР не несет никакой ответственности за утверждение технических усовершенствований, которые во время использования могут представлять неизвестный риск здоровью или вызвать увеличение риска несчастных случаев.
- 2.4 Усовершенствования оборудования на следующий сезон должны быть представлены СТК ПКР до **1 ноября**. В первом сезоне усовершенствования могут быть одобрены только временно на период текущий сезон и должны быть окончательно утверждены до следующего сезона соревнований.
- 2.5 Приспособление для выступления в соревнованиях спортсменов LW10-12 в лыжных гонках и биатлоне, далее «боб», должен состоять из сидения, закрепленного на паре лыж для лыжных гонок или роллерах.

Соревнования по лыжным гонкам

3.Официальные лица на соревнованиях

3.1 Назначение официальных лиц на соревнованиях

3.1.1. Назначаемые официальные лица:

- На **Чемпионатах России (ЧР)**: Технический делегат по лыжным гонкам (ТД ЛГ), Технический делегат по биатлону (ТД БТ) и два (2) члена Жюри. Другие официальные лица (технические консультанты) и классификаторы будут назначаться СТК совместно с Организационным комитетом (ОК).

3.1.2. Назначаемые Национальной лыжной ассоциацией (НЛА) официальные лица:

- На соревнованиях Чемпионат России по лыжным гонкам ассистент ТД.

3.1.3 Члены, назначаемые Организационным комитетом

Организатор назначает всех прочих членов. Председатель ОК или его/её Ассистент представляет ОК публике и руководит собраниями ОК. Он/она тесно сотрудничает с ПКР до и после соревнований.

В составе ОК должен быть один человек, назначенный на должность Главного судьи, достаточно компетентный для того, чтобы руководить соревнованиями и курировать технические аспекты соревнований. Официальные лица на соревнованиях - это специалисты, достаточно компетентные для выполнения порученных им обязанностей. Каждому

из официальных лиц разрешено выполнять только одну задачу. Официальные лица должны быть легко узнаваемы по своей униформе, нарукавной повязке или эмблемам.

- 3.1.4. ТД должен постоянно быть осведомлен ОК относительно хода подготовительной работы к соревнованиям и об изменениях, которые, возможно, необходимо будет сделать.

3.2. Официальные лица на соревнованиях, назначаемые главным судьей

- 3.2.1 Данные официальные лица на соревнованиях - это:

- секретарь соревнований,
 - начальник трассы,
 - руководитель хронометража и обработки данных,
 - директор стадиона,
 - руководитель контроля и обеспечения безопасности на соревнованиях.
- Главный судья назначает других официальных лиц, если это необходимо.

3.3 Официальные лица на соревнованиях и их обязанности.

- 3.3.1 Главный судья:

- отвечает за все стороны соревнований,
- постоянно информирует ТД о ходе подготовительной работы и об изменениях, которые, возможно, необходимо будет сделать,
- должен удостовериться в том, что все официальные лица, ответственные за организацию соревнований, достаточно компетентны для обеспечения проведения соревнований в соответствии с Правилами по лыжным гонкам и биатлону,
- наблюдает за работой официальных лиц на соревнованиях,
- является председателем собраний руководителей команд, членом Жюри и представителем ОК в работе с техническими делегатами,
- несет ответственность за контроль и обеспечение безопасности на соревнованиях,
- обеспечивает оптимальное освещение по ТВ и условия работы СМИ.

- 3.3.2 Секретарь соревнований:

- отчитывается руководителю соревнований,
- несет ответственность за всю секретарскую работу, касающуюся технических аспектов проведения соревнований,
- подготавливает все формы для старта, хронометража, вычислений, жеребьёвки и контроля,
- проверяет корректность заполнения всех заявок,

- проверяет классификацию и процентное отношение каждого участника соревнований,
- организует встречи руководителей команд,
- подготавливает и распространяет стартовые протоколы,
- подготавливает и распространяет информацию о соревнованиях (приглашения, информацию о командах и пакет результатов),
- ведет и распространяет протокол собраний руководителей команд и заседаний Жюри с утверждением технических делегатов,
- организует скорейшую публикацию неофициальных результатов и распространение официальных результатов, включая любые возможные случаи дисквалификации,
- должен немедленно передавать протесты Жюри.

3.3.3

Начальник трассы:

- отчитывается главному судье
- должен быть знаком с требованиями гомологации трассы,
- знает, как использовать оборудование для подготовки трассы в зависимости от различного состояния снега так, чтобы добиться оптимальной подготовки трассы,
- должен быть в состоянии подготовить трассу по идеальной линии и правильно разместить или убрать её на поворотах и спусках,
- несет ответственность за подготовку площадок проверки лыж, разминочных трасс, маркировку и ограждение трассы, измерение температуры, пункты первой помощи, пункты питания, и за обеспечение условий/оборудования для промежуточного хронометража,
- использует группы подготовки трассы и накатчиков, чтобы обеспечить наилучшее состояние трассы,
- должен отправить по крайней мере двух закрывающих трассу или транспортное средство по трассе после прохождения последнего участника соревнований,
- вместе с ТД и главным судьей несет ответственность за выбор трасс, отвечающих стандартам.

3.3.4

Руководитель хронометража и обработки данных:

- отчитывается главному судье
- несет ответственность за руководство и координирование работы официальных лиц в зоне ведения хронометража,
- следит за механическими таймерами, электронными таймерами, промежуточными хронометристами и работой официальных
- лиц, ответственных за вычисления,
- координирует расположение промежуточного хронометража
- координирует работу судей на старте, финише и проверяющего на финише с директором стадиона,
- контролирует службы обработки данных и предоставляет СМИ информационную поддержку.

3.3.5

Директор стадиона:

- отчитывается главному судье

- несет ответственность за всю деятельность на территории стадиона. Это включает в себя проход участников на старт, маркировку лыж, коммерческую маркировку, контроль маркировки лыж на финише, проход участников из зоны финиша, оказание поддержки антидопинговым контролёрам,
- предоставляет ограждение, маркировку трассы и знаки на территории стадиона,
- совместно с руководителем хронометража координирует размещение линий старта и финиша,
- совместно с начальником трассы координирует всю подготовку трассы на стадионе,
- совместно с руководителем контроля и обеспечения безопасности на соревнованиях координирует системы эффективного доступа на стадион и контроля на стадионе для участников соревнований, тренеров, обслуживающего персонала и СМИ,
- подготавливает смешанные зоны в зоне финиша.

3.3.6. Руководитель контроля и осуществления безопасности на соревнованиях (зам. главного судьи):

- отчитывается главному судье
- координирует свою деятельность с директором стадиона и начальником трассы,
- вместе с главным судьей и техническим делегатом решает вопрос подходящего размещения контролёров,
- информирует контролёров об их обязанностях,
- снабжает контролёров контрольными картами и другим материалом, который может понадобиться, и указывает им их местоположения,
- собирает всю необходимую информацию и контрольные карты после соревнований и докладывает Жюри о любых происшествиях,
- на соревнованиях несет ответственность за безопасность и доступ к трассе и вдоль трассы, в зоны подготовки спортсменов и в зону стадиона.
- для каждого поста необходимы 2 контролёра. Количество и расположение контролёров определяются без уведомления соревнующихся, тренеров или других официальных лиц. Контролёры на каждом посту записывают все нарушения и прохождения участников соревнований. Они могут использовать видео оборудование. После соревнования они должны информировать руководителя контроля и обеспечения безопасности на соревнованиях о любых нарушениях правил и быть готовыми свидетельствовать об этом перед Жюри.

3.3.7.

Прочие официальные лица на соревнованиях:

3.3.7.1.

Руководитель СМИ:

- совместно с главным судьей и начальником трассы, директором стадиона, руководителем контроля и обеспечения безопасности на соревнованиях несет ответственность за предоставление оптимальных условий работы СМИ, поставщиков экипировки и официальных лиц на соревнованиях в информационных зонах и смешанной зоне. Это

включает в себя разметку смешанной зоны, расположения фотографов, журналистов и комментаторов. Должны быть предоставлены комнаты для проведения пресс-конференций и сопутствующая информационная инфраструктура,

- также несет ответственность за поток соответствующей информации к представителям прессы, радио и телевидения и за эффективную работу громкоговорителей на территории стадиона.

3.3.7.2. Руководитель медицинской службы:

- несет ответственность за организацию мер всей медицинской и первой помощи, и за быструю транспортировку пациентов в ближайшем подходящем медицинском учреждении,
- несет ответственность за предоставление средств для медицинского тестирования и лечения.

4. Жюри и его обязанности

4.1. Члены жюри

4.1.1 *Для всех Чемпионатов России в состав Жюри должны входить следующие члены:*

- Технический делегат, председательствующий в жюри,
- Помощник технического делегата,
- главный судья
- два члена Жюри, назначенные Техническим комитетом по лыжным гонкам и биатлону.

ТД по биатлону будет выступать в роли Ассистента ТД на соревнованиях по лыжным гонкам, а ТД по лыжным гонкам будет выступать в качестве Ассистента ТД на соревнованиях по биатлону.

4.1.2 Для всех соревнований Главный классификатор или назначенное им/ей должностное лицо должны по мере надобности предоставить Жюри определенную информацию касательно оснований классификации.

5. Обязанности Жюри

5.1 Жюри должно убедиться в том, что соревнования будут организованы и проведены в соответствии с Правилами. Обязанности вступают в силу, когда назначается Жюри, и заканчиваются, когда приняты решения по протестам финальных соревнований.

5.2 Жюри должно выяснить и решить:

- должно ли соревнование быть отложено, прервано или отменено. Если температура, измеренная в самой холодной точке трассы, ниже -20°C , то соревнование будет отложено или отменено Жюри. В тяжёлых погодных условиях (к примеру, сильный ветер, высокая влажность, сильный снегопад или высокая температура) Жюри может, после

- консультации с руководителями команд-участников и врачом, ответственным за соревнования, отложить или отменить соревнования,
- явился ли "форс-мажор" причиной опоздания участника на старт,
- могут ли быть включены резервы и приняты поздно поданные заявки на участие,
- должны ли протесты быть приняты и объявлены санкции или дисквалификация,
- должны ли быть применены санкции к спортсмену или тренеру,
- будут ли изменены стартовый порядок и способ старта в особых случаях,
- любые вопросы, не регламентированные Правилами лыжных гонок и биатлона.

5.3 В пределах места проведения соревнований, особенно во время официального тренировочного и соревновательного периодов, каждый член Жюри, имеющий право голоса, имеет право объявлять устные выговоры или изымать аккредитацию на участие в данном соревновании.

5.4 Решения Жюри принимаются большинством голосов. В случае разделения голосов поровну председатель Жюри обладает решающим голосом.

6. Роль Технического делегата (ТД)

6.1 Полномочия

6.1.1. ТД является делегатом ПКР в организационной структуре, и является для ПКР гарантом того, что соревнование проводится в соответствии с Правилами. На ТД возложена обязанность привлекать к подготовке, проведению и завершению соревнований назначенного ассистента ТД и назначенного НЛА Национального ТД и пользоваться их услугами. ТД несет ответственность за организацию работы Жюри.

6.2. Назначение

6.2.1 Для всех Чемпионатов России Ассистент и ТД не должны быть представителями города-организатора.

7 Обязанности ТД перед соревнованиями

7.1 ТД должен прибыть на место проведения соревнований заблаговременно перед соревнованием так, чтобы перед началом официальной тренировки могли быть осуществлены проверка и сделаны приготовления к тренировке и соревнованиям, а также необходимые усовершенствования перед стартом соревнований.

7.2 Перед соревнованием технический делегат несет ответственность за:

- поддержание связи с Оргкомитетом с момента его назначения,
 - посещение места проведения Чемпионата России летом, предшествующим проведению соревнований,
 - информирование СТК по лыжным гонкам и биатлону относительно хода приготовлений к соревнованиям,
 - обеспечение того, что официальная тренировка организована в соответствии с Правилами,
 - проверку того, что размещение, питание и организация транспорта для участников являются удовлетворительными, а также предоставление рекомендаций для улучшений, если это необходимо,
 - принятие решения, должны ли использоваться запасная трасса или изменения на участках гомологированной трассы, предложенные организатором, из-за плохого состояния снега, или условий, вызванных форс-мажором,
 - обеспечение доступности всего необходимого оборудования для правильной подготовки трасс,
 - проверку своевременной доступности всех документов (планы и схемы трасс со всеми техническими данными, приглашения, и т.д.), необходимых для информирования участвующих команд,
 - принятие решений, совместно с главным судьей и начальником трассы, о том, когда трасса должна быть подготовлена, об оптимальной траектории, ширине трассы, и мерах безопасности,
- изучение планировки стадиона совместно с главным судьей для обеспечения надлежащих условий на стартовой и финишной площадках, для работы Жюри, официальных лиц соревнования и тренеров, а также для контроля доступа в зоны старта и финиша для участников соревнований,
- проверку приготовлений для собраний Жюри и руководителей команд,
 - согласование с секретарем соревнования процедур подачи заявок, формирования групп, жеребьевки и организации стартового и финишного протоколов,
 - проверку качества и точности информации, предоставленной командам,
 - проведение тестовой жеребьевки перед фактическим проведением компьютерной жеребьевки,
 - подготовку плана мероприятий вместе с главным судьей
 - контролирование встреч руководителей команд,
 - предоставление общей информации и разъяснение изменений в правилах,
 - контроль над формированием групп и жеребьевкой, а также определение места и времени заседаний Жюри,
 - контроль над расположением службы первой помощи и организацию медицинского обслуживания,

- просмотр аккредитаций и разрешений на проход к соревновательным трассам и в ограниченные зоны,
 - проверку наличия у организатора действующих правил, действительного списка коэффициентов (процентов) и листа постоянной классификации,
 - согласование с организатором расположения технического контроля,
 - проверку страхования гражданской ответственности.
- Технический делегат должен быть в состоянии двигаться на лыжах по трассе и оценивать подготовку трассы. Он может передать эту обязанность члену Жюри.

8 Обязанности ТД во время соревнований

8.1 Во время соревнований ТД должен:

- прибыть на место проведения соревнований за два часа до начала первого соревнования или ранее при плохих погодных условиях, по прибытии, ознакомиться с отчётом главного судьи и начальника трассы, предоставляющего детальную обновленную информацию обо всех приготовлениях к соревнованиям,
- убедиться, что соревновательное оборудование и коммерческая маркировка соответствуют правилам,
- присутствовать на стадионе в случае, если иные распоряжения не были переданы главному судье,
- контролировать все аспекты, которые могут повлиять на успешное проведение соревнований, и присутствовать в случае возникновения трудностей,
- стараться находиться в постоянном контакте по радио с членами Жюри или, по крайней мере, держать постоянный контакт с главным судьей и начальником трассы.

9 Обязанности ТД после соревнования

9.1 После соревнований ТД должен:

- получить итоговый отчёт от руководителя соревнований, руководителя трассы, руководителя контроля и обеспечения безопасности соревнований и других,
- встретиться с Жюри для принятия всех необходимых решений,
- получить от секретаря соревнований неофициальный список результатов и вместе с ним проверить его,
- убедиться, что официальные результаты опубликованы, в т.ч. на официальном вэб-сайте.

9.2 В течение десяти дней после соревнований ТД должен предоставить в главный офис ПКР, Организатору и Ассоциации Организатора детальный письменный отчёт о подготовке, организации и проведении соревнований, а также о компетентности технической подготовки.

- 9.3 Если возникали случаи дисквалификации или применения санкций, ТД обязан обеспечить качественную документацию, достаточную для процесса апелляции.

10. Собрание руководителей команд

10.1 Процедура

- 10.1.1 Перед каждым соревнованием проходит собрание руководителей команд. Оно должно быть проведено за один день до соревнований.
- 10.1.2 Дата, время и место собрания руководителей команд должны быть опубликованы в программе соревнований. ТД и главный судья решают, сколько представителей от каждой из участвующих команд и сколько аккредитованных официальных лиц могут принять участие в собрании руководителей команд.
- 10.1.3 Собрание руководителей команд проводится главным судьей
- 10.1.4 На собрании руководителей команд решение, принятое большинством голосующих участников, может быть рекомендовано Жюри. У каждой команды есть один голос.
- 10.1.5 Если необходимо, Жюри может принять решение прервать собрание, чтобы принять решение по рекомендациям и продолжить встречу с учётом принятого решения.

11. Программа собрания руководителей команд

- 11.1 На собрании руководителей команд должна быть распространена письменная программа собрания. Она готовится секретарем соревнований совместно с главным судьей и ТД.
- 11.2 На всех соревнованиях программа собрания обычно содержит следующие пункты:
- переключка
 - представление членов Оргкомитета
 - представление Жюри, в случае необходимости, назначение Жюри
 - прогноз погоды
 - проверка заявок на участие в соревнованиях и формирование групп участников соревнований
 - жеребьёвка

- схема стадиона (доступ, маркировка лыж, старт, финиш, зона передачи эстафеты, места для переодевания, выход и т.д.)
 - схема трассы (доступ, рельеф, расположение промежуточного хронометража и пунктов питания, вопросы безопасности, маркировка трассы и т.д.)
 - подготовка трассы
 - время, местоположения и правила тестирования лыж
 - время и трассы для тренировок
 - общая информация от ТД
 - общая информация от Организатора
- 11.3 На собрании руководителей команд должен вестись протокол, содержащий все темы обсуждения и сделанные рекомендации.

В. Трассы для лыжных гонок - Гомологация – Технические определения - Подготовка – Стадион

12. Форматы соревнований и программ

12.1 Таблица дистанций и длины трасс

Формат гонки	Дистанция соревнования (км)	Длина трассы (км)
Соревнования с индивидуальным стартом	2.5, 5, 10, 15, 20	2.5, 5, 7.5, 10
Соревнования с общим стартом	без ограничений	без ограничений
Эстафета	Женщины (3x2.5) Мужчины (1x4 «сидячие», 2x5 «стоячие»	2.5 2.0 2.5 или 5
Соревнования с индивидуальным стартом – спринт (пролог)	900 м (+/- 300 м)	900 м (+/- 300 м)

12.2. Программа для соревнований Чемпионат России

12.2.1 Главным принципом является то, что количество соревнований в двух техниках должно быть равным.

12.3 Чемпионаты России

12.3.1	«стоячие» мужчины:	10 и 20км
	«сидячие» мужчины	10 и 15км
	эстафета мужчины	
	«стоячие» женщины	5 или 10км и 15км
	«сидячие» женщины	5 и 10км
	эстафета женщины	
	Спринт - лыжные гонки	

12.3.2. Программа сезона определяется СТК каждый год. Программа обычно состоит из форматов соревнований, перечисленных выше. Дистанции и техника определяются ежегодно. Для обеспечения дальнейшего развития лыжных гонок и биатлона.

13 Описаний трасс для соревнований по лыжным гонкам

Все правила и нормативы, касающиеся устройства соревновательной трассы, можно найти в Руководстве по Гомологации по лыжным гонкам и биатлону, которое является Приложением к данным правилам.

13.1. Гомологация

Все правила и нормативы, касающиеся устройства соревновательной трассы, можно найти в Руководстве по Гомологации по лыжным гонкам и биатлону, которое является Приложением к данным правилам.

13.2. Технические определения

13.3 Классическая Техника

13.3.1 Под классической техникой понимаются техники попеременных ходов, техники одновременных ходов, техники «ёлочка» без скользящей фазы, техники спуска и поворота. Одновременный одношажный и двухшажный коньковые ходы не допускаются. Техники поворота включают в себя шаги и толчки для изменения направления. Там, где есть прорезанная лыжня, техники поворота с коньковым отталкиванием

запрещены. Это же правило применимо к спортсменам, идущим на повороте без прорезанной лыжни.

13.3 Свободная техника

13.3.1 Свободная техника включает в себя все лыжные техники.

14. Подготовка трассы

14.1 Предсезонная подготовка

14.1.1 Скалы, камни, корни деревьев, пни, кусты и тому подобные препятствия должны быть удалены. Трассы должны быть подготовлены перед зимой, чтобы на них можно было соревноваться даже при очень небольшом количестве снега. Участки трассы, на которых есть проблемы дренажа, должны быть исправлены. Летняя подготовка должна проводиться по стандарту, который позволяет проведение соревнований с примерно 30-сантиметровым снежным покровом. Особое внимание следует уделять участкам спуска и необходимости ограждения поворотов.

15. Общая подготовка к соревнованиям

Не должно быть поворотов на самом верху холмов или небольших кочек. Следует избегать S-образных изгибов. Следует избегать изгибов на спуске и сразу после спусков. По классической лыжне должно быть легко ехать. Следует избегать крутых поворотов.

Изгибы должны быть устроены таким образом, чтобы лыжник мог без труда проходить через них. Рекомендованный минимум диаметра для каждого изгиба составляет 30 м.

15.1 Трасса должна быть полностью подготовлена механическим оборудованием. Если используются тяжёлая техника, она должна максимально возможно следовать естественной конфигурации почвы, чтобы сохранить неровности ландшафта.

15.1.2 Трасса должна быть подготовлена на рекомендуемую ширину в соответствии с Инструкцией по гомологации и форматом соревнований. Трасса должна быть подготовлена так, чтобы участники соревнований могли беспрепятственно передвигаться на лыжах. Склоны, на которых пересекаются лыжни, должны быть достаточно широкими, чтобы можно было подготовить их надлежащим образом.

- 15.1.3 Трассы должны быть полностью подготовлены до официальной тренировки, правильно размечены и иметь правильно размещенные обозначения километража. Разминочные трассы должны быть подготовлены так же, как и трасса для соревнований.
- 15.1.4 Для всех участников должны быть обеспечены одинаковые условия во время соревнований. Если идет снег или дует сильный ветер, должно быть доступно достаточное количество накатчиков и/или специально экипированных патрулей, чтобы поддерживать постоянные условия. План действий должен быть подготовлен.
- 15.1.5 Любое использование искусственных средств для улучшения скольжения по снегу запрещено. В особых случаях разрешается использование химикатов для сохранения снежного покрытия.
- 15.2 Подготовка к соревнованиям в классической технике**
- 15.2.1 Для соревнований с отдельным стартом классической техникой по всей соревновательной трассе должна проходить единая идеально ровная лыжня. Как правило, лыжня прокладывается в середине трассы (кроме поворотов). На поворотах должна присутствовать только непрерывная лыжня, позволяющая лыжам скользить по ней беспрепятственно. Там, где повороты слишком круты и скорость может оказаться слишком высокой, чтобы удержаться на лыжне, лыжня не прорезается. Для принятия решений по подобным вопросам подготовки трассы и лыжни должны учитываться возможности лучших спортсменов и их наивысшая возможная скорость. На поворотах лыжня должна быть расположена близко к ограждению, чтобы исключить возможность прохождения между лыжней и ограждением.
- 15.2.2 Лыжня должна быть подготовлена таким образом, чтобы управлять лыжами и скользить на них было возможно без эффекта бокового торможения какой-либо частью крепления. Расстояние между левой и правой лыжнями должно составлять 17-30 см, если измерять от середины каждой лыжни. Глубина лыжни должна составлять 2-5 см даже на жестком снегу.
- 15.2.3 Там, где используются две лыжни, они должны находиться на расстоянии 1.20 – 1.50 метра друг от друга, отмеренном от середины каждой лыжни.

15.2.4 Последние прямые 100 метров являются финишной зоной. Начало этой зоны должно быть четко отмечено цветной линией. Эта зона обычно разделяется на 3 коридора с нарезанными лыжнями. Они должны быть четко обозначены и хорошо различимы, но не должны мешать движению лыжников.

15.3. Подготовка к соревнованиям в свободной технике

15.3.1 Для соревнований с отдельным стартом в свободной технике трасса должна быть шириной не меньше 4 метров. На участках спуска, где проложена лыжня, она должна следовать идеальной линии трассы.

15.3.2 Последние прямые 100 м. будут зоной финиша. Начало этой зоны должно быть четко отмечено цветной линией. Эта зона должна быть шириной не менее 9 метров и разделена на 3 коридора, которые должны быть четко отмечены и хорошо видны, но не должны служить помехой для лыж.

15.3.3 Если Жюри требует такого разделения, должна быть проложена дополнительная лыжня для LW классов спортсменов.

16. Маркировка трассы

16.1 Маркировка трассы должна быть настолько четкой, чтобы у участника соревнований никогда не возникло сомнений относительно того, куда идет трасса.

16.2 Знаки обозначения километража должны отмечать общее расстояние, пройденное на лыжах по трассе.

16.3 Развилки и пересечения на трассе должны быть четко отмечены видимыми знаками, а поперек неиспользуемых частей трассы должны быть размещены ограждения.

17. Пункты питания

17.1 Расположение

17.1.1 На гонках длиной 15 км и более должен быть предоставлен по крайней мере один пункт питания.

18. Защита трассы

18.1 На Чемпионатах России трассы должны быть ограждены по обеим сторонам везде, где зрители теоретически могут помешать с участникам соревнований.

19 Стадион для проведения соревнований по лыжным гонкам

19.1 Зона Стадиона

19.1.1 Стадион для проведения соревнований по лыжным гонкам должен быть подготовлен к Чемпионатам России и иметь хорошо организованные зоны старта и финиша.

19.1.2 Организация стадиона должна обеспечивать функциональность, стадион должен быть разделён по мере необходимости воротами, ограждениями и отмеченными зонами, обеспечивающими контроль. Всё должно быть подготовлено таким образом, чтобы:

- участники соревнований могли проходить через зону стадиона несколько раз,
- участники соревнований, официальные лица, СМИ, обслуживающий персонал и зрители могли легко попасть в соответствующие зоны,
- было достаточно места для обеспечения индивидуального старта, персьюта, масс-стартов и стартов эстафет, и чтобы зона финиша была необходимой длины.

19.1.3 Участники соревнований должны быть в состоянии беспрепятственно попасть в следующие зоны:

- зона подготовки команды (комнаты подготовки лыж),
- зона тестирования лыж и разминочные трассы,
- зоны маркировки лыж и контроля снаряжения,
- зона хранения разминочной одежды,
- зона старта,
- зона передачи эстафеты (с выходом),
- зона финиша,
- зона проверки лыж после финишной черты,
- зона срочной помощи (комнаты для переодевания, питания и т.д.),
- выход.

20. Условия работы

20.1 Официальные лица соревнований и члены Жюри должны иметь надлежащие условия работы. Тренеры, официальные лица, СМИ и обслуживающий персонал должны иметь подходящие зоны для работы в пределах стадиона, размещённые так, чтобы они могли работать, не мешая старту и финишу. Доступ этих людей на территорию стадиона должен контролироваться при помощи аккредитаций.

20.1.2 Зона хронометража и вычислений должна быть расположена в здании с хорошим видом на зоны старта и финиша.

- 20.1.3 При использовании электронного хронометража стартовые ворота должны быть расположены на линии старта, а фото-элементы - на линии финиша. Хронометраж на промежуточных этапах трассы должен находиться со стороны старта или финиша и стартовая зона должна быть защищена и иметь ширину не менее 4 метров.
- 20.1.4 На Чемпионатах России официальным лицам и членам Жюри должно быть предоставлено помещение для работы в непосредственной близости к стадиону.
- 20.1.5 Руководителю медицинской службы должна быть предоставлена отапливаемая комната около стадиона.

20.2 Дополнительные сооружения

- 20.2.1 Разминочные лыжи должны вести на стадион. На стадионе должны быть специальные лыжи для спортсменов, тренеров и официальных лиц. Лыжи должны быть ограждены и могут использоваться только специально аккредитованными лицами.
- 20.2.2 На Чемпионатах России в непосредственной близости к стадиону должна быть расположена закрытая зона для подготовки команды с комнатами для подготовки лыж. Компании-поставщики экипировки могут арендовать пространство или комнаты в этой зоне. Комнаты должны быть отапливаемыми и хорошо вентилируемыми.
- 20.2.3 Для участников соревнований около стадиона должны быть установлены уборные, доступные для колясок, и туалетные комнаты. Они должны быть легко доступны со стадиона.

20.3 Информационное оборудование

- 20.3.1 Информационное табло, показывающее температуру воздуха и снега, должно быть расположено близко к комнатам подготовки лыж и стадиону. Эти температуры должны отображаться следующим образом: за два часа до старта, за час до старта, за полчаса до старта, на старте, через полчаса после старта, через час после старта.
- 20.3.2 Температура должна измеряться в зоне стадиона и в зонах, где могут ожидать предельные температуры (в низких точках, в высоких точках, в подветренных точках, в тени или солнечных местах).

- 20.3.3 Информационные табло должны использоваться для отображения промежуточного хронометража и предварительных результатов.
- 20.3.4 Для объявления соревнований и важной информации должны использоваться громкоговорители.

21. Соревнования и спортсмены

- 21.1 Командирующие организации несут ответственность за здоровье выставленных ими участников соревнований. Врач соревнования проводит медицинское обследование только по требованию тренера или участника.

22. Классификация

- 22.1 Все правила и нормы относительно классификации изложены в Классификационном руководстве по лыжным гонкам и биатлону, который является Приложением к данным правилам.

Приложение IV: Классификационное руководство по лыжным гонкам и биатлону

23. Официальные заявки

- 23.1 Должны использоваться официальные заявочные формы по лыжным гонкам и биатлону.
- 23.2 Получение официальной заявочной информации
- 23.2.1 Официальные заявки и информация о формировании групп должны быть получены и проверены секретарём соревнований за два часа до собрания руководителей команд.
- 23.2.2 На официальные заявки и информация о формировании групп должны быть получены и проверены секретарем соревнований за два часа до Собрания Руководителей Команд (СРК). На соревнованиях Кубка мира официальные заявки и информация о формировании групп будет уточнена на СРК перед соревнованиями.
- 23.2.3 Если письменное предложение команды по формировании групп не было получено за два часа до жеребьевки, секретарь будет использовать порядок письменных заявок.

24. Формирование групп

- 24.1 Каждый руководитель команды может предложить разделение своих участников по группам. Перед жеребьёвкой руководитель команды должен равномерно распределить членов своей команды в пределах групп. Если страна заявляет большее количество участников, чем количество групп, дополнительные участники соревнований должны быть распределены по группам, по одному на группу, по выбору руководителя команды. Это правило также распространяется на команды, в которых участников меньше, чем групп.

Пример:

Команды:		Группы:			
		I	II	III	IV
Команда А	8 заявок	2	2	2	2
Команда В	6 заявок	1	2	1	2
Команда С	3 заявки	1	-	1	1

Если участников 20 или меньше, используются группы I и II; если участников 21-40, используются группы I, II и III; если участников более 40, используются все четыре группы.

Обычный стартовый порядок групп – Группы I, II, III и IV.

Замена участников по группам не может изменяться во время жеребьёвки.

Стартовые номера определяются жеребьёвкой в пределах каждой группы.

25. Способы формирования групп

- 25.1 Отобранная группа будет состоять из лучшей 1/3 спортсменов каждой категории (LW10-12, LW2-9) в текущем рейтинге к старту Кубка мира. Для первой серии соревнований сезона будет использоваться финальный рейтинг предыдущего сезона. Красная группа будет расположена на стартовом листе в наиболее выигрышной, по мнению ТД, позиции. Все участники соревнований, не вошедшие в красную группу, будут сгруппированы и расположены согласно вышеуказанным правилам
- 25.2 Все участники будут разделены на следующие 2 категории:
LW 10-12, LW 2-9.

25.3 Процентная система
Процентное отношение подлежит изменению. Действительная процентная система будет распространяться среди НПК СТК по лыжным гонкам и биатлону перед каждым сезоном или может быть загружена с веб-сайта МПК.

25.4 Общее количество категорий – две на каждый пол (LW «стоячие» – классы, LW «сидячие» – классы). Стартовые номера определяются жеребьевкой в рамках каждой группы.

26. Резервы подачи заявок на участие и поздняя подача заявок

26.1 Исключения

26.1.1 После жеребьевки на Чемпионатах России резервные участники могут только заменить участников соревнований, если изначально прошедший жеребьевку участник не может стартовать из-за форс-мажора (травма, болезнь, и т.д., освидетельствованная врачом) и если Жюри разрешает замену. Поздняя подача заявок не допускается.

26.1.2 Руководитель команды должен доложить об участниках соревнований, находящихся в стартовом списке и не имеющих возможности принять участие в соревновании из-за болезни или других причин, секретарю соревнования самое позднее 30 мин. перед началом соревнования.

27. Жеребьевка – Создание стартового списка

27.1 Принципы

27.1.1 Для проведения жеребьевки разрешены ручные и компьютерные методы.

27.1.2 Если соревнование должно быть перенесено на другую дату, жеребьевка должна быть проведена снова.

27.1.3 Если это возможно, жеребьевка может быть проведена перед собранием руководителей команд под наблюдением Жюри.

28 Ручная жеребьевка.

28.1 При этом методе каждый участник соревнований получает один номер из ряда чисел, определенного количеством участников в его группе (например, 23 участника в группе, участнику соревнований присваивается номер между 1 и 23). При первом случайном выборе по

жеребию выбирается одно из чисел от 1 до 23. В то же время, жеребьёвкой выбирается стартовый номер, назначенный этой группе (например, группа II с 23 участниками соревнований будет выступать в майках под номерами 45-67 включительно). Этот номер, который выпадет по жребью, является стартовым номером для участника соревнований, номер которого был выбран жребием при первом случайном выборе. Для обоих случайных выборов шары с соответствующими числами на них обычно достаются рукой из закрытой коробки или контейнера. После того, как эти два шара выбраны, таблички с фамилиями участников соревнований переносятся из групповой таблицы в стартовую таблицу.

28.2 Компьютерная жеребьёвка

Компьютерная жеребьёвка должна проходить под наблюдением члена Жюри, чтобы подтвердить процесс.

28.1 Этот метод требует, чтобы фамилии и формирование групп участников соревнований были введены в компьютер. Программа обеспечивает, по крайней мере, четыре стадии вывода информации на монитор.

1. Список зарегистрированных участников соревнований и их порядковые номера в пределах группы появляются на мониторе.

2. Компьютер наугад выбирает имя одного из участников соревнований и отображает его на мониторе.

3. Компьютер наугад выбирает стартовый номер для этого участника соревнований. Стартовый номер и фамилия участника соревнований появляются на мониторе.

4. Затем монитор показывает порядок стартового листа с этим участником соревнований.

29. Стартовые номера

29.1 Дизайн

29.2 Стартовые номера должны быть четкими как на спине, так и на груди спортсмена. Они не должны каким-либо образом мешать спортсмену. Размер, форма и метод крепления не могут быть изменены. Организатор ответственен за получение подлинных стартовых номеров. Стартовые номера, используемые в спринтах, на персьютах и масс-стартах, должны также быть расположены с обеих сторон по бокам.

- 29.3 «Сидячим» спортсменам рекомендуется иметь стартовые номера также на обеих сторонах «бобов».

30. Тренировки и проверка трассы

30.1 Возможности проведения тренировки

- 30.1.1 У участников соревнований должна быть возможность тренироваться и осмотреть трассу в условиях соревнования. Когда это возможно, трасса должна быть открыта за два дня до соревнований. В исключительных случаях Жюри может закрыть трассу или ограничить доступ участников соревнований на определенные участки или в определённое время.

31. Участники во время Соревнований

31.1 Ответственность

- 31.1.1 Участник соревнований несет ответственность за прибытие в зону старта и за старт в свое стартовое время. Участники соревнований должны следовать по маркированной трассе от старта до финиша и должны пройти все контрольные точки, а также честно вести себя по отношению к другим участникам соревнований. Они должны пройти всю дистанцию на своих маркированных лыжах, используя только свои собственные толчковые средства. Помощь накатчиков или подталкивание не разрешены.

- 31.1.2 Неверная трасса:
Если участник сойдет на неверную трассу, он должен вернуться обратно к месту, где он сделал неверный поворот, вдоль части трассы, по которой он прошел на лыжах по ошибке. Чтобы так поступить, участнику соревнований может потребоваться идти на лыжах против правильного направления, и он полностью несет ответственность за то, чтобы не стать препятствием или подвергнуть опасности других участников соревнований. Если таким образом не было получено преимущества по времени и не было препятствий для других участников соревнований, никаких взысканий за совершение такой ошибки не производится.

- 31.1.3 На всех соревнованиях палки могут быть заменены. Лыжи могут быть заменены только если:

1. Лыжи или крепления сломаны или повреждены. Повреждение экипировки должно быть доказано перед Жюри после соревнования.
2. Боксы смены снаряжения располагаются на соревновании.

В случае любой замены лыж участник соревнований должен сделать это за пределами трассы.

Смазка, выскабливание или чистка лыж участника соревнований во время соревнования запрещена. **Исключение:** в классической технике участники соревнований могут скоблить свои лыжи, чтобы удалить снег и лед, и нанести смазку в случае необходимости. Участник соревнований должен делать это за пределами трассы без помощи каких-либо других людей.

- 31.1.4 Участник соревнований, которого догнали, должен уступить дорогу по первому требованию, кроме соревнований по спринту и нахождения в отмеченных зонах. Это применяется в гонках в классической технике, даже когда есть две лыжни и при беге коньком, когда лыжнику, которого настигают, вероятно, придется ограничить свои движения коньком. Во время обгона, участники соревнований не должны мешать друг другу.
- 31.1.5 Как только участники соревнований входят в зону, где размечены коридоры, они должны остаться в выбранном ими коридоре, если они не настигают другого участника соревнований.
- 31.1.6 На эстафетах участники соревнований, которых обогнали на круг, должны покинуть соревнование, но они будут оценены по итоговым результатам..
- 31.1.7 Участники соревнований должны выполнять инструкции официальных лиц соревнований.
- 31.1.8 Участник соревнований должен исполнять все стороны медицинских и Классификационных правил.
- 31.1.9 Технический комитет по лыжным гонкам и биатлону имеет полномочия на изменение правил в целях опробования.
- 31.1.10 Упавшие участники соревнований классов LW 10-12 могут вернуться на трассу при помощи официальных лиц. Им необходимо вновь войти в гонку в том же месте.
- 31.1.11 Спортсменам классов LW 10-12 нельзя использовать одну или обе свои ноги для управления «бобом» или торможения ими во время соревнований.

32. Официальные и другие лица во время Соревнований

32.1 Ответственность

- 32.1.1 Если требуется, ТД выпускает специальные инструкции для официальных лиц, СМИ и обслуживающего персонала и любых других лиц, не являющихся участниками соревнований, которые гарантируют

порядок на трассе, стадионе и в зоне подготовки команды до, в течение и после соревнований.

32.1.2 Для поддержания порядка и контроля на трассах применяются следующие принципы:

- за 5 минут до старта и до времени, пока не пройдут лица, закрывающие трассу, всем официальным лицам, тренерам, лицам, не являющимся участниками соревнований и другим аккредитованным лицам, больше не разрешается передвигаться на лыжах по трассе. На этот период эти лица должны занять определённые места около трассы и стоять без надетых лыж,
- при предоставлении промежуточных результатов и информации участникам соревнований, официальные лица, тренеры и другие не должны бежать рядом с участниками соревнований более 30 метров,
- выполняя эту работу, официальные лица и другие должны убедиться, что они не препятствуют движению участников соревнований.

32.1.3 Чтобы добиться четкого освещения по телевидению и из соображений безопасности, отдельные участки трассы могут быть закрыты для всех, кроме спортсменов, принимающих участие в соревнованиях. Жюри ограничивает тестирование лыж и разминку участников в отдельных частях соревновательной трассы до и во время соревнований. Спортсменам и обслуживающему персоналу, носящим специальные нагрудные майки, может быть позволено передвигаться на лыжах по этим частям трассы.

32.1.4 Проверка смазки и разминка на соревновательной трассе всегда должны производиться по ходу направления трассы. Любой проверяющий лыжи на трассе должен учитывать безопасность других лиц, находящихся на трассе, и подготовку трассы. Использование для проверки лыж электронных устройств хронометража, не будет позволено на трассе во время соревнований.

32.1.5 Для повышения уровня и дальнейшего развития классификационных систем, медицинской и технической, в том числе, процентной системы, Исполком Спортивной Ассамблеи по лыжным гонкам имеет полномочия, при необходимости, допускать видеосъемку спортсменов во время медицинской и технической классификации, а также во время тренировок и соревнований на всех мероприятиях ПКР.

33. Маркировки Лыж

33.1 Процедура

33.1.1 В целях контроля обе лыжи маркируются немедленно перед стартом. Участник соревнований должен лично прибыть на официальный пункт маркировки в назначенное время, надев на себя стартовую майку.

34. Старт, Хронометраж, Финиш и Результаты

34.1 Типы Стартов

34.1.1 В индивидуальных стартах будут использоваться, как правило, интервалы в полминуты. ТД могут санкционировать более короткие или длинные интервалы, чтобы создать справедливые условия для участников соревнований.

34.1.2 Порядок старта

Стартовый порядок должен быть определен ТД таким образом, чтобы, по возможности, избежать обгона. В принципе, мужчины стартуют перед женщинами.

34.1.3 Рекомендованный стартовый порядок различных классов, если одна и та же трасса используется для всех, выглядит следующим образом:

Мужчины LW 10-12

Женщины LW 10-12

Мужчины LW 2-9

Женщины LW 2-9

34.2 Процедура индивидуального старта

34.2.1 Судья, дающий сигнал с старта, дает каждому участнику соревнований предупреждение "Внимание", за десять секунд до начала. За 5 секунд до старта он начинает обратный отсчет «5-4-3-2-1» «Старт».

При использовании электронной системы хронометража одновременно с командой к старту будет дан хорошо слышимый электронный сигнал к старту. Стартовый хронометр должен быть размещен так, чтобы участник соревнований мог его ясно видеть.

34.2.2 Участник соревнований должен находиться ногами/грудной клеткой (LW 10-12) позади линии старта и оставаться неподвижным, пока судья, дающий команду к старту, не даст команду. Лыжные палки также должны оставаться на месте и должны быть на стартовой линии и/или стартовых воротах.

- 34.2.3 Когда используется ручной хронометраж, участник соревнований, стартовавший преждевременно, должен получить сигнал к возвращению и снова пересечь стартовую линию. В этом случае, его стартовым временем будет являться время в стартовом листе.
- 34.2.4 Если используется электронный хронометраж, участник соревнований может стартовать в любое время между тремя секундами до и тремя секундами после сигнала к старту. Если он стартует более чем за три секунды до сигнала к старту, это фальстарт. Если он начнет позже, чем через три секунды, будет учитываться время стартового листа.
- 34.2.5 Участник соревнований, который поздно стартует, не должен мешать стартовать другим.
- 34.2.6. Если используются и электронный, и ручной хронометраж, на случай, если Жюри решит, что его поздний старт произошёл ввиду форс-мажора, должно быть отмечено фактическое время старта участника.

35. Хронометраж

35.1 Процедура

- 35.1.1 Для всех соревнований должен использоваться электронный хронометраж. Электронный хронометраж будет всегда дополнен ручным хронометражем как резервной системой, и результаты обеих систем будут сверены.
- 35.1.2 Результаты будут измерены до целых 1/10 секунды. Например, 38:24.38 станет 38:24.3.
- Для соревнований по спринту результаты рассчитываются в соответствии - Формат спринт-соревнований по лыжным гонкам.
- 35.1.3 Если используются передатчики, то все участники соревнования обязаны их носить.
- 35.1.4 Если электронный хронометраж временно неисправен, то будет использоваться ручной хронометраж с поправкой на среднюю разницу во времени, которая бывает между электронным и ручным хронометражем. Если электронный хронометраж будет часто выходить из строя или полностью сломается во время соревнований, то ручной хронометраж будет использоваться для всех участников соревнований. Когда ручной хронометраж используется для подсчёта результатов, должно быть использовано фактическое время старта.

35.2 Промежуточный хронометраж

35.2.1 На 10-километровой трассе должно быть отмечено одно промежуточное время, для 15/20 км - от одной до двух промежуточных отметок.

36. Финиш

36.1 Процедура

36.1.1 При использовании ручного хронометража время фиксируется в момент, когда первая нога участника (LW 10–12 – крепление) пересекает финишную черту.

36.1.2 При использовании электронного хронометража время фиксируется, когда срабатывает контакт. Измеряющая точка светового или фото элемента должна находиться на той же высоте, что и элемент стартовых ворот (прибл. 60 см).

36.1.3 Судья на финише несет ответственность за фиксирование порядка, в котором участники соревнований пересекают финишную черту. Он передает этот лист руководителю хронометража. Касательно фото финиша в эстафетных соревнованиях.

36.1.4 Контрольная линия (Красная Зона) отмечается через 12-15 метров после финишной черты.

За этой линией контролер на финише проверят участника соревнований, чтобы убедиться в том, что участник пересек финишную линию, по крайней мере, с одной маркированной лыжей. Участникам соревнований не позволяется снимать свои лыжи до пересечения контрольной линии. Нарушения будут доложены членам Жюри.

37. Подсчёт результатов

37.1 Процедура

37.1.1 Результаты подсчитываются путем вычисления разницы между временем старта и финиша. Если классы комбинированные, фактическое время должно быть умножено на индивидуальные проценты.

37.1.2 Если двое или более участников соревнований показали одинаковое время, они должны занимать одно и то же место в финишном протоколе, и участник соревнований с более низким стартовым номером будет указан первым.

38. Публикация Результатов

38.1 Процедура

38.1.1 Неофициальный финишный протокол будет распространен и размещён на официальном информационном табло как можно раньше после соревнования, с указанием времени публикации. Жюри должно решать все вопросы, касающиеся любых нарушений или протестов в течение 15 минут после размещения результатов. Финишный протокол становится официальным сразу после принятия решения Жюри.

38.1.2 Официальный финишный протокол должен содержать итоговые места участников соревнований, стартовые номера, классы, процентные коэффициенты, промежуточное время, фактическое время и дельту времени, технику бега, количество участников соревнований, фамилии стартовавших, но не финишировавших участников, любых дисквалифицированных участников соревнований, технические детали трассы; длину, количество подъёмов, спусков, перепад высот, погодные условия, температурные данные, и состав Жюри.

Дельта времени (Δ): это время (в реальном времени) в течение которого лыжник должен был бы идти на лыжах быстрее, чтобы сравнить результат с победителем (в установленное время).

r_i Фактическое время (для участника i)

$DELTA = r_i - (w/p_i) w$: Вычисленное время победителя

p_i Проценты (для участника i)

38.1.3 Секретарь соревнования после проверки ТД подписывает официальные результаты и подтверждает их правильность.

38.1.4 Процент каждого участника должен быть напечатан на всех заявочных, стартовых и финишных протоколах.

39. Эстафеты. Организация

39.1 Основное Правило

39.1.1 Организация эстафет такая же, как и организация соревнований по другим лыжным гонкам, со следующими дополнениями:

39.2 Специальные официальные лица

39.2.1 Главный судья назначает судью масс-старта и передачи эстафеты, который со своими ассистентами организуют старт эстафеты и затем убеждаются, что передача эстафеты в зоне передачи соответствует Правилам. Один из ассистентов вызывает участников соревнований к зоне передачи эстафеты, а другой отзывает участников после неверной передачи.

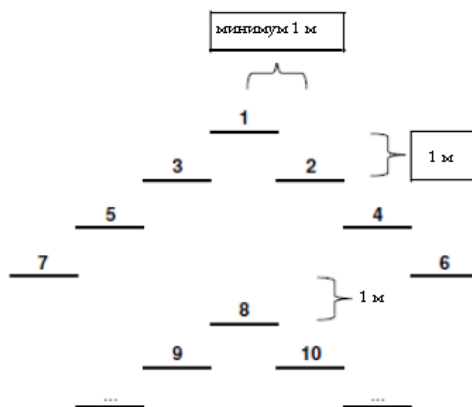
39.2.2 Жюри назначает одного из своих членов судьей эстафеты для наблюдения за масс-стартом и передачей эстафеты.

40. Технические условия и подготовка

40.1 Старт

40.1.2 Стартовая линия

Стартовая линия эстафеты будет подготовлена в форме стреловидной решетки.



Для обеспечения честного старта, при необходимости могут быть сделаны модификации в связи с рельефом местности и погодными условиями.

40.1.2 Подготовка старта

Эстафетный масс-старт должен состоять из 100 метров параллельных лыжней, где каждому участнику запрещено покидать свою лыжню. Также должна быть зона, где лыжни сходятся в соревновательную трассу. Вдоль трассы не должно быть факторов, которые могут спровоцировать затор.

40.2 Стартовые позиции

40.2.1 Участники первого этапа эстафеты стартуют со стартовой линии. Участник с первым стартовым номером стартует по средней дорожке, номер 2 справа от него, номер 3 - слева от средней дорожки и т.д. На неровном участке стартовая линия должна быть расположена так, чтобы у каждого стартующего участника соревнований были одинаковые условия. Нумерация должна быть размещена справа от трассы.

41. Трасса

41.1 Дистанции

41.1.1 Дистанция эстафеты для женщин составляет 2.5 км, для «сидячих» мужчин – 4 км, и для «стоячих» мужчин - 5 км.

41.1.2 Длина первого этапа может отклоняться на +/- 5% от других этапов, в зависимости от планировки стадиона.

41.2 Классическая Техника

41.2.1 В принципе, трасса для эстафет подготавливается с одной лыжней.

41.3 Коньковая Техника

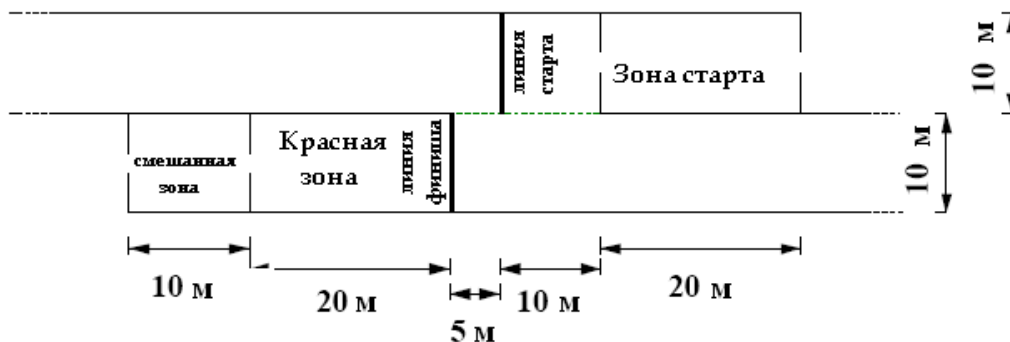
41.3.1 Подготовленная трасса должна быть настолько широкой, насколько возможно и необходимо.

42. Передача эстафеты

42.1 Процедура

42.1.1

Зона передачи эстафеты



Зона передачи эстафеты должна быть четко размеченной, огороженной и расположенной на плоском или слегка возвышающемся участке близко к старту и финишу.

42.2 Цвета

42.2.1 Стартовые номера

42.2.2 Для каждого этапа эстафеты должны быть использованы различные цвета обозначения стартовых номеров. На зимних Паралимпийских играх и Чемпионатах мира они будут следующими: 1-ый этап = красный; 2-ой этап = зелёный; 3-ий этап = жёлтый.

43. Соревнования и участники соревнований

43.1 Команда в эстафете

43.1.2 Состав команды

СТК по лыжным гонкам и биатлону должен быть уполномочен изменять составление эстафеты, чтобы гарантировать достаточное для проведения соревнований количество стран.

43.1.3 Состав команды

43.1.4. Женщины 3 x 2.5 км

В эстафетах будет использоваться трасса для «сидячих» спортсменов, 2 этапа классическая техника и 1 этап коньковая техника. В каждой команде, не менее чем один спортсмен должен быть из группы I.

43.2.5 Формирование женской эстафеты

Группа I

Группа II

LW 3

LW 5/7

LW 2

LW 10-12

LW 6/8

LW 9

43.2.6 Мужская Эстафета

4 км «сидячие», 5 км «стоячие» CL, 5 км «стоячие» FT

Общее процентное соотношение команды: Максимум составляет 288%

44 Заявки на участие

44.1 До времени проведения жеребьевки к соревнованиям шестеро участников могут быть заявлены в каждой команде. За два часа до собрания руководителей команд фамилии трех участников, действительно принимающих участие в соревнованиях, и их стартовый порядок и техника должны быть предоставлены Организатору. После этого времени они могут быть заменены по причине "форс-мажора".

44.2 Жеребьевка

44.2.1 Стартовые номера обычно будут назначаться по результатам жеребьевки.

44.3 Маркировка лыж

44.4 Цвет маркировки будет таким же, как и для каждого этапа эстафеты.

45 Процедура Старта

45.1 Проводится масс-старт.

45.2 Стартовый сигнал

45.2.1 Судья, дающий старт, должен/должна стоять так, чтобы его/её могли легко услышать все участники

45.2.2 Если произошёл фальстарт, ассистент судьи, дающего старт, который стоит в 100 метрах перед стартовой линией, отвечает на сигнал судьи, дающего старт, преграждая путь, после чего будет дан новый старт.

45.3 Передача эстафеты

45.3.1 Как только приближающийся участник соревнований пересек финишную черту в зоне передачи эстафеты всем телом, может стартовать следующий участник. Участник соревнований, который стартовал раньше, должен быть возвращен и еще раз пересечь стартовую черту. Маршал должен направить закончивших дистанцию спортсменов к выходу из зоны передачи эстафеты таким образом, чтобы они не препятствовали другим стартующим участникам соревнований.

46. Хронометраж и результаты

46.1 Основное Правило

46.1.1 Хронометраж и вычисления ведутся так же, как и на других соревнованиях по лыжным гонкам.

46.2 Хронометраж

46.2.1 Промежуточное время для отдельных этапов трассы отмечается, когда участник соревнований пересек линию промежуточного хронометража. Это также является стартовым временем для следующего участника соревнований.

46.2.3 Итоговое время команды в эстафете – это время, которое пройдет между стартом и моментом пересечения последним членом команды финишной черты. Порядок, в котором участники соревнований финишируют на последнем этапе эстафеты, определяет итоговый результат.

46.2.4 Рейтинг спортсменов, участвующих в фото финише, будет определен согласно порядку пересечения ими вертикальной планки финишной черты большим пальцем передней ноги.

LW 10-12: На фото финише участник, чей торс пересекает финишную черту, является лидером.

В случае падения при пересечении финишной черты, участник соревнований включается в рейтинг, если все части его тела пересекли финишную черту без посторонней помощи.

47. Дисквалификация

47.1 Такие же правила применяются и для других соревнованиям по лыжным гонкам со следующими дополнениями:

Команда будет дисквалифицирована Жюри, если:

- один и тот же участник соревнований участвует более чем в одном этапе трассы,
- передача эстафеты выполнена некорректно и не исправлена;

48. Медицинская помощь и Безопасность

48.1 Руководитель Медицинской службы

48.1.1 Для каждого соревнования по лыжным гонкам будет назначен руководитель медицинской службы. Он будет являться членом Комитета соревнований. По возможности, руководитель медицинской службы должен иметь лицензию медицинского доктора.

48.2 Планирование

48.2.1 Руководитель медицинской службы должен подготовить к работе службу первой помощи, эвакуации, и план уведомлений о травмах, несчастных случаях, или смертельных случаях. Информация относительно этого плана и процедур, которые будут проводиться в случае травмы, несчастного случая, или смерти, должна быть предоставлена участникам и официальным лицам соревнования.

48.3 Тренировки

48.3.1 Руководитель медицинской службы должен назначать тренировки, информировать и тренировать необходимое количество медицинского персонала, сотрудников безопасности и персонала по оказанию скорой помощи для обеспечения безопасности и медицинского обслуживания участников соревнований.

48.4 Станции скорой помощи

48.4.1 Расположение станций скорой помощи должно быть отмечено соответствующими знаками вдоль трассы. В стартовой и финишной зонах должны находиться отапливаемые станции первой помощи.

49. Меры предосторожности при холодной погоде

49.1 Условия:

49.1.1 Существует три основных фактора, которые должны учитываться Жюри относительно безопасности в холодную погоду: температура; продолжительность нахождения на холоде; одежда и другая защита от холодной погоды. Эти факторы вместе с любой другой соответствующей информацией, такой как "коэффициент охлаждения ветром", должны приниматься во внимание, когда принимается решение относительно холодной погоды.

49.2 Между-15 ° и -25 ° C

49.2.1 Если температурный уровень прогнозируется между -15° и - 25°C в любой точке трассы, участникам должны быть доступны рекомендации относительно защиты от холодной погоды. В таких условиях поиск информации и следование рекомендациям, данными организаторами, являются прямой ответственностью участников.

49.3 -25 ° C и ниже

- 49.3.1 Если температура на большей части трассы находится на уровне -25°C или ниже, соревнование должно быть отложено или отменено.

49.4 Меры предосторожности при жаркой погоде

- 49.4.1 Если температура в ходе соревнований прогнозируется выше $+5^{\circ}\text{C}$ и ожидается солнце, участникам должны быть даны рекомендации относительно одежды, защиты кожи и необходимости потреблять адекватное количество жидкости до и во время соревнования. Пункты питания должны убедиться, что они имеют в наличии необходимые напитки, отвечающие требованиям возросшего спроса. Станции скорой помощи должны быть проинструктированы, чтобы быть готовыми к проявлению признаков обезвоживания или любого вреда от прямых солнечных лучей и быть готовыми принять необходимые меры в случаях обезвоживания или ожогов.

50. Процедура отмены соревнования

50.1 Стратегия

- 50.1.1 Обычно факторы, рассматриваемые для отмены или отсрочки соревнования – это: температура, погодные условия, состояние снега или состояние трассы. Если соревнование отложено, при согласовании с Национальной Лыжной Ассоциацией должна быть назначена новая дата.

- 50.1.2 Отмена или отсрочка более, чем за шесть дней до соревнования:

Если соревнование должно быть отменено или отложено, все участники должны быть уведомлены об этом по крайней мере, за 6 дней до первоначальной даты проведения соревнований. Информация относительно этого должна быть немедленно передана в Национальные лыжные ассоциации и СМИ. Решение об отмене соревнований более чем за шесть дней до соревнований должно быть принято руководителем соревнований и ТД.

50.2 Отмена в короткие сроки

Отмена в короткие сроки проводится за шесть или менее дней до даты проведения соревнования. Однако, соревнование не может быть отменено менее, чем за три часа до запланированного времени начала за исключением угрозы безопасности участников соревнований и официальных лиц. О процедуре отмены должно быть сообщено

участникам соревнований (см. статью 382.2). Решение об отмене должно быть принято Жюри.

50.3 Политика возмещения средств:

Если соревнование отложено, участникам соревнований, которые заплатили взносы за участие, должно быть позволено соревноваться на отложенном соревновании без дополнительной платы. Если участник соревнований решит не соревноваться на отложенном соревновании, то взнос за участие не будет ему возмещен. Политика возмещения средств при отмене соревнования должна быть изложена в Положении о соревнованиях.

51. Дисквалификации, протесты, санкции. Общие условия

51.1 Действие или ошибка (кратко описываемые как нарушение) может повлечь санкции только в том случае, если до совершения этого нарушения оно было определено как подлежащее наложению штрафа.

Штрафы возлагаются за:

- нарушение или несоблюдение правил соревнований,
- невыполнение указаний Жюри (в некоторых случаях: отдельных членов Жюри),
- неспортивное поведение.

52. Дисквалификация

52.1 Нарушение следующих правил является наиболее наглядным примером для Жюри, чтобы дисквалифицировать участника соревнований.

Участник соревнований будет дисквалифицирован, если он:

- нарушает положения,
- участвует в соревнованиях на ложных основаниях,
- не следует намеченной трассы (пытаясь избрать кратчайший путь) или не проходит через всех контролеров,
- получает неразрешенную помощь,
- не уступает дорогу обгоняющему участнику соревнований, когда это требуется, или препятствует другому участнику соревнований,
- преодолевает часть трассы на немаркированных лыжах; за исключением поломки лыжи или крепления, или без лыж на ногах,
- тестирование лыж и разминка на соревновательной трассе в запрещенных зонах или в неверном направлении,
- отказывается носить передатчик, когда это необходимо.

- 52.2 После дисквалификации фамилия участника соревнований будет удалена из протокола результатов и будет подготовлен новый протокол.
- 52.3 В случае серьезных нарушений (повторная дисквалификация, намеренное препятствие участникам соревнований другими участниками, тренерами, официальными лицами, другими нарушителями), Жюри информирует СТК по лыжным гонкам и биатлону, который проинформирует Правление ПКР.
- 52.4 Жюри обязано проинформировать участника соревнований или руководителя команды, Национальную ассоциацию участника соревнований и СТК по лыжным гонкам и биатлону о дисквалификациях и последующих дисциплинарных процедурах.
- 52.5 Все нарушения, связанные с допингом, должны разбираться в соответствии с Кодексом по анти допингу и медицине.

53. Протесты

53.1 Процедура

- 53.1.1 Протест должен приниматься Жюри или вышестоящим судом, при условии, что:
- протест был подан в определенный временной промежуток,
 - протест не был намеренно задержан, чтобы получить преимущество,
 - протест сопровождается уплатой €60 или эквивалентной суммы денег.
- 53.1.2 Протесты против допуска спортсмена должны быть поданы в письменной форме секретарю соревнований до начала соревнований.
- 53.1.3 Протесты против поведения другого участника соревнований или официального лица должны быть поданы секретарю соревнований в течение 15 минут после публикации неофициальных результатов. Жюри может сократить это время; если это сделано, необходимо объявить об этом на собрании руководителей команд.
- 53.1.4 Протесты относительно хронометража должны быть поданы в письменной форме секретарю соревнований в течение 15 минут после публикации неофициальных результатов.
- 53.1.5 Протесты относительно канцелярских ошибок или нарушений Правил после соревнований будут рассмотрены, если они отправлены зарегистрированной почтой через Национальную ассоциацию участника соревнований в СТК по лыжным гонкам и биатлону в течение одного месяца после соревнований.

54. Санкции. Апелляции

54.1 Если Жюри решает, что нарушение правил не имело никакого влияния на результат гонок, то Жюри может принять решение не дисквалифицировать лыжника или команду эстафеты. Жюри может на Правлении ПКР обратиться с санкцией против лыжника, нарушившего правила, одобренные Правлением ПКР.

53.1.1 Штрафы

- Выговор,
- Отзыв аккредитации на соревнование/я,
- Отказ в аккредитации.

54 Апелляции

54.1 Процедура

54.1.1 Участник соревнований, его клуб или ассоциация могут подать апелляцию против решения Жюри.

НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС

Соревнования по настольному теннису среди лиц с поражением опорно-двигательного аппарата (ПОДА) проводятся в соответствии с настоящими Правилами, а также правилами Международной федерации настольного тенниса (далее ИТТФ) .

1. ВИДЫ СОРЕВНОВАНИЙ, УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

1.1. Виды соревнований

1.1.1. Соревнования по настольному теннису среди лиц с поражением опорно-двигательного аппарата (далее с ПОДА) подразделяют на:

- личные, в которых результаты засчитывают каждому участнику отдельно;
- командные, в которых результаты отдельных участников команды засчитывают команде в целом;

1.1.2. Каждый вид соревнований состоит из:

- одиночных встреч: мужских, женских;
- парных встреч: мужских, женских.
- Соревнования проводятся отдельно в 1-5 классах (колясочники), 6-10 классах и абсолютном первенстве в 1-5 классах и 6-10 классах.
- Если команд/участников в каком-либо классе окажется менее 5-ти, то этот класс объединяется с более высоким по номеру классом.

1.2. Возраст участников

1.2.1. Соревнования проводят в возрастных группах в соответствии с Единой всероссийской спортивной классификацией.

1.3. Участники и допуск к соревнованиям

1.3.1. К участию в соревнованиях допускаются спортсмены, спортивная квалификация которых соответствует уровню соревнований, получившие разрешение врача.

1.3.2. Разрешение врача отмечают в представляемом соответствующей организацией именном списке с подписью и печатью врача против фамилии каждого участника; для личных соревнований - в классификационном билете спортсмена.

1.3.3. Соревнования с участием спортсменов младших возрастных категорий, допущенных к соревнованиям старших возрастных категорий, проводятся по нормам соревнований последних (количество встреч в день, партий во встрече и т.д.).

1.3.4. Принадлежность спортсменов к определенному классу определяется врачом-классификатором соревнований. Приоритет в определении принадлежности спортсмена к определенному классу имеет международный медицинский сертификат полученный спортсменом на международных соревнованиях.

1.4. Права и обязанности участника

1.4.1. Участник соревнований имеет право:

- выбрать один мяч из нескольких предложенных ведущим судьей для проведения встречи (тип и марка мяча определяются Положением о соревнованиях);
- проводить перед началом встречи непосредственно на игровом столе разминку продолжительностью до 2 минут;
- получать советы в перерывах между партиями или во время других разрешенных судьями остановок игры;
- обратиться к ведущему судье до начала следующего розыгрыша за разъяснениями или с просьбой;

- обратиться к главному судье, если не удовлетворен разъяснением ведущего судьи, в личных соревнованиях - непосредственно, в командных - через своего представителя или капитана команды;
- на кратковременный перерыв с разрешения ведущего судьи для приведения в порядок своей игровой формы;
- на кратковременный перерыв для обтирания полотенцем после каждых 6-ти разыгранных очков с начала каждой партии и при смене сторон в решающей партии встречи;
- взять перерыв продолжительностью до 1 минуты после любой завершившейся партии встречи, а также один тайм-аут продолжительностью до 1 минуты в любой партии встречи при любом счете, но не во время розыгрыша очка и не более одного за встречу;
- взять перерыв длительностью до 5 минут для отдыха между встречами;
- сделать несколько тренировочных ударов после замены поврежденных в ходе встречи мяча или ракетки;
- покидать, в случае необходимости, игровую площадку, пока мяч в игре, а также, с разрешения судьи, для возвращения мяча в игровую зону после розыгрыша.

1.4.2. Участник соревнований обязан:

- соблюдать нормы спортивной этики, быть вежливым по отношению к соперникам, судьям и зрителям;
- знать и соблюдать Правила, Положение о соревнованиях, а также расписание встреч;
- быть готовым к соревнованиям за 5 минут до начала встречи по расписанию (в случае неявки участника к началу встречи ему засчитывают поражение);
- участник, не явившийся на встречу или отказавшийся от продолжения соревнований без уважительной причины, может быть дисквалифицирован главным судьей;
- выступать в опрятной, чистой и хорошо пригнанной спортивной одежде, соответствующей требованиям п.3.2.2;
- иметь единую форму в командных соревнованиях (исключения возможны в отношении носков и туфель) с эмблемой организации, от которой он выступает;
- провести все предусмотренные расписанием встречи;
- вести игру в полную силу, не допуская умышленного проигрыша отдельных очков, партий или встреч (за нежелание вести борьбу участник может быть дисквалифицирован главным судьей на одну встречу, на отдельный вид программы или на все соревнование);
- находиться на игровой площадке в течение всей встречи, кроме положения, оговоренного в п.1.4.1;
- получить разрешение главного судьи при необходимости покинуть игровую площадку;
- Независимо от причины, по которой игрок получил разрешение покинуть игровую площадку, его отсутствие допустимо не более 10 минут, после чего отсутствующему игроку засчитывают поражение (при этом в незавершенной партии его противнику добавляется столько очков, сколько необходимо для выигрыша

данной партии, следующие несыгранные партии этой встречи засчитываются также в пользу соперника со счетом 11:0);

- поблагодарить по окончании встречи рукопожатием соперника и судей, проводивших встречу;
- быть в составе команды, если проводят построение перед началом командного матча и после его окончания для приветствия.

1.4.3. Участнику запрещено:

- вступать в пререкания с судьями и соперниками;
- затягивать преднамеренно игру:
 - длительным или несвоевременным вытиранием полотенцем
 - умышленным повреждением мяча
 - выбиванием мяча за пределы игровой площадки
 - постукиванием мячом перед подачей по столу, полу, ракетке
 - вытиранием рук о стол или ограждение
 - использованием пауз (более 15 с) между розыгрышами или перерывов (более 1 минуты) между партиями
 - другим способом
- оказывать (любым способом) влияние на принятие судьей решения по результату розыгрыша;
- повреждать или наносить преднамеренно удары (чем угодно) по оборудованию (столу, сетке, ограждению), а также любому спортивному или личному имуществу;
- действовать неуважительно (выражениями или жестами, громкими возгласами или комментариями к игре, бросанием ракетки и т.п.) по отношению к зрителям, соперникам или официальным лицам;
- намеренно мешать (любыми своими действиями) проведению других встреч.

1.4.4 Нарушение любого запрета п.1.4.3 влечет за собой для нарушителя:

- при первом нарушении - предупреждение;
- при втором - проигрыш 1-го очка;
- при третьем - проигрыш 2-х очков;
- при четвертом - главный судья предпринимает дисциплинарные воздействия, (вплоть до отстранения от соревнования с уведомлением Ассоциации нарушителя).

1.5 Представитель (тренер) и капитан команды

1.5.1 Каждая организация, участвующая в соревновании, должна иметь своего представителя (тренера), который является руководителем команды, несет ответственность за дисциплину участников и обеспечивает их явку на соревнования.

1.5.2 Представитель (тренер) не может быть одновременно судьей данных соревнований.

1.5.3 Помимо представителя (тренера) команда должна иметь капитана из числа участников команды.

1.5.4 В отсутствие представителя (тренера) капитан команды исполняет его обязанности, пользуется его правами и несет ответственность за порядок и дисциплину в команде.

1.5.5 Для использования своих прав, включая подачу протестов, представитель (тренер) или капитан команды должен присутствовать в игровом зале в течение всего командного матча.

1.6 Права и обязанности представителя (тренера) и капитана команды

1.6.1 Представитель (тренер) и капитан команды имеет право:

- присутствовать на жеребьевке;
- присутствовать на совещаниях главной судейской коллегии, если они проводятся совместно с представителями;
- получать в секретариате документацию с результатами соревнований;
- давать советы участникам в перерыве между партиями или во время других разрешенных остановок игры;
- подать протест в командных соревнованиях:
 - главному судье на решение ведущего судье или судьи-ассистента по вопросу толкования ими Правил);
 - в оргкомитет соревнований на решение главного судьи по вопросу проведения соревнования, не предусмотренному действующими Правилами и Предписаниями.

1.6.2 Представитель (тренер) и капитан команды обязан:

- соблюдать нормы спортивной этики, быть вежливым по отношению к спортсменам, судьям и зрителям;
- знать Правила, Предписания, а также Положение о соревновании и порядок его проведения;
- во время соревнований быть одетым в спортивный тренировочный костюм.

1.6.3 Представителю (тренеру) и капитану команды запрещено:

- вмешиваться в распоряжения судей и других официальных лиц соревнования;
- давать советы участникам во время игры и в перерывах между розыгрышами;

1.6.4 Нарушение запретов в п.1.6.3 влечет за собой:

- при первом нарушении - предупреждение;
- при втором - удаление за пределы игровой зоны.

2. ПРАВИЛА ИГРЫ

2.1 Стол

2.1.1 Верхняя поверхность стола, называемая "игровой поверхностью", длиной 2,74 м и шириной 1,525 м, должна быть прямоугольной и лежать в горизонтальной плоскости на высоте 76 см от пола.

2.1.2 Игровая поверхность включает верхние кромки стола, но не боковые стороны ниже кромок.

2.1.3 Игровая поверхность может быть из любого материала и должна обеспечивать единообразный отскок около 23 см при падении на нее стандартного мяча с высоты 30 см.

2.1.4 Игровая поверхность должна быть матовой, однородной темной окраски с белой "боковой линией" шириной 2 см вдоль каждой кромки по стороне 2,74 м и белой "концевой линией" тоже шириной 2 см вдоль каждой кромки 1,525 м.

2.1.5 Игровая поверхность должна быть разделена на 2 половины вертикальной сеткой, расположенной параллельно концевым линиям, непрерывной на всем протяжении каждой половины.

2.1.6 Для парных игр каждая половина должна быть разделена на 2 равные "полуплощадки" белой "центральной" линией шириной 3 мм, проходящей параллельно боковым линиям; центральную линию следует считать частью каждой правой полуплощадки.

2.2 Комплект сетки

2.2.1 Комплект сетки состоит из собственно сетки, подвесного шнура и опорных стоек, включая те части опорных стоек, которые служат для крепления стоек к поверхности стола.

2.2.2 Сетку подвешивают на шнур, привязанный с каждого конца к вертикальной части стоек высотой 15,25 см; длина выступающих частей стоек не должна превышать 15,25 см в сторону от боковых линий.

2.2.3 Верх сетки по всей ее длине должен находиться на высоте 15,25 см над игровой поверхностью.

2.2.4 Низ сетки по всей ее длине должен быть насколько возможно ближе к игровой поверхности стола, а концы сетки к опорным стойкам.

2.3 Мяч

2.3.1 Мяч должен быть сферическим, диаметром 40 мм.

2.3.2 Масса мяча должна быть 2,7 г.

2.3.3 Мяч должен быть изготовлен из целлулоида или подобной пластмассы белого или оранжевого цвета, матовым.

2.4 Ракетка

2.4.1 Ракетка может быть любого размера, формы и массы, но ее лопасть должна быть плоской и жесткой.

2.4.2 По крайней мере, 85% лопасти по толщине должно быть из натурального дерева. Клеевой слой внутри лопасти может быть армирован волокнистым материалом, таким, как углеродистая фибра, фибerglass или прессованная бумага; этот армирующий слой должен быть не более 7,5% общей толщины, и не превышать 0,35 мм.

2.4.3 Сторона лопасти, используемая для удара по мячу, должна быть покрыта обычной однослойной пупырчатой резиной с пупырышками наружу, с общей

толщиной вместе с клеевым слоем до 2 мм включительно, либо двухслойной резиной типа "сэндвич" с пупырышками внутрь или наружу, с общей толщиной вместе с клеем до 4 мм включительно.

2.4.3.1 "Обычная пупырчатая резина" - это однослойная не ячеистая резина, натуральная или синтетическая, с пупырышками, равномерно распределенными по ее поверхности с плотностью не менее 10 и не более 30 штук на 1 см².

2.4.3.2 Резина типа "сэндвич" - один слой ячеистой (пористой) резины, покрытой снаружи одним слоем обычной пупырчатой резины; толщина пупырчатой резины - до 2 мм включительно.

2.4.4 Покрывающий материал должен полностью закрывать лопасть, не выступая за ее края, кроме части лопасти, примыкающей к ручке и охватываемой пальцами. Эта часть лопасти может оставаться непокрытой или покрытой любым материалом.

2.4.5 Лопасть, любой слой внутри лопасти и любой слой покрывающего или склеивающего материала на стороне, используемой для ударов по мячу, должны быть сплошными и одинаковой толщины.

2.4.6 Поверхность покрывающего сторону лопасти материала или сторона лопасти, оставленная непокрытой, должна быть равномерной окраски и матовой: одна сторона - черного цвета, а другая - ярко-красного.

2.4.7 Допускаются небольшие отклонения от однородности поверхности и равномерности окраски в результате случайного повреждения или износа или потускнения при условии, что эти отклонения существенно не изменяют характеристик поверхности.

2.4.8 В начале встречи и когда бы игрок ни сменил свою ракетку в течение встречи, он должен показать ракетку своему сопернику и судье и позволить им осмотреть ее.

2.4.9. Покрывающий материал на стороне лопасти ракетки, используемой для ударов по мячу, должен быть того типа и марки, которые на текущий период одобрены ИТТФ, и прикрепляться к основанию лопасти ракетки таким образом, чтобы торговая марка и знак (логотип) ИТТФ на покрывающем материале были ясно видны возле кромки лопасти.

Списки всех одобренных и лицензированных марок оборудования и материалов постоянно обновляются ИТТФ.

2.4.10. Клеи, содержащие летучие органические растворители полностью запрещаются к использованию.

2.4.11. Игроки, в ракетках которых с помощью тестирования будут обнаружены такие растворители, подлежат дисквалификации на эти соревнования.

2.4.12. Для приклеивания накладок к основаниям ракеток должно быть выделено отдельное помещение с достаточной вентиляцией; жидкие клеи не должны использоваться нигде больше в игровом зале.

2.5 Определения

2.5.1 "Розыгрыш" - период времени, когда мяч находится в игре.

2.5.2 "Мяч в игре" находится с последнего момента нахождения его на неподвижной ладони свободной кисти перед намеренным подбрасыванием его в подаче до тех пор, пока не будет решено, что розыгрыш следует переиграть или он завершен присуждением очка.

2.5.3 "Переигровка" - розыгрыш, результат которого не засчитан.

2.5.4 "Очко" - розыгрыш, результат которого засчитан.

2.5.5 "Кисть с ракеткой" - кисть, держащая ракетку.

2.5.6 "Свободная кисть" – кисть без ракетки; свободная рука- рука в которую входит свободная кисть..

2.5.7 Игрок "ударяет" мяч, если он касается мяча своей ракеткой, держа ее в кисти, или своей кистью (с ракеткой) ниже запястья.

2.5.8 Игрок "мешает" мячу, если он, или что-либо из того, что он надевает или носит, касаются мяча в игре, летящего над или в направлении игровой поверхности, не задев половины стола этого игрока после того, как мяч последний раз был отбит соперником.

2.5.9 "Подающий" - игрок, который должен первым ударить по мячу в розыгрыше.

2.5.10 "Принимающий" - игрок, который должен вторым ударить по мячу в розыгрыше.

2.5.11 "Судья" - лицо, назначенное контролировать встречу.

2.5.12 "Судья-ассистент" - лицо, назначенное содействовать судье в принятии определенных решений.

2.5.13 Понятие игрок "надевает или носит" включает в себя все, что на нем было надето или что он носил, кроме мяча, в начале розыгрыша.

2.5.14 Мяч считается прошедшим "над или вокруг" комплекта сетки, если он пролетел как угодно, но не между сеткой и стойкой сетки или между сеткой и игровой поверхностью.

2.5.15 "Концевую линию" следует рассматривать продолжающейся неопределенно долго в обоих направлениях.

2.6 Подача

2.6.1 В начале подачи мяч должен свободно лежать на открытой, плоской ладони неподвижной свободной кисти.

2.6.2 Подающий должен подбросить мяч только рукой, не придавая ему вращения, так чтобы мяч взлетел почти вертикально не менее чем на 16см после того, как он покинул ладонь свободной кисти и опустился, не коснувшись чего-либо до удара по нему.

2.6.3 Когда мяч падает с высшей точки своей траектории, подающий должен ударить его так, чтобы мяч коснулся сначала его половины стола, а затем, пролетев прямо "над или вокруг" комплекта сетки, коснулся половины стола принимающего, а в парных играх, мяч коснулся последовательно "полуплощадки" подающего, а затем, "полуплощадки" принимающего.

2.6.4 . С момента начала подачи до момента удара по мячу, мяч должен находиться позади концевой линии половины стола подающего и выше уровня игровой поверхности , и при этом мяч не должен быть скрыт от принимающего игрока любой частью тела или предметом одежды подающего игрока или его партнера по паре.

2.6.5 С момента подброса мяча свободная рука подающего должна быть убрана из пространства между мячом и сеткой.

Пространство между мячом и сеткой ограничивается мячом, сеткой и ее бесконечным вертикальным продолжением.

2.6.6 Игрок обязан подавать так, чтобы судья или ассистент судьи могли видеть, что он выполняет все требования, предъявляемые к правильной подаче.

2.6.6.1 Если судья сомневается в законности подачи первый раз во время встречи, он

может не засчитать результат очка и объявить предупреждение подававшему игроку.

2.6.6.2 В любом следующем в этой встрече случае сомнения в правильности подачи того же игрока или его партнера по паре, по той же или иной причине, принимающему присуждают очко.

2.6.6.3. Когда подающий явно нарушил требования к правильной подаче, предупреждение не объявляется и очко присуждается принимающему игроку.

2.6.7 В порядке исключения, судья может допустить отклонения от требований к правильной подаче, если выполнение этих требований невозможно из-за физических недостатков.

2.7. Возврат

2.7.1 Поданный или возвращенный мяч следует ударить так, чтобы он пролетел над или вокруг комплекта сетки и коснулся половины стола соперника сразу или после касаний комплекта сетки.

2.8. Порядок игры

2.8.1 В одиночных встречах подающий должен первым выполнить подачу, принимающий должен затем выполнить возврат, после чего подающий и принимающий поочередно выполняют возврат.

2.8.2 В парных встречах подающий должен первым выполнить подачу, принимающий должен затем выполнить возврат, после чего партнер подающего должен произвести возврат, затем возврат следует выполнить партнеру принимающего; в дальнейшем каждый игрок в такой же последовательности должен выполнить возврат.

2.8.3 Когда два игрока, которые в силу своей физической инвалидности находятся в инвалидных колясках, образуют пару, участвующую в парных соревнованиях то сначала подающий игрок должен выполнить подачу, принимающий игрок должен выполнить возврат, а затем любой игрок пары может производить возврат. Однако, никакая часть инвалидной коляски игрока не должна заходить за воображаемое продолжение центральной линии стола. Если это случается, судья должен присудить очко противоположной паре.

2.9. Переигровка

2.9.1 Розыгрыш переигрывается, если:

2.9.1.1 при подаче мяч, пролетая "над или вокруг" комплекта сетки, коснется его (при условии, что во всех других отношениях подача выполнена правильно) или принимающий (или его партнер) помешает мячу;

2.9.1.2 подача выполнена, когда принимающий (пара) не готов к приему мяча, при условии, что никто из принимающих не пытался отбить мяч;

2.9.1.3 ошибка при выполнении правильной подачи, правильного возврата или какого-либо другого требования правил игры произошла по вине внешнего воздействия произошедшего помимо воли игрока;

2.9.1.4 игра прервана судьей или ассистентом.

2.9.1.5 если принимающий, в силу своей физической инвалидности, находится в инвалидной коляске и в это время мяч :

2.9.1.5.1 после касания стороны стола принимающего покидает ее в направлении сетки;

2.9.1.5.2 останавливается неподвижно на стороне стола принимающего;

2.9.1.5.3 во время одиночной встречи в после касания стороны стола принимающего покидает ее в направлении любой из ее боковых линий;

2.9.2 Игра может быть остановлена:

2.9.2.1 для исправления ошибки в очередности подачи, приема или смены сторон;

2.9.2.2 для введения правила активизации игры;

2.9.2.3 для предупреждения или наказания игрока или советчика;

2.9.2.4 поскольку игровые условия изменились настолько, что это может повлиять на исход розыгрыша.

2.10. Очко

2.10.1 Когда розыгрыш не переигрывается, игроку присуждается очко, если:

2.10.1.1 его соперник не выполнил правильную подачу;

2.10.1.2 его соперник не выполнил правильный возврат;

2.10.1.3 после его подачи или возврата, мяч до удара его соперника коснется чего-либо, кроме комплекта сетки;

2.10.1.4 мяч, после того, как он был отбит соперником, пролетит над стороной игровой поверхности стола данного игрока или за концевую линию стороны игровой поверхности данного игрока, не коснувшись ее;

2.10.1.5 его соперник мешает мячу;

2.10.1.6 его соперник ударяет мяч дважды подряд;

2.10.1.7 его соперник ударяет мяч стороной ракетки, поверхность которой не соответствует требованиям п.2.4.3-2.4.5;

2.10.1.8 его соперник или то, что он надевает или носит, сдвинет игровую поверхность, пока мяч в игре;

2.10.1.9 его соперник или то, что он "надевает или носит" коснется комплекта сетки, пока мяч в игре;

2.10.1.10 его соперник коснется свободной кистью игровой поверхности;

2.10.1.11 в парной встрече кто-либо из его соперников ударяет по мячу не в порядке, установленном первым подающим и первым принимающим;

2.10.1.12 как обусловлено правилом активизации игры (п.2.15.2).

2.11 Партия

2.11.1 Партию выигрывает игрок (пара), первым набравший 11 очков, если только оба игрока (пары) не набрали по 10 очков; в этом случае партия будет выиграна игроком (парой), который первым наберет на 2 очка больше соперника (пары).

2.12. Встреча

2.12.1 Встречу следует проводить на большинство из любого нечетного числа партий (из 3-х, 5-ти, 7-ми партий).

2.13. Выбор подачи, приема и сторон

2.13.1 Право выбрать стартовый порядок подачи, приема и сторону определяют жребием; выигравший это право, может выбрать: подачу или прием первым, начать встречу на определенной им стороне стола.

2.13.2. Когда один игрок (пара) выбрал право первым подавать или принимать или начать игру на определенной стороне, его соперник (пара) получает право на свой выбор (отличный от первого).

- 2.13.3 После каждых 2 засчитанных очков принимающий игрок (пара) должен стать подающим и так до конца партии или до тех пор, пока каждый из соперников не наберет по 10 очков или не будет введено правило активизации игры, когда смена подающего и принимающего остаются такими же, но только после каждого очка.
- 2.13.4 В каждой партии парной встречи пара, имеющая право подавать первой, должна решить, кто из игроков этой пары будет выполнять подачу первым, а принимающая пара в первой партии должна решить, кто будет принимать первым; в следующих партиях этой встречи, как только будет определен первый подающий, первым принимающим должен стать подававший на него в предыдущей партии.
- 2.13.5 В парных встречах при каждой смене подачи предыдущий принимающий должен стать подающим, а партнер предыдущего подающего - принимающим.
- 2.13.6 Игрок (пара), подающий первым в партии, должен принимать первым в следующей партии этой встречи, а в последней возможной партии парной встречи как только одна из пар наберет 5 очков, пара, которой надлежит принимать, должна сменить своего принимающего.
- 2.13.7. Игрок (пара), начинающий партию на одной стороне, следующую партию этой встречи должен начинать на противоположной стороне, а в последней возможной партии этой встречи игроки (пары) должны поменяться сторонами, как только один из них (пара) первым наберет 5 очков.

2.14. Нарушение порядка подачи, приема или смены сторон

- 2.14.1. Если игрок подает или принимает вне своей очереди, игра должна быть остановлена, как только ошибка обнаружена, а затем возобновлена с подачи и приема тех игроков, которым следовало подавать и принимать в соответствии с очередностью, установленной в начале встречи; в парных играх - в порядке очередности подач, определенных парой, получившей право первой подавать в партии, в течение которой обнаружена ошибка.
- 2.14.2. Если игроки не поменялись сторонами, когда им следовало это сделать, игра должна быть прервана судьей, как только ошибка обнаружена, а затем возобновлена при расположении игроков, какому следовало быть в соответствии с последовательностью, установленной в начале встречи, со счета, который был достигнут на момент обнаружения ошибки.
- 2.14.3. При любых обстоятельствах очки, набранные до обнаружения ошибки, должны быть засчитаны.

2.15. Правило активизации (ускорения) игры

- 2.15.1 Правило активизации игры вводится в действие, если партия не заканчивается в течение 10 минут игры, если только в этой партии оба игрока (пары) не набрали как минимум по 9 очков; это правило может быть введено в любое время ранее по просьбе обоих игроков (пар).
- 2.15.1.1 Если мяч в игре, но лимит времени уже исчерпан, игра должна быть остановлена и продолжена подачей игрока, который подавал в прерванном розыгрыше.
- 2.15.1.2 Если мяч не был в игре, когда лимит времени исчерпан, игру продолжают подачей игрока, который принимал в предыдущем розыгрыше.
- 2.15.2 Впоследствии каждый игрок должен подавать поочередно для розыгрыша

только 1 очка до конца партии и, если принимающий игрок (пара) выполнит 13 возвратов, принимающий выигрывает очко.

2.15.3. Однажды введенное правило активизации игры действует до окончания данной встречи.

2.16. Игровая одежда

2.16.1. Игровая одежда, как правило, должна состоять из рубашки с коротким рукавом или без рукавов и шортов или юбки либо цельного спортивного комбинезона, носков и игровой обуви; другие предметы, например, тренировочный костюм или часть его допускается носить во время игры только с разрешения главного судьи.

2.16.2. Основные цвета рубашки, юбки или шортов, кроме рукавов и воротника рубашки, должны быть ясно отличаться от цвета используемого в игре мяча.

2.16.3. На игровой одежде могут быть: цифры или буквы на спине игровой рубашки, предназначенные для идентификации игрока, его команды или клуба; если на спинке рубашки написано имя игрока, оно должно быть размещено сразу под воротником.

2.16.4. Любые номера размещенные по требованию организаторов, предназначенные для идентификации игроков, размещают в приоритетном порядке перед любой рекламой в центральной части спинки рубашки; площадь номеров не должна быть более 600 см².

2.16.5. Любая маркировка или окантовка спереди или сбоку игровой одежды, а также любые предметы, носимые игроком, например, украшения, не должны быть настолько бросающимися в глаза или ярко блестящими, чтобы ослеплять соперника.

2.16.6. На одежде не должно быть изображений или надписей, которые могут быть истолкованы в качестве оскорбительного выпада или подорвать репутацию игры.

2.16.7. Любые вопросы о законности или приемлемости игровой одежды решает главный судья.

2.16.8. Игроки одной команды, принимающие участие в командном матче, а также игроки одной команды/клуба, образующие пару в парной встрече на всероссийских и межрегиональных спортивных соревнованиях, должны быть одеты одинаково, с возможным исключением в отношении носков и обуви.

2.16.9. Игроки или пары-соперники должны выступать в рубашках, достаточно различных цветов для того, чтобы зрители могли легко отличать их друг от друга.

2.16.10. Если игроки-соперники или команды-соперники, одетые одинаково, не могут согласовать вопроса о том, кому поменять свои цвета, решение должно быть принято судьей с помощью жребия.

2.17. Игровые условия

2.17.1 Игровое пространство должно быть прямоугольной формы не менее 14 м длиной, 7 м шириной и 5 м высотой, но четыре угла могут быть закрыты бортиками длиной не более 1,5 метра.

2.17.2. Следующее оборудование и принадлежности считаются частью каждой игровой площадки: стол с комплектом сетки, стол и стул судьи, счетчики, коробки для полотенец, напечатанные номера столов, бортики, покрытие пола, таблички на бортиках с названиями команд/клубов или фамилиями игроков.

2.17.3. Игровое пространство должно быть огорожено бортиками высотой примерно 75 сантиметров, одного темного фоновом цвета, отгораживающих игровое пространство от других игровых площадок и от зрителей.

2.17.4. На всероссийских и межрегиональных спортивных соревнованиях освещенность игровой поверхности должна быть равномерной и составлять не менее 600 люкс, а освещенность всей игровой площадки - как минимум 400 люкс.

2.17.5. Если используется несколько столов, уровень освещенности должен быть одинаковым на каждом из них, и уровень фоновом освещения в игровом зале не должен превышать минимальный уровень в игровой зоне.

2.17.6. Источник света должен быть расположен не ниже 5 м от уровня пола.

2.18.7. Задний план в основном должен быть темным и не должен иметь ярких источников света, в том числе дневного света, проходящего через не зашторенные окна и другие проемы.

2.17.8. Пол не должен быть ни светлоокрашенным, ни ярко блестящим; поверхность пола не должна быть скользкой; не допускаются: камень, бетон, кирпич или кафельная плитка; на соревнованиях, имеющих статус мировых или олимпийских, пол должен быть деревянным или покрыт рулонным синтетическим материалом качества и марки, лицензированных ИТТФ.

2.18. Апелляции (протесты)

2.18.1. Никакое соглашение между игроками в личной встрече или между капитанами команд в командных соревнованиях не может изменить решение официального лица по конкретному факту игры, главного судьи - по вопросам интерпретации Правил и Предписаний, оргкомитета - по всем другим вопросам проведения соревнования.

2.18.2. Никакие протесты не могут быть поданы главному судье против решения официального лица встречи по конкретному факту игры, а оргкомитету против решения главного судьи по вопросам интерпретации Правил и Предписаний.

2.18.3. Протест может быть подан главному судье против решения официального лица встречи по вопросу интерпретации Правил и Предписаний; решение главного судьи при этом должно быть окончательным.

2.18.4. Протест может быть подан в оргкомитет соревнований против решения главного судьи по вопросам проведения соревнований, не предусмотренным Правилами и Предписаниями; решение оргкомитета должно быть окончательным.

2.18.5. В личных соревнованиях протест может быть подан только игроком, принимающим участие во встрече, в которой возник вопрос; в командных соревнованиях протест может быть подан только капитаном команды, принимающей участие во встрече, в которой возник вопрос.

2.18.6. Вопрос об интерпретации Правил и Предписаний, возникший вследствие решения главного судьи, или вопрос о проведении соревнований, возникший из-за решения оргкомитета, может быть представлен игроком или капитаном команды, уполномоченными подавать протест, через свою организацию для рассмотрения Комитетом по правилам ФНТР.

2.19. Проведение встречи

2.19. 1. Объявление счета

- 2.19.1.1. Судья должен объявлять счет немедленно после выхода мяча из игры в завершение розыгрыша или как только это практически станет возможным.
- 2.19.1.2. При объявлении счета в течение партии судья должен сначала объявить число очков, набранных игроком (парой), которому надлежит подавать в следующем розыгрыше, а затем количество очков, набранное соперником.
- 2.19.1.3. В начале партии и перед каждой сменой подающего судья должен объявить сразу вслед за счетом фамилию и указать жестом следующего подающего.
- 2.19.1.4. В конце партии судья должен назвать победителя (пару) и количество очков, набранное им, а затем количество очков, набранное проигравшим.
- 2.19.1.5. В дополнение к объявлению счета судья может использовать жесты рукой, подтверждающие его решения.
- 2.19.1.6. Когда очко засчитано, он может поднять до уровня плеча руку, ближайшую к игроку (паре), выигравшему очко так, чтобы плечо находилось в горизонтальном положении, предплечье в вертикальном положении и кисть была сжата в кулак, направленный вверх..
- 2.19.1.7. Если по какой-либо причине розыгрыш переигрывается, он может поднять собственную руку выше своей головы, чтобы показать, что розыгрыш остановлен.
- 2.19.1.8. Счет и, при введении правила активизации игры, количество ударов, следует объявлять на английском языке или на любом другом языке, приемлемом для обоих игроков (пар) и судьи.
- 2.19.1.9. Счет следует демонстрировать на механических или электрических счетчиках, которые должны быть отчетливо видны игрокам и зрителям.
- 2.19.1.10. Если игрок получил официальное предупреждение за недостойное поведение, следует положить желтую карточку возле счетчика, показывающего очки этого игрока.

2.20. Оборудование

- 2.20.1. Игроки не должны выбирать мячи на игровой площадке.
- 2.20.2. Насколько это возможно, игрокам следует предоставить право выбора одного или более мячей до выхода на игровую площадку, и встреча должна проводиться одним из этих мячей, взятым судьей наугад.
- 2.20.2. Если мяч не был выбран до выхода на игровую площадку, встреча должна проводиться мячом, взятым судьей наугад из коробки мячей, являющихся официальными для этих соревнований.
- 2.20.3. При необходимости заменить мяч во время встречи он должен быть заменен мячом выбранным до начала встречи или, если такого мяча нет, то судья должен взять мяч наугад из коробки мячей, являющихся официальными для этих соревнований.
- 2.20.4. Ракетку нельзя заменять во время индивидуального мяча, кроме случая когда она была случайно повреждена настолько сильно, что ее дальнейшее использование невозможно; если это случается, игрок должен заменить сломанную ракетку ракеткой, принесенной им заранее на игровую площадку или переданной ему на игровую площадку.
- 2.20.4. Если иначе не определено судьей, во время перерывов во встрече игроки должны оставлять свои ракетки на игровом столе.

2.21. Разминка

2.21.1. Игрокам предоставляется право на разминку на столе, где будет проводиться встреча (но не во время разрешенных перерывов), не более 2 минут непосредственно перед началом встречи; продолжительность разминки может быть увеличена только с разрешения главного судьи.

2.21.2. Во время вынужденной остановки игры главный судья может разрешить игрокам разминаться на любом столе, включая игровой.

2.21.3. Игрокам должна быть предоставлена (в разумных пределах) возможность проверить и ознакомиться с любым оборудованием, которое будет использоваться, однако это не дает им автоматически права на более чем несколько тренировочных розыгрышей перед продолжением игры после замены поврежденных мяча или ракетки.

2.22. Перерывы в игре

2.22.1. Игра должна быть непрерывной в течение всего индивидуального матча за исключением предоставленного каждому игроку права на:

2.22.2. перерыв продолжительностью до 1 минуты между завершившимися партиями индивидуального матча;

2.22.2. Краткие перерывы для обтирания полотенцем после каждого сыгранного б очков, считая с начала любой партии, а также при смене сторон в последней возможной партии индивидуального матча.

2.22.3. Игрок (пара) могут в течение индивидуального матча взять один тайм-аут продолжительностью до 1 минуты.

2.22.4. В личных соревнованиях просьба о предоставлении тайм-аута может быть сделана игроком (парой) или указанным до начала встречи советчиком; в командных соревнованиях эта просьба может быть сделана игроком (парой) или капитаном команды.

2.22.5. Если игрок или пара и советчик или капитан команды не могут прийти к согласию о взятии тайм-аута в данный момент, окончательное решение остается за игроком или парой или капитаном команды.

2.22.6. Просьбу о предоставлении тайм-аута, можно сделать только тогда, когда мяч не находится в игре, обозначив руками букву "Т".

2.22.7. Получив такую просьбу, судья должен остановить игру и поднять белую карточку; он должен затем положить эту карточку на половину стола игрока (пары), берущего тайм-аут.

2.22.8. Белую карту следует убрать со стола и возобновить игру, как только игрок (пара), взявший тайм-аут, готов продолжить игру или по завершению 1 минуты (что раньше).

2.22.9. Если просьба о тайм-ауте была сделана одновременно обеими игроками или парами, игра должна быть возобновлена когда оба игрока или обе пары готовы продолжать игру или по завершению 1 минуты (что раньше).

2.22.10. Командный матч должен проводиться без остановок, кроме как на разминку, проводимую в соответствии с требованиями пункта 3.4.3.1, и кроме случая когда:

2.22.11. игрок, который должен участвовать в матчах, проводимых друг за другом, может попросить перерыв продолжительностью до 5 минут между этими матчами.

2.22.12. Главный судья может разрешить остановку игры, минимально возможную по продолжительности (но ни при каких обстоятельствах более 10 минут), если игрок в результате случайности временно не способен играть, при условии, что, по мнению главного судьи, приостановка игры не окажется чрезмерно неблагоприятной для соперника (пары).

2.22.13. Не следует разрешать остановок игры из-за упадка сил игрока, независимо от того, было такое состояние к началу встречи или оно явилось следствием обычного напряжения игры; неспособность играть, выражающаяся в судорогах или переутомлении, вызванная текущим состоянием игрока или характером протекания игры, не является основанием для непредвиденной остановки игры; остановка игры может быть разрешена только, если неспособность играть является результатом несчастного случая, такого, например, как травма, вызванная падением.

2.22.14. Если у кого-либо на игровой площадке открывается кровотечение, игра должна быть немедленно остановлена и может быть продолжена только после того, как пострадавшему будет оказана медицинская помощь, а все следы крови будут удалены с площадки.

2.22.15. Игроки должны оставаться в игровой площадке или около нее на протяжении всей встречи, покинуть ее могут в порядке исключения с разрешения главного судьи; в течение разрешенных перерывов между партиями игроки должны оставаться в пределах 3 метров от игровой площадки под наблюдением судьи.

2.23. Дисциплина

2.23.1 Советы

2.23.1. В командных соревнованиях игроки могут получать советы от любого лица.

2.23.2. В личных соревнованиях игрок (пара) могут получать советы только от одного определённого лица, представленного судье до начала встречи; когда игроки пары принадлежат разным командам/клубам, каждый из них может назвать своего советчика, но при этом учитываются положения пунктов 2.23.1. и 2.23.2. и эти два советчика рассматриваются как одно лицо; если кто-либо другой, не представленный судье заранее, даст совет, судья должен показать красную карточку и удалить его за пределы игровой зоны.

2.23.3. Игроки могут получать советы только в перерывах между партиями или в течение любого разрешённого перерыва, но не между окончанием разминки и началом встречи; если любое полномочное лицо даст совет в другое время, судья должен поднять жёлтую карточку и предупредить его, что любая следующая попытка приведёт советчика к удалению за пределы игровой зоны.

2.23.4. Если в течение одного и того же командного матча или личной встречи после того, как было сделано предупреждение, кто-либо снова даст совет не по правилам, судья должен поднять красную карточку и удалить советчика за пределы игровой зоны, независимо от того, был ли предупреждён персонально именно этот советчик.

2.23.5. В командном матче удалённому советчику нельзя разрешать вернуться обратно, если только ему не предстоит играть самому, до конца матча и при этом его нельзя заменить другим советчиком; в личных соревнованиях - до конца данной личной встречи.

2.23.6. Если удалённый советчик отказывается покинуть игровую зону или

возвращается туда до окончания матча, судья должен остановить встречу и доложить главному судье.

2.23.6. Ограничение относится только к советам в отношении самой игры, но оно не препятствует игроку или капитану, если таковой имеется, подать официальный протест против решения официального лица встречи, оно не препятствует также праву игрока консультироваться с представителем его команды/клуба.

2.24. Недостойное поведение

2.24.1. Игроки и тренеры или другие советчики должны воздерживаться от поведения, которое может задеть соперника, оскорбить зрителей или дискредитировать игру, например: неприличные выражения, намеренное разрушение мяча или выбивание его за пределы игровой площадки, удары по столу или ограждениям, замена ракетки без предъявления ее, а также неуважительное отношение к официальным лицам.

2.24.2. Если в любое время игрок, тренер или другой советчик допускают серьезное нарушение, судья должен прервать встречу и доложить немедленно главному судье; при менее серьезных нарушениях, он должен поднять желтую карточку и предупредить нарушителя о том, что при повторении чего-либо подобного будут применены штрафные санкции.

2.24.3. За исключением предусмотренного в п.п. 2.24.2. и 2.24.5., если предупрежденный игрок совершит второй проступок в той же личной встрече или в том же командном матче, судья должен присудить 1 очко противнику нарушителя, а за следующее нарушение - 2 очка, каждый раз поднимая желтую и красную карточку вместе.

2.24.4. Если игрок, наказанный проигрышем 3 штрафных очков в данной личной встрече или в том же командном матче, продолжает нарушать нормы поведения, судья должен остановить игру и доложить главному судье.

2.24.5. Если игрок заменил ракетку, которая не была повреждена, в течение данного индивидуального матча судья должен остановить игру и доложить главному судье.

2.24.6. Предупреждение или наказание, вынесенное одному из игроков пары, распространяется на эту пару в данной встрече, но не на игрока, который не нарушал норм поведения, в следующих личных встречах этого же командного матча; в начале парной встречи пару следует рассматривать как уже имеющую предупреждение или наказание, если один из игроков этой пары был предупрежден или оштрафован ранее в этом же командном матче. В последнем случае наказание, которое имеет пара, следует определять как наибольшее из наказаний, которое имеет каждый участник пары по отдельности.

2.24.7. За исключением предусмотренного в п.3.5.2.5, если тренер или другой советчик, который был предупрежден, допустит следующее нарушение в той же личной встрече или в этом же командном матче, судья должен поднять красную карточку и удалить его от игровой площадки до конца командного матча или (в индивидуальных соревнованиях) до конца данного индивидуального матча.

2.24.8. Главный судья имеет право дисквалифицировать игрока на данную встречу, командный матч, отдельный вид соревнования или на все соревнования в целом за недостойное или агрессивное поведение, независимо от того, получил он доклад от судьи или нет; если он принимает такое решение, он (главный судья) должен

поднять красную карточку.

2.24.9. Если игрок был дисквалифицирован в 2 матчах командных или индивидуальных соревнований, он считается автоматически дисквалифицированным на данные командные или индивидуальные соревнования.

2.24.10. Главный судья может дисквалифицировать до конца соревнования любого, кто был дважды выслан за пределы игровой зоны в течение данных соревнований.

2.24.11. О серьезных случаях недостойного поведения следует сообщать руководству команде/клубу нарушителя.

2.25. Спортивное поведение

2.25.1. Игроки, тренеры и официальные лица должны придерживаться спортивного поведения; в частности, игроки должны прилагать все возможные усилия для победы в матче и не должны сниматься с соревнований, кроме как по причине болезни или травмы.

2.25.2. Любой игрок, который преднамеренно не соответствует этим принципам, должен быть дисквалифицирован на участие в международных, всероссийских и межрегиональных соревнованиях.

2.25.3. В случае нарушений, допущенных любым советчиком или официальным лицом, предполагается, что команда/клуб, которую представляло нарушившее лицо, примет дисциплинарные меры против данного лица.

2.25.4. Дисциплинарная Комиссия, назначенная Исполнительным Комитетом Федерации, состоящая из 4 членов и председателя, должна определить имело ли место нарушение и, если необходимо, применить соответствующие санкции; эта Комиссия должна осуществлять свою деятельность согласно директивам, принятым Исполнительным Комитетом Федерации.

2.25.5. Протест на решения Дисциплинарной Комиссии может быть принесен наказанным игроком, советчиком, или официальным лицом в течение 15 дней в Исполнительный Комитет Федерации, чье решение по данному вопросу будет окончательным.

2.26. Жеребьевка для соревнований с выбыванием

2.26.1. Свободные места и квалифицируемые игроки

2.26.1.1. Число мест в первом круге при проведении соревнований с выбыванием должно быть степенью 2.

2.26.1.2. Если заявок меньше, чем количество мест, в первом туре должно быть достаточное количество свободных мест с тем, чтобы сформировать сетку с предполагаемым количеством мест.

2.26.1.3. Если заявок больше, чем количество мест, следует провести квалификационные соревнования таким образом, чтобы число отобранных в квалификационных соревнованиях и заявленных для участия игроков, освобожденных от квалификационных соревнований, вместе составило требуемое число мест.

2.26.1.4. Свободные места должны быть распределены насколько возможно равномерно повсюду в первом круге и помещены против рассеиваемых игроков в порядке классификации.

2.26.1.5. Прошедшие квалификационные соревнования игроки должны быть

распределены жеребьевкой насколько возможно равномерно между половинами, четвертями, восьмыми, шестнадцатыми сетки соответственно.

2.26.2 Рассеивание по классификации

2.26.2.1. Игроки с наивысшими по классификации номерами, заявленные для участия в данном виде соревнования, должны быть рассеяны так, чтобы они не могли встретиться до заключительных кругов соревнования.

2.26.2.2. Число рассеиваемых игроков не должно превышать числа игроков, заявленных на первый круг.

2.26.2.3. Первый по классификации заявленный участник должен быть помещен на верх первой половины сетки, а второй по классификации - в низ второй половины сетки; все другие рассеиваемые участники должны быть распределены жребием на определенные места сетки следующим образом:

2.26.2.4. третий и четвертый по классификации участники должны быть распределены жребием между низом первой половины сетки и верхом второй ее половины;

2.26.2.5. с пятого по восьмой по классификации участники должны быть распределены жребием между нижними местами нечетных номеров четвертей сетки и верхними местами четных номеров ее четвертей;

2.26.2.6. с девятого по шестнадцатый по классификации участники должны быть распределены жребием между нижними местами нечетных номеров восьмых частей сетки и верхними местами четных номеров ее восьмых частей;

2.26.2.7. с семнадцатого по тридцать второй по классификации участники должны быть распределены жребием между нижними местами нечетных номеров шестнадцатых частей сетки и верхними местами четных номеров ее шестнадцатых частей.

2.26.2.8. В командных соревнованиях, проводимых по системе с выбыванием, право на рассеивание по классификации имеют только сильнейшие команды участвующих ассоциаций.

2.26.2.9. Рассеивание по классификации должно выполняться в порядке последнего классификационного списка, опубликованного Федерацией.

2.26.3. Рассеивание по представлению команд/клубов

2.26.3.1. Игроки и пары, выставяемые от одной команды/клуба, должны быть, если возможно, разделены таким образом, чтобы они не могли встретиться между собой до заключительных кругов соревнования.

2.26.3.2. Команды/клубы должны представлять список своих игроков и пар в порядке игровой силы, начиная с игроков, входящих в классификационный список (рейтинг-лист), используемый для рассеивания в порядке этого классификационного списка.

2.26.3.3. 1-й и 2-й по классификации команды/клуба должны быть жребием распределены в разные половины сетки, а третий и четвертый - в разные четверти сетки, не занятые первыми двумя;

2.26.3.4. Участники с 5-го по 8-й по классификации команды/клуба должны быть насколько возможно равномерно рассеяны в восьмых частях сетки, не занятых первыми четырьмя;

2.26.3.5. Каждый участник, классифицированный с 9-го по 16-е место - по возможности равномерно в шестнадцатых долях сетки, не занятых участником с более высоким местом в классификации, и так далее, пока все участники не займут свои места в сетке.

2.26.3.6. В мужских и женских парных соревнованиях пару, составленную из игроков от разных команд/клубов, следует считать парой той команды/клуба, чей игрок выше в списке классификации.

2.26.3.7. В смешанных парах пара должна рассматриваться как пара той команды/клуба, которой принадлежит игрок-мужчина.

2.27. Изменения

2.27.1. Изменения в готовой сетке могут быть сделаны только с разрешения полномочного руководящего комитета и, где это предусмотрено, с общего согласия представителей команды/клуба, прямо заинтересованных в этом.

2.27.2. Сетка может быть изменена, если только необходимо исправить ошибки и явные недоразумения, связанные с представлением и приемом заявок, корректировкой серьёзного дисбаланса, как предусмотрено п.2.27.5, а также включением дополнительных игроков или пар, как предусмотрено п.2.27.6.

2.27.3. Никакие изменения, за исключением необходимого вычеркивания, не могут быть сделаны в сетке после того, как в данном виде соревнований начались встречи; в целях выполнения этого Предписания квалификационные соревнования могут быть рассмотрены как отдельный вид соревнований.

2.27.4. Ни один игрок не может быть вычеркнут из сетки без его разрешения, если только он не дисквалифицирован главным судьей; такое разрешение должно быть дано или игроком, если он присутствует, или уполномоченным им представителем, в случае его отсутствия.

2.27.5. Никакие изменения не могут быть сделаны в составе пары, если оба игрока присутствуют и в состоянии играть; основанием для изменений могут служить только травма, болезнь или отсутствие одного из игроков.

2.28. Повторная жеребьёвка

2.28.1. Ни один участник не может быть перемещен с одного места сетки на другое, за исключением случаев, предусмотренных п.2.27.2, 2.27.5 и 2.28.2, когда необходимо устранить серьёзный дисбаланс в данном виде соревнования; эту повторную жеребьёвку проводят, насколько это практически возможно, полной повторной жеребьёвкой.

2.28.2. В исключительных случаях, когда дисбаланс является следствием отсутствия нескольких сеяных участников из этой же части сетки, остальные участники, подлежащие рассеиванию, могут быть перенумерованы в порядке классификации и повторной жеребьёвкой распределены, по мере возможности, на сеяные места, принимая во внимание рассеивание по назначению команды/клуба.

2.29. Дополнения

2.29.1. Игроки, не включенные в первичную сетку, могут быть добавлены туда позднее по усмотрению полномочного руководящего комитета и по согласованию с главным судьей.

2.29.2. Любые вакансии в сеяных местах следует заполнять в первую очередь в порядке классификации жеребьевкой сильнейших дополнительных участников, остальные участники должны быть распределены жребием вначале среди вакансий, появление которых обусловлено отсутствием или дисквалификацией каких-либо игроков, а затем - среди свободных мест, но не против сеяных участников.

2.29.3. Участники, имевшие право на рассеивание по классификации при включении в первоначальную сетку, могут быть добавлены только в том случае, если в сетке имеется достаточно вакансий в сеяных местах

2.30 Соревнования в группах

2.30.1. В соревнованиях в группах (по круговой системе) все участники группы должны сыграть друг против друга, при этом победителю присуждается 2 очка, проигравшему присуждается 1 очко и 0 очков присуждается за поражение по неявке или в незавершенном матче; по итогам соревнований места в группе сначала определяются по количеству набранных очков.

2.30.2. Если два или более участника группы набрали одинаковое количество очков их места относительно друг друга должны определяться исключительно по результатам матчей между ними на основании последовательного сравнения количества набранных матчевых очков, соотношения выигранных индивидуальных матчей к проигранным индивидуальным матчам (для командных соревнований); затем на основании соотношения выигранных партий к проигранным партиям, а при равенстве этих соотношений - на основании соотношения выигранных очков к проигранным.

2.30.3. Если на любой стадии вычислений определено место одного или нескольких участников группы, в то время как показатели остальных участников равны, результаты матчей с участием игроков, чьи места в группе уже определены, должны быть исключены из дальнейших расчетов, проводимых в соответствии с процедурой, описанной в пунктах 2.30.1. и 2.30.2.

2.30.4. Если преимущество одного или нескольких игроков невозможно определить с помощью процедур, описанных в пунктах 2.30.1. - 2.30.3, тогда их положение относительно друг друга определяется жребием.

2.30.5. В квалификационных соревнованиях игроки должны быть посеяны в группы и их номера в группах должны присваиваться в нисходящем порядке в соответствии с их текущим рейтингом, по возможности рассеивая представителей одной команды/клуба по разным группам.

2.30.6. Если другой порядок проведения матчей не назначен главной судейской коллегией, в случае если в следующий этап из группы выходит один участник, последний матч в группах должен проводиться между участником под номером 1 и участником под номером 2; если в следующий этап из группы выходит два участника, последний матч в группах должен проводиться между участником под номером 2 и участником под номером 3 и так далее;

2.31. Система проведения командных соревнований

2.31.1. На большинство из 5 матчей (5 одиночных).

2.31.2. Команда должна состоять из 3 игроков.

2.31.3. Порядок матчей должен быть следующим: "А" против "Х", "В" против "У", "С" против "Z", "А" против "У", "В" против "Х".

- 2.31.3. На большинство из 5 матчей (4 одиночных матчей и 1 парный)
- 2.31.4. Команда должна состоять из 2, 3 или 4 игроков.
- 2.31.5. Порядок матчей должен быть следующим: “А” против “Х”, “В” против “У”, парная игра, “А” против “У”, “В” против “Х”.
- 2.31.6. На большинство из 7 матчей (6 одиночных матчей и 1 парный)
- 2.31.7. Команда должна состоять из 3,4 или 5 игроков.
- 2.31.8. Порядок матчей должен быть следующим: “А” против “У”, “В” против “Х”, “С” против “Z”, парный матч, “А” против “Х”, “С” против “У”, “В” против “Z”.
- 2.31.9. На большинство из 9 матчей (9 одиночных)
- 2.31.10. Команда должна состоять из 3 игроков.
- 2.31.11. Порядок матчей должен быть следующим: “А” против “Х”, “В” против “У”, “С” против “Z”, “В” против “Х”, “А” против “Z”, “С” против “У”, “В” против “Z”, “С” против “Х”, “А” против “У”.

2.32. Процедура командного матча

- 2.32.1. Все игроки должны быть выбраны из игроков, заявленных на данные соревнования.
- 2.32.2. До начала командного матча должна быть проведена жеребьевка расстановки игроков А,В,С или Х,У,Z и капитаны команд должны представить главному судье или его представителю список игроков своей команды, заявленных на данный матч с проставленной буквой напротив фамилии каждого игрока.

ПАУЭРЛИФТИНГ

1. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА.

- 1.1. Соревнования по пауэрлифтингу среди лиц с поражением опорно-двигательного аппарата (ПОДА) проводятся по настоящим Правилам, а также по Правилам Международного Паралимпийского комитета (МПК).

2. КТО ДОПУСКАЕТСЯ К СОРЕВНОВАНИЯМ.

В соответствии с правилами, относящимися к классификационным требованиям по пауэрлифтингу

- 2.1. К соревнованиям допускаются ампутанты классов от А1 до А4.
- 2.2. К соревнованиям допускаются ‘ прочие ’ с минимальными нарушениями.
- 2.3. К соревнованиям допускаются спортсмены с церебральным параличом.
- 2.4. К соревнованиям допускаются спортсмены с повреждением позвоночника.

3. СПЕЦИАЛЬНЫЕ МЕДИЦИНСКИЕ УСЛОВИЯ.

- 3.1. Участники соревнований должны быть способны полностью распрямить руки в локтевых суставах. Допускается потеря этой способности не более, чем на 20 градусов в каждом локтевом суставе.

Только тогда жим будет считаться выполненным по правилам. Врач/классификатор должен во время соревнований постоянно присутствовать в месте проведения соревнований.

- 3.2.** Врачам и спортсменам напоминают о специальных медицинских требованиях, содержащихся в параграфах 6.1.4. - 6.5. - 8.3. - 8.3.1. - 8.3.2. - 8.4. - 8.4. - 8.4.1. - 8.4.2.

4. КЛАССИФИКАЦИЯ.

- 4.1.** Соревнования между атлетами проводятся в категориях в соответствии с Единой всероссийской спортивной классификацией.
- 4.2.** Соревнования среди мужчин и женщин имеют отдельный зачет.
- 4.3.** Добавки к собственному весу для спортсменов с ампутацией конечностей:
Для каждой ампутации по лодыжке:
- ½ кг до - 67.5 кг ½ кг с весовой категории + 67.5 кг до + 100 кг
- Для каждой ампутации ниже колена:
- 1 кг до - 67.5 кг 1 ½ кг с весовой категории + 67.5 кг до + 100 кг
- Для каждой ампутации выше колена:
- 1½ кг до - 67.5 кг 2 кг с весовой категории + 67.5 кг до + 100 кг
- Для каждой ампутации на уровне тазобедренного сустава:
- 2 ½ кг до - 67.5 кг 3 кг с весовой категории + 67.5 до + 100 кг

5. СОРЕВНОВАНИЯ.

- 5.1.** Соревнования мужчин и женщин в каждой весовой категории.
- 5.2.** К соревнованиям допускаются атлеты со дня достижения 14-летнего возраста.
- 5.2.1** К открытым соревнованиям среди мужчин и женщин допускаются атлеты со дня достижения 14-летнего возраста (нет ограничений по верхней возрастной границе).
- 5.2.2.** К соревнованиям среди мужчин и женщин юниоров допускаются атлеты со дня достижения 14-летнего возраста и до 23 лет.
- 5.3.** Окончательный подсчет очков должен проводиться в соответствии с лучшим жимом, засчитанным судьями. Разрешаются только три попытки. Любая дополнительная попытка вне соревнования не может быть засчитана как финальный результат.

6. ЖИМ ЛЕЖА ДЛЯ СПОРТСМЕНОВ-ИНВАЛИДОВ.

6.1.1. 'Прочие' и с повреждением позвоночника.

Атлет должен лечь спиной на скамью. Его плечи (волосы не должны ограничивать обзор), ягодицы, ноги и пятки во время выполнения

попытки должны оставаться в соприкосновении со скамьей. Исключение (санкционированное) возможно лишь по медицинским показаниям.

6.1.2. Церебральный паралич

Спортсмен должен лечь на скамью. Во время выполнения попытки его плечи (волосы не должны ограничивать обзор), ягодицы, ноги и пятки во время выполнения попытки должны оставаться в соприкосновении со скамьей. При наличии разрешения согнутые ноги поддерживаются специальным клином.

6.1.3. Ампутанты

Спортсмен должен принять следующее положение на скамье : его плечи (волосы не должны ограничивать обзор) и ягодицы во время выполнения попытки должны оставаться в соприкосновении со скамьей. Насколько это возможно в зависимости от ампутации, его ноги и пятки или протезы вытянуты на скамье.

6.1.4. Спортсменам разрешается выполнять жим лежа в протезах и ортезах с ботинками для 'прочих' и атлетов с повреждением позвоночника.

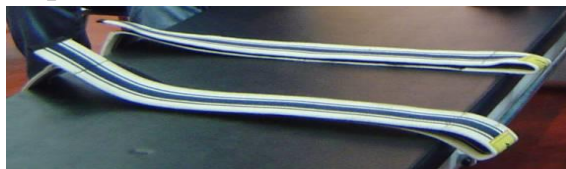
Общие правила.

6.2. Штанга должна размещаться поперек спортсмена, на стойках, и быть горизонтальной.

6.3. Расстояние между руками на грифе не должно превышать **81 см** (измеряется между указательными пальцами).

6.4. Разрешается только захват большим пальцем.

6.5.1. Любому спортсмену разрешено фиксироваться к скамье с помощью официального ремня или его собственного ремня. Максимальная ширина любого фиксирующего ремня - **10 см**.



Фиксирующий ремень максимум 10 см

6.5.2. Для того, чтобы зафиксировать ноги и избежать нежелательных спастических движений атлету разрешается использовать максимально два (2) фиксирующих ремня.

6.5.3. Прикрепление фиксирующим ремнем разрешается от лодыжек до бедер, а для спортсменов с ампутацией тазобедренного сустава – настолько низко, насколько это возможно.

6.6. Фиксация ног должна производиться под наблюдением судей самим спортсменом, тренером или ассистентом, и под контролем судей.

- 6.7. Только официальным ассистентам разрешается помочь спортсменам снять штангу со стоек.
- 6.8.1. Обслуживать атлета должны не более четырех и не менее трех страхующих (ассистентов). Атлет имеет право попросить ассистентов помочь снять штангу со стоек. В этом случае штанга подается на прямые руки, а не на грудь.
- 6.8.2. После снятия штанги со стоек или получения ее от ассистентов атлет должен ждать сигнала старшего судьи с выпрямленными в локтях руками. Сигнал к началу жима должен быть дан сразу же, как только спортсмен примет неподвижное положение и штанга будет находиться в правильной позиции.
- 6.9. Сигналом служит **движение руки вниз вместе с отчетливой командой «старт»**.
- 6.10. После получения сигнала спортсмен должен опустить штангу на грудь, с **определенной и видимой паузой** и затем выжать вверх с равномерным выпрямлением обеих рук на их полную длину. После фиксации в этом положении будет дан отчетливый сигнал **«стойки»** вместе с движением руки назад.
- 6.11. Тренеру разрешается оказать помощь своему спортсмену при вхождении на помост и при покидании помоста. Во время выполнения жима тренеры должны оставаться в пределах обозначенной для них зоны, которая определяется для них жюри или Техническим контролером.
- 6.12. С того момента как спортсмен вызван на помост, названы его имя, страна и вес, до начала упражнения атлету даются две (2) минуты. Вторичный вызов и сигнал производятся на последней минуте.
- Примечание:**
- Если спортсмен выходит на помост сразу после своей попытки (например, четвертая рекордная попытка) он получает три (3), а не две (2) минуты на подготовку.
- 6.13. После выполнения упражнения атлет должен покинуть помост в течение 30 секунд после того, как поднялся со скамьи. Невыполнение этого требования может привести к дисквалификации попытки (по усмотрению судей).
- 6.14. Спортсмену или тренеру дается одна минута для того, чтобы заказать следующую попытку секретарю. Эта минута засчитывается с момента, когда спортсмен покидает скамью, по усмотрению секретаря.

7. **ПРИЧИНЫ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ.**

- 7.1. Ошибка при соблюдении сигналов судьи при начале или завершении упражнения.
- 7.2. Любое изменение в исходном положении во время выполнения упражнения, т.е. любой отрыв или перемещение плеч, ягодиц или ступней из первоначально зафиксированных точек их контакта со скамьей или передвижение рук вдоль грифа.
- 7.3. Поднятие и опускание, отскакивание или движение штанги вниз после того, как она была зафиксирована в неподвижном положении на груди.
- 7.4. Любое неравномерное выпрямление рук во время выполнения жима.

Примечание:

Руки спортсмена должны выпрямляться с одинаковой степенью/скоростью и локти должны выпрямляться одновременно, тем не менее штанга не обязательно должна быть полностью горизонтальной.

- 7.5. Любое движение штанги вниз во время выполнения жима.
- 7.6. Отсутствие жима штанги на полностью выпрямленные руки при завершении упражнения.
- 7.7. Касание штанги страхующими/ассистентами между сигналами старшего судьи.
- 7.8. Умышленное касание грифом стоек при выполнении жима для облегчения подъема штанги.
- 7.9. Несоблюдение временных интервалов.
- 7.10. Несоблюдение любого из требований, содержащихся в общем описании правил выполнения упражнения, приведенном в предыдущем разделе.

8. ОБЩИЕ ПРАВИЛА.

- 8.1. Судьи могут не засчитать любую незаконченную попытку, предпринятую с любым очевидным усилием.
- 8.2. Если спортсмен из-за анатомической деформации не может распрямить руки в локтевых суставах, он должен заранее сообщить об этом:
 - 8.2.1. Трем **судьям** и **жюри** перед началом каждой попытки во время соревнований.
- 8.3. Если спортсмен не может полностью выпрямить свои ноги из-за анатомической деформации или неврологического заболевания он должен сообщить об этом:
 - 8.3.1. Трем **судьям** и **жюри** перед началом каждой попытки во время соревнования.
- 8.4. Использование подушек под колени запрещено для всех, кроме атлетов с ДЦП (клин).

9. СУДЬИ.

9.1. Судей должно быть трое : старший или центральный судья и двое боковых.

9.2. Старший судья отвечает за подачу необходимых сигналов для всех трех попыток. Старший судья отвечает также за подачу громкого и четкого сигнала секретарю, когда штанга и стойки готовы.

9.3. Для жима лежа необходимы следующие сигналы:

НАЧАЛО:

Как только спортсмен замер и штанга правильно захвачена, руки выпрямлены в локтевых суставах, старший судья подает видимый сигнал, состоящий из движения руки вниз вместе с отчетливой командой « Старт ».

ОКОНЧАНИЕ:

Видимый сигнал, состоящий из движения руки назад вместе с отчетливой командой « Стойки ».

9.4. Как только штанга возвращена на стойки, судьи объявляют свое решение посредством световой сигнализации.

БЕЛЫЙ: соответствует решению « вес взят »

КРАСНЫЙ: соответствует решению «вес не взят».

9.5. Трое судей располагаются в таком месте у помоста, которое они считают самым удобным для обзора. Старший судья должен сидеть за головой спортсмена, чтобы иметь возможность наблюдать за спортсменом и шириной хвата. Старший судья сидит спиной к зрителям, но, по договоренности, разрешаются исключения.

9.6. Перед соревнованиями трое судей должны удостовериться, что :

а. Помост и соревновательное оборудование соответствуют всем требованиям правил. Вес грифов и дисков проверен; инвентарь, имеющий дефект, откалиброван.

б. Весы откалиброваны и работают точно.

в. Спортсмены взвешены в пределах времени и границ своей весовой категории.

г. Костюм и личные принадлежности спортсмена соответствуют всем требованиям правил.

9.7. Во время соревнования трое судей должны осуществлять постоянный контроль за тем, чтобы:

а. Вес штанги соответствовал весу, объявленному комментатором. Для этой цели судьи могут быть обеспечены таблицами установки весов.

б. Костюм и личные принадлежности спортсмена, находящегося на помосте, точно соответствовали записи в протоколе проверки формы, были проверены и промаркированы при взвешивании. Если кто-либо

из судей сомневается в честности атлета, он должны после завершения попытки сообщить старшему судье о своем подозрении. Трое судей могут снова проверить экипировку спортсмена. Если при этом выяснится, что спортсмен выходил на помост, надев или используя незаконный предмет экипировки, не заявленный при взвешивании, то он будет немедленно дисквалифицирован с соревнований.

в. Только сам спортсмен или ассистенты могут передвинуть штангу на другое положение на стойках. В этом случае контролер времени не должен останавливать хронометр. Тренер или сам спортсмен могут попросить об этой услуге в нужный момент.

9.8. Перед началом выполнения попытки, если любой из боковых судей считает неправильным исходное положение спортсмена, он поднимает руку, чтобы привлечь внимание к ошибке. Если мнение большинства судей о наличии ошибки совпадает, старший судья не дает сигнала к началу попытки. Атлет и его тренер, по запросу, должны быть проинформированы о причине неполучения стартового сигнала. Жюри несет ответственность за сообщение этой информации атлету. Спортсмен, в оставшееся до начала попытки время, может поправить штангу или свое исходное положение для получения стартового сигнала. Если спортсмен уже начал попытку, боковые судьи, обнаружив ошибку, не сигнализируют об этом.

9.9. Судьи должны воздерживаться от комментариев и не получать каких-либо документов или словесных объяснений, касающихся хода соревнований.

9.10. Судья не должен пытаться влиять на решение других судей.

9.11. Старший судья может советоваться с боковыми судьями, жюри или иными официальными лицами, если это необходимо в порядке ведения соревнований.

9.12. После соревнования трое судей должны подписать официальные протоколы или любые иные документы, требующие подписи.

10. ВЗВЕШИВАНИЕ.

10.1. Взвешивание участников должно проводиться не ранее чем за **два часа** до начала соревнований в соответствующей категории. Все спортсмены весовой категории должны пройти взвешивание, которое проводится в присутствии трех судей, назначенных для данной категории.

10.2. Взвешивание продолжается **полтора часа**.

10.3. Взвешивание каждого участника проводится в закрытой комнате, где находятся сам атлет, его тренер или менеджер и трое судей, а, если необходимо, также председатель или секретарь соревнований. Врач должен во время взвешивания находиться в состоянии готовности.

Определенный при взвешивании собственный вес атлета не должен объявляться до тех пор, пока все участники данной весовой категории не будут взвешены.

- 10.4.** Атлеты могут взвешиваться обнаженными или в нижнем белье, без протезов или ортезов. На соревнованиях с участием женщин процедура взвешивания может изменяться ввиду того, что взвешивание проводят официальные лица, одинакового с ними пола. В этом случае по усмотрению главного судьи соревнований, технического делегата или секретаря соревнований могут быть назначены **дополнительные официальные лица женского пола.**
- 10.5.** Если предварительно не проводилась проверка костюма и личных принадлежностей, ее выполняют во время взвешивания. В любом случае, спортсмены должны быть взвешены в предварительно определенной последовательности. Судьи, назначенные для проверки, измерения и записи в протоколе формы, и технический контролер подробно проверяют каждый предмет экипировки, описанный в разделе правил « Костюм и личные принадлежности ». Каждый предмет должен быть проверен и промаркирован (печатью). Назначенный для проверки технический контролер, должен быть также ответственным за обеспечение того, чтобы предметы экипировки, занесенные в протокол, соответствовали тем, которые надеты или используются атлетом на помосте.
- 10.6.** Для установления порядка взвешивания проводится жеребьевка. На соревнованиях с большим количеством участников в каждой категории жеребьевка и проверка костюма и личных принадлежностей может начинаться в любое время до взвешивания, по согласованию с секретарем соревнований. Жеребьевка также устанавливает порядок выхода спортсменов на помост в ходе соревнований, когда атлеты в своих попытках заказывают одинаковый вес.
- 10.7.** Каждый спортсмен может взвеситься только один раз. Только тем, у кого вес больше или меньше границ категории, разрешается вернуться на весы. Они должны вернуться на весы и взвеситься в пределах полутора часов, отведенных на взвешивание, иначе они будут отстранены от соревнований в данной весовой категории. Спортсмен может быть повторно взвешен только после того, как все участники данной весовой категории были вызваны на весы. Атлеты, пытающиеся подогнать свой вес, могут взвешиваться сколько угодно раз, но в порядке, определенном по жребию и в границах отведенного времени. Спортсмен может быть взвешен после окончания полутора часов, отведенных для взвешивания, только в том случае, если он лично

присутствует на взвешивании в установленный лимит времени, но не может встать на весы из-за того, что взвешиваются участники, идущие по жребию впереди него. В таком случае, по усмотрению судей, ему может быть разрешено взвеситься, но только один раз.

10.8. Если у двоих атлетов во время взвешивания был одинаковый собственный вес тела, и они показали одинаковый результат, по окончании соревнований они должны будут вновь взвеситься и более легкий атлет будет первенствовать над более тяжелым. Но, если они и после перевзвешивания будут иметь одинаковый вес тела, то они разделят одно место и получают награду.

В таком случае оба атлета займут, например, первое место, а следующий за ними атлет займет третье место и т.д.

10.9. Каждый атлет должен во время взвешивания определить свой стартовый вес и высоту стоек.

11. КОСТЮМ И ЛИЧНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ .

11.1. Атлеты должны выступать в определенной опрятной одежде, которая состоит из:

КОСТЮМ.

Костюм для выступлений на соревнованиях по пауэрлифтингу должен состоять из цельного трико с лямками. Длина штанин, измеряемая с внутренней стороны ноги, должна быть не короче 10 см. или они могут быть до лодыжек и иметь штрипки. Костюм должен состоять из цельного трико, изготовленного из однослойного растягивающегося материала, например, лайкры (20 %) или хлопка-эластика (максимум 10 % эластика) без каких-либо заплат или подкладок. Лямки костюма должны быть надеты на плечи атлета во время выполнения всех попыток в соревновании. Костюм для соревнований по пауэрлифтингу должен соответствовать следующим требованиям :

а. Он может быть любого цвета или расцветки.

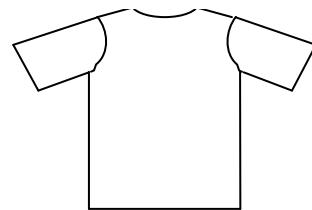
Образец костюма для пауэрлифтинга:



11.2. ФУТБОЛКА.

Нижняя майка, обычно известная под названием « футболка » (Т-шерт), любого цвета или расцветки в зависимости от выбора атлета, должна быть надета под костюм. Футболка должна удовлетворять следующим требованиям :

Длина рукавов должна быть не ниже локтей.



- а.** Не быть рифленой.
- б.** Не состоять из какого-либо прорезиненного или подобного растягивающегося материала.
- в.** Не иметь карманов, пуговиц, застежек-молний, воротничков или **v-образного ворота.**
- г.** Не иметь укрепляющих швов.

- д. Швы не должны находиться там, где они могут оказать помощь атлету на соревнованиях.
- е. Должна быть изготовлена только из хлопка или полиэстера, или комбинации хлопка и полиэстера.
- ж. Не должна иметь рукавов, которые заканчиваются ниже локтя или сверху на дельтовидной мышце. Атлет не должен закатывать рукава полурукавки во время выступления на соревнованиях.
- з. Должна свободно висеть на теле спортсмена, что гарантирует отсутствие физической поддержки атлета.
- и. Она может быть обычной или официальной полурукавкой соревнования, на ней могут изображаться эмблема и/или название страны, национальной или региональной федерации или спонсора. Надписи оскорбительного характера или подрывающие авторитет спорта запрещены.

11.3. БОТИНКИ.

Не разрешается выполнять упражнения без обуви.

11.4. БЮСТГАЛЬТЕР.

Не разрешается использовать никакие укрепляющие пластины или прокладки.

11.5. ПОЯС.

Атлеты могут использовать пояс. Его следует надевать поверх костюма.

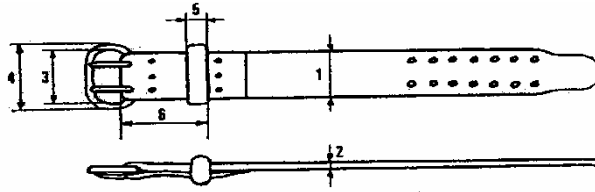
МАТЕРИАЛЫ И КОНСТРУКЦИИ.

- а. Пояс изготавливается из кожи, винила или иного подобного, не растягивающегося материала из одного или нескольких слоев, склеенных или прошитых между собой.
- б. Он не должен иметь дополнительных мягких прокладок, скреплений или подпорок из любого иного материала снаружи или внутри пояса.
- в. Пряжка крепится к одному концу пояса с помощью кнопок и/или пришивается.
- г. Пояс может иметь пряжку с одним или двумя зубцами или специального «быстро расстегивающегося» типа застежку.
- д. Петля для языка пояса крепится к ремню рядом с пряжкой посредством кнопок и/или пришивается.
- е. На внешней стороне пояса можно помещать имя атлета, название страны или клуба, за который атлет выступает.

РАЗМЕРЫ.

- а. Ширина пояса максимум 100 мм.
- б. Толщина пояса в его основной части максимум 13 мм.
- в. Внутренняя ширина пряжки максимум 110 мм.
- г. Наружная ширина пряжки максимум 130 мм.

- д. Ширина петли для языка на поясе максимум 50 мм.
- е. Расстояние между передним концом пояса у пряжки и дальней стороной петли для языка пояса максимум 150 мм.



11.6. ПОВЯЗКИ.

Разрешается

применять повязки

или

бинты только из эластичных однослойных фабричных материалов : полиэстера, хлопка, или их комбинации или медицинского крепа.

Резиновые бинты или прорезиненные материалы строго запрещаются.

Могут быть использованы следующие повязки :

- а. Не превышающие 1 метр в длину и 80 мм в ширину. Альтернативно можно применять специальные напульсники шириной не более 100 мм. Комбинация их с бинтами не разрешается.
- б. Если на запястьях используются специальные бинты в виде « рукава », они должны иметь « липучки » для закрепления и петли для больших пальцев. Во время подъема штанги петля не должна быть на пальце.
- в. Ширина повязки от середины запястья вверх - не более 100 мм и вниз (на кисть) - не более 20 мм. Общая ширина - не более 120 мм.
- г. Не допускается применение повязок, превышающих разрешенную длину и ширину, но повязки могут быть обрезаны до нужных длины и ширины и предъявлены в определенное для инспекции время. Обрезать бинты должен спортсмен. Инспектирующему судье не разрешается выполнять эту услугу.

11.7. ПЛАСТЫРИ.

- а. Запрещается использовать пластыри где-либо на теле без официального разрешения жюри или старшего судьи. Пластыри, бинты или подобные им материалы не должны использоваться для оказания помощи атлету при подъеме штанги.
- б. Официальный дежурный врач, фельдшер или представитель дежурного медперсонала могут накладывать пластыри на травмированные участки тела таким образом, чтобы не создавать преимущества при подъеме штанги. Он должен сообщить об этом старшему судье и жюри.
- в. На тех соревнованиях, где отсутствует жюри и нет дежурного медперсонала, старший судья имеет право дать разрешение на использование местных пластырей.

11.8. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ.

11.8.1. Любой элемент спортивной формы должен быть запрещен, если грязен или порван.

11.8.2. Каждый элемент спортивной формы заносится судьями в официальный протокол проверки формы. После проверки протокол вручается техническому контролеру.

11.8.3. Если после проверки атлет появится на помосте, надев или применив любой запрещенный предмет или принадлежность, то он немедленно дисквалифицируется с данных соревнований.

11.8.4. Атлет предупреждается о прекращении использования любого запрещенного предмета, происшедшего в результате ошибки судьи, и это не влечет за собой наказания.

11.8.5. Никакие инородные вещества не могут применяться в предметах экипировки или повязках.

11.8.6. Все атлеты должны появляться на помосте только в официально разрешенной форме. В пределах помоста спортсмену не разрешается приводить в порядок свою форму. Единственное исключение из этого правила - это возможность поправить пояс.

11.8.7. Магнезия - единственное вещество, которое может накладываться на руки, ягодицы и спину.

12. ОБОРУДОВАНИЕ И ЕГО КОНСТРУКТИВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ.

12.1. ПОМОСТ.

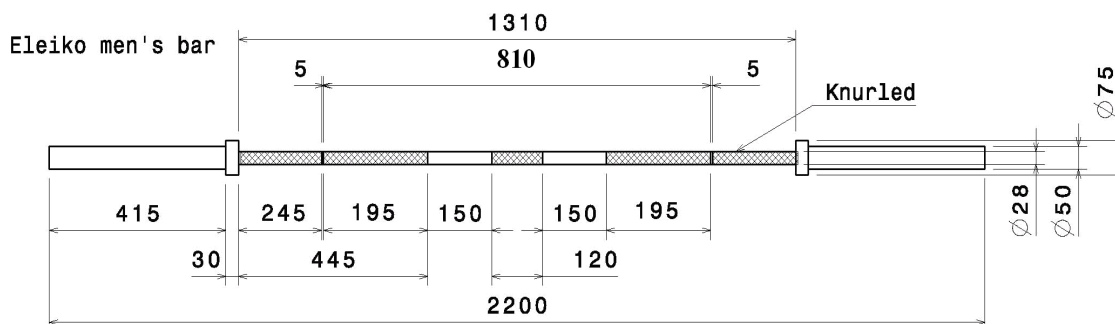
Все упражнения выполняются на помосте размером минимум 2,5 x 2,5 м. и максимум 4,0 x 4,0 м. Поверхность помоста должна быть плоской, твердой, нескользкой и горизонтальной. Помост должен возвышаться не более чем на 10 см. от сцены или пола. Когда упражнение выполняется на сцене над уровнем пола, необходимо обеспечить пандус с нескользкой поверхностью для удобного доступа колясок. Если это возможно, устанавливается дополнительный пандус для съезда с платформы, что помогает экономить время.

Вид платформы



12.2. ГРИФ

- а. Общая его длина не должна превышать 2200 мм.
- б. Расстояние между втулками не должно превышать 1320 мм или быть меньше 1310 мм
- в. Диаметр грифа не должен превышать 29 мм или быть меньше 28 мм.
- г. Вес грифа с замками должен равняться 25 кг.
- д. Диаметр втулки не должен быть более 52 мм или менее 50 мм.
- е. По окружности грифа должны быть сделаны отметки машинным способом или лентой, расстояние между отметками - 810 мм.



13. ДИСКИ.

- а. Все диски, применяемые на соревнованиях, должны весить в пределах от 0,2 г до 0,3 г.
- б. Диаметр отверстия диска не должен быть больше 53 мм и меньше 52 мм.
- в. Диски должны состоять из такого набора:
1,25 кг. - 2,5 кг. - 5 кг. - 10 кг. - 15 кг. - 20 кг. - 25 кг и 50 кг..
- г. Для установления нового рекорда, превышающего существующий не менее, чем на 500 г., могут применяться диски меньшего веса.
- д. Диски от 10 до 50 кг. должны быть с резиновым покрытием и соответствовать следующему цветовому коду:
50 кг.= зеленого - 25 кг.= красного - 20 кг.= синего - 15 кг.= желтого - 10 кг. и меньше = любого цвета.

Примечание: диски по 50 кг. используются только для штанги от 225 кг и выше.



- е. Все диски должны иметь четкую маркировку своего веса и надеваться в определенной последовательности : более тяжелые - внутри, затем более легкие в нисходящем весовом порядке, чтобы судьи могли видеть маркировку каждого диска.
- ж. Первые и наиболее тяжелые диски надеваются на гриф лицевой стороной внутрь, остальные - лицевой стороной наружу.
- з. Диаметр наибольшего диска не должен превышать 450 мм.

14.1. ЗАМКИ.

- а. Должны всегда применяться на соревнованиях.



- б. Должны весить 2,5 кг. каждый.

14.2. СКАМЬЯ.

Вид скамьи



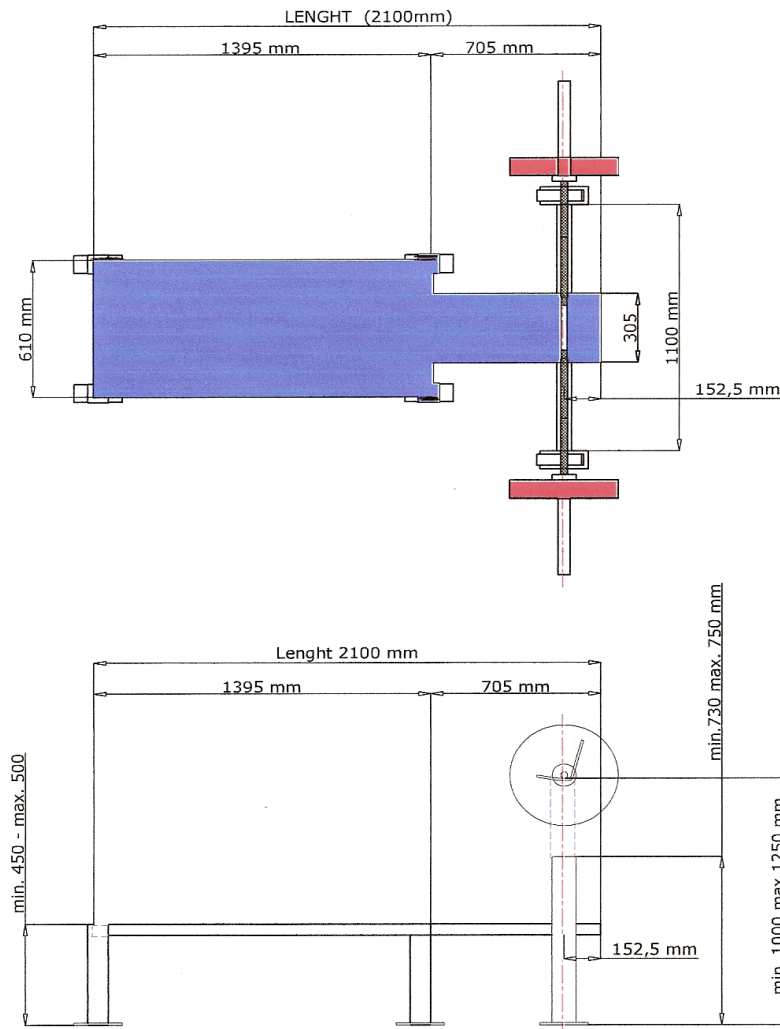
а. Длина. Должна быть 2 100 мм в длину, гладкой и горизонтальной.

б. Ширина. Основная часть скамьи должна быть шириной 610 мм, но на расстоянии 705 мм. от края передней части ширина должна быть 305 мм., оставляя два одинаковых выступа по 152,50 мм каждый.

в. Высота. Высота должна быть не менее 450 мм и не более 500 мм, измеряемая от поверхности пола до верха несжатой подушечной части.

г. Стойки. Высота стоек на регулируемых и нерегулируемых скамьях должна быть минимум 770 мм. и максимум 1 000 мм., измеряемая от поверхности пола до грифа, лежащего на стойках. Минимальная ширина между стойками, измеренная по внутренней части грифа, должна быть 1100 мм.

План и размеры официальной скамьи:



14.3. КЛИН.

- а. Только спортсменам с Церебральным параличом разрешается пользоваться персональным клином.
- б. Размеры клина соответствуют персональным анатомическим требованиям спортсмена. Длина не должна превышать 600 мм в поперечнике.
- в. Клин должен получить одобрение судей во время взвешивания.

14.4. Световая сигнализация должна быть такой, чтобы судьи могли видеть свое решение. Каждый судья управляет белым и красным светом. Эти два цвета означают, соответственно, « вес взят » и « вес не взят ». Лампы световой сигнализации располагаются горизонтально в соответствии с расположением трех судей. Световая сигнализация должна быть устроена так, чтобы лампочки зажигались одновременно, а не по отдельности, как их включают судьи.

В случае необходимости, например, при поломке электрической сигнализации, судьи должны иметь флажки белого и красного цветов с

помощью которых они могут показать свое решение после команды старшего судьи « флажки » .

15. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ.

15.1. СЕКРЕТАРЬ СОРЕВНОВАНИЙ.

Обязанности секретаря соревнований заключаются в следующем:

- а.** Проверять списки участников.
- б.** Контролировать жеребьевку, проводимую перед взвешиванием.
- в.** Если это необходимо, записывать вес спортсмена во время взвешивания.
- г.** Выписывать пропуска атлетам и официальным представителям команд для допуска в разминочную зону.
- д.** Осуществлять контроль за порядком выполнения упражнений во время соревнования.
- е.** Осуществлять контроль за регистрацией новых рекордов России, установленных во время соревнования.

15.2. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ КОМИТЕТ.

Организаторы соревнования назначают следующих официальных лиц:

а. КОНТРОЛЕРЫ СОРЕВНОВАНИЙ.

Работают под руководством секретаря соревнований. Они отвечают за правильную запись хода соревнований, обеспечивая подписи всех трех судей в протоколе, регистрируют сертификаты или любые другие документы, требующие подписи. Они следят за тем, чтобы попытки, выбранные спортсменами, протекали в определенном порядке, продиктованном весом, и, если необходимо, номером жеребьевки. С этой целью диктору одна за другой передаются карточки участников соревнования.

б. КОНТРОЛЕР ВРЕМЕНИ.

Должен быть квалифицированным судьей.

Отвечает за правильную регистрацию промежутка времени между сделанным объявлением о готовности штанги и началом выполнения упражнения.

Он также регистрирует время во всех случаях, когда это требуется, например, когда после попытки атлет должен **покинуть помост в пределах 30 секунд**. Если секундомер для спортсмена включен, он может быть остановлен только после окончания времени на подход, в случае начала упражнения или по команде старшего судьи. Следовательно, очень важно, чтобы атлет или его тренер проверили высоту стоек до того, как атлет будет вызван на помост, потому что,

если объявлено, что штанга готова, секундомер должен включаться. Любое дополнительное регулирование стоек должно быть сделано в течение двух минут, данных атлету для начала упражнения. Если спортсмен не начал попытку в течение отведенного времени, то контролер времени должен объявить « время » (« тайм ») и старший судья должен дать отчетливую команду « стойки » (« рэк »). После этого объявляется « вес не взят » (« ноу лифт ») и попытка считается неиспользованной. Начало попытки должно совпадать с сигналом старшего судьи к началу упражнения. Когда атлет начал упражнение в пределах отпущенного времени, секундомер останавливается.

в. ТЕХНИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЕР.

Должен быть квалифицированным судьей.

Отвечает за то, чтобы спортсмены:

- были готовы к презентации на помосте перед началом соревнований.
- были устно уведомлены о крайнем сроке изменения первой попытки.
- были готовы к презентации на помосте во время соревнований.
- получили одобрение костюма и снаряжения перед тем, как выйти на помост.
- были готовы к церемонии награждения и допинг контролю.

г. ГЛАВНЫЙ АССИСТЕНТ.

Контролирует работу страхующих (ассистентов). Отвечает за увеличение или уменьшение веса штанги, регулировку высоты стоек и центровку грифа, очистку грифа или помоста по указанию старшего судьи и постоянно обеспечивает хорошее состояние помоста и поддержание порядка. Каждый раз докладывает старшему судье, что штанга загружена и готова к следующей попытке.

д. СТРАХУЮЩИЕ/АССИСТЕНТЫ.

Работают под руководством главного ассистента, как уже изложено в параграфе 15.3.г.

Когда атлет готовится выполнить упражнение, ассистенты могут оказать ему помощь в снятии штанги со стоек. Они также могут помочь ему вернуть штангу на стойки после попытки. Однако, они не должны прикасаться к атлету или штанге во время выполнения упражнения, т.е. в течение времени между сигналом к началу и сигналом к окончанию попытки; но все время они должны быть готовы следовать за штангой настолько близко, насколько это возможно и, если необходимо, освободить спортсмена от штанги, либо по просьбе старшего судьи, либо самого спортсмена.

Если атлет лишен успешной попытки по вине ассистентов, а не своей собственной, ему может быть предоставлена, по усмотрению судей, дополнительная попытка в конце раунда.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА.

- 15.3.** Во время соревнований, проводимых на помосте или сцене, только атлету или его тренеру, членам жюри, официальным судьям и ассистентам разрешается находиться у помоста или на сцене.

Во время выполнения упражнения только атлету, ассистентам и судьям разрешается находиться на помосте. Тренеры остаются в пределах отведенного для них места, определенного жюри или ответственным техническим контролером.

- 15.4.** Во всех соревнованиях по пауэрлифтингу для инвалидов вес штанги должен всегда быть кратным 2,5 кг. Увеличение веса должно быть не менее 2,5 кг. между всеми подходами. Вес объявляется в килограммах.

ИСКЛЮЧЕНИЯ ИЗ ЭТОГО ПРАВИЛА:

- а.** В рекордной попытке вес штанги должен как минимум на 500 г. превышать существующий рекорд. Эта рекордная попытка должна осуществляться в ходе нормального последовательного увеличения веса во время соревнований или как четвертый подход в конце раунда.
- б.** По ходу соревнований атлет может попросить установить рекордный вес, не кратный 2,5 кг, но в этом случае выполнение попытки будет осуществляться в пределах зачетных подходов. Если попытка успешна, то в протоколе записывается ближайший меньший вес, кратный 2,5 кг. Точный вес вносится в графу рекордов. Например, если атлетом заказано для второго подхода 133 кг и попытка была успешна, то в протокол вписывается 132,5 кг, а 133 кг вносятся в графу рекордов.
- в.** Попытки установить рекорды могут быть предприняты атлетом в любом или во всех своих разрешенных подходах при условии, что минимальное увеличение веса при этом составляет 500 г.

Например, если существующий рекорд равен 100 кг, участник может предпринять следующие подходы :

1-я попытка	2-я попытка	3-я попытка	4-я попытка
100 кг.	101 кг.	101,50 кг.	102 кг.

Подходы 2,3 и 4-й, если они успешны, все будут рекордными, независимо от того, что спортсмен не увеличил вес от 100 кг которые будут являться его результатом соревнований.

- 15.5. а.** Любой атлет, тренер или представитель команды, нарушающие порядок на соревнованиях или вблизи соревновательного помоста, что дискредитирует спорт, должны быть официально предупреждены. Если нарушение продолжается, жюри, а в его отсутствие, судьи, могут

дисквалифицировать атлета и приказать тренеру покинуть место соревнования. Руководитель команды должен быть официально информирован о предупреждении и дисквалификации.

- б. Жюри или судьи могут своим решением, принятым большинством голосов, немедленно дисквалифицировать атлета или официальное лицо, если они считают, что допущенное нарушение достаточно серьезно, чтобы повлечь за собой немедленную дисквалификацию, а не предупреждение. Руководитель команды должен быть информирован о дисквалификации

15.6. СИСТЕМА РАУНДОВ.

15.6.1. Во время взвешивания атлет или его тренер должны заявить начальный вес и высоту стойки. Это должно быть внесено в соответствующую карточку первой попытки, подписано атлетом или его тренером и сохраняется официальным лицом, руководящим взвешиванием. Атлету выдаются 5 бланков карточек попыток.

15.6.2. Атлету разрешается только одно изменение веса в первом подходе. Вес можно увеличить или уменьшить от первоначально заказанного в комнате для взвешивания, тем не менее, стартовый вес не может быть легче первоначально заявленного более, чем на 7,5 кг. Порядок выполнения жимов в первом раунде в таком случае, должен быть соответственно изменен. Если атлет в первой группе, то изменить вес можно не позднее, чем за пять минут до начала первого раунда. Следующие группы пользуются этой привилегией не позднее, чем за три подхода, остающиеся в конце раунда предыдущей группы. Секретарь должен сообщить о приближении крайнего срока для изменения веса.

15.6.3. По завершении первой попытки, атлет или тренер должны принять решение о весе, заявляемом во второй попытке. Этот вес записывается в соответствующую графу карточки, которая вручается **секретарю** или другому официальному лицу в течение одной отведенной минуты. Такая же процедура осуществляется и для третьей попытки.

Атлет должен заявить свои второй и третий подходы в течение одной минуты по окончании предыдущего подхода. Если в течение этой минуты вес не заявлен, то для следующей попытки он автоматически останется прежним, при условии, что предыдущая попытка **не удалась**, или увеличится на 2,5 кг при условии, что предыдущая попытка **была удачной**.

15.6.4. Веса, заявленные на подходы во втором раунде, не могут быть изменены, если это не рекордная попытка с максимумом в $\frac{1}{2}$ кг.

Единственное исключение составляют попытки установить рекорд, например:

Когда два (2) спортсмена объявляют 102 кг в попытке установить рекорд, первый спортсмен выступает удачно и бьет рекорд, второму спортсмену разрешается изменить вес второй попытки до 102,5 кг с целью дать ему возможность побить рекорд на $\frac{1}{2}$ кг.

15.6.5. В третьем раунде разрешается дважды менять заявленный вес. Изменение заявленного на третий подход веса может быть сделано как в сторону увеличения, так и в сторону уменьшения. Однако это разрешено только при условии, что атлет еще не вызван на помост к ранее заявленному весу.

15.6.6. Каждый атлет делает первый подход в первом раунде, второй - во втором и третий в третьем раунде.

15.6.7. Во время каждого раунда вес штанги постепенно возрастает. Случаев снижения веса не должно быть, кроме попыток установления рекорда, ошибок в загрузке штанги или ошибок ассистентов, описанных в п. 15.6.10 и только в конце раунда.

15.6.8. Порядок подходов к штанге в каждом раунде обусловлен заказанными атлетами весами для этого раунда. В случае, когда два атлета заявили одинаковый вес, атлет с меньшим номером по жеребьевке подходит первым.

15.6.9. Если атлет не справился с весом, он не должен снова выходить, а должен ждать следующего раунда, в котором он может использовать подход к этому или более тяжелому весу.

15.6.10. Если попытка в раунде оказалась неудачной из-за ошибочно установленного веса штанги, по вине ассистентов или из-за неисправного оборудования, атлету должна быть гарантирована дополнительная попытка к заявленному весу. Если установлен неправильный вес и это обнаружено до начала попытки атлетом, то он может продолжить этот подход после поправки веса или взять дополнительную попытку в конце раунда. Во всех других случаях спортсмену предоставляется дополнительная попытка в конце раунда. Если при этом атлет оказался последним в раунде, то ему даются три минуты для выполнения дополнительного подхода.

15.6.11. Группы формируются, если в потоке соревнуются 10 или больше спортсменов.

15.6.12. Группы формируются на основе лучших результатов атлетов на национальном или международном уровне, показанных за предшествующий год. Атлеты с более низкими результатами формируют первую группу, с более высокими - вторую и т.д. Если атлет не представил свои результаты за предшествующий год, он автоматически определяется в первую группу.

15.7. Ответственность за решения, принимаемые в случае ошибок в установке веса штанги или неправильных объявлений, сделанных комментатором,

лежит исключительно на старшем судье. Его решение сообщается секретарю, который делает соответствующее объявление.

ПРИМЕРЫ ОШИБОК В УСТАНОВКЕ ВЕСА ШТАНГИ:

- а.** Если вес штанги оказался меньше, чем был заявлен, и попытка успешна, атлет может согласиться с этим подходом или предпочесть новый подход к первоначально заявленному весу. Если подход неудачный, атлету должна быть гарантирована дополнительная попытка к первоначально заявленному весу. В обоих вышеупомянутых случаях дополнительные попытки могут выполняться только в конце раунда, в котором допущена ошибка.
- б.** Если вес штанги оказался больше заявленного и подход удачный, атлет может согласиться с этой попыткой. Однако вес штанги может быть изменен, если это требуется для других атлетов. Если попытка оказалась неудачной, атлету должна быть гарантирована дополнительная попытка к первоначально заявленному весу в конце раунда, в котором была допущена ошибка.
- в.** Если на концах штанги установлен неодинаковый вес или какое-либо изменение в штанге и дисках произошло во время выполнения упражнения, или помост пришел в негодность, но подход был удачный, атлет может согласиться с этой попыткой или предпочесть новый подход к первоначально заявленному весу. Если попытка оказалась неудачной, атлету должна быть гарантирована дополнительная попытка к первоначально заявленному весу в конце раунда, в котором была допущена ошибка.

ПРИМЕЧАНИЕ.

Если в примерах **а**, **б** или **в** вес не кратен 2,5 кг по ошибке и попытка удачна, то, по просьбе, секретарь соревнований вносит в протокол ближайший меньший результат, кратный 2,5 кг.

- г.** Если комментатор допустил ошибку, объявив вес штанги меньшим или большим того, что фактически установлен, старший судья должен принять такое же решение, что и при ошибочно установленном весе.
- д.** Если атлет пропустил свой подход, т.к. комментатор не вызвал его к заявленному весу, тогда вес штанги должен быть снижен до необходимого, и атлету разрешается сделать свой подход, но только в конце раунда.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящие «Правила соревнований по плаванию для инвалидов с ПОДА» являются обязательными при проведении всех соревнований по плаванию на территории Российской Федерации.

Правила разработаны в полном соответствии с «Правилами НПК по плаванию на 2010 год», и адаптированы для категории спортсменов с ПОДА.

1. Общие правила соревнований

1.1. Право на участие

1.1.1. Право на участие в соревнованиях имеют те, кто удовлетворяет классификационным требованиям, разработанным национальным паралимпийским комитетом (НПК) по плаванию.

1.1.2. Чтобы пловец имел право участвовать в соревнованиях по плаванию все сопутствующие изменения в состоянии здоровья должны быть заявлены. Декларация пловца должна включать заболевание и план управления заболеванием. Заболевания включенные, но не ограниченные - это астма, припадки, эпилепсия, диабет, низкое кровяное давление, нарушения работы сердца и тенденция к учащенному дыханию. Декларация разработана для того, чтобы обеспечить соблюдение адекватных процедур безопасности и протоколов для различных состояний здоровья, обеспечить безопасность пловца и справиться с возможным влиянием на других пловцов во время соревнования. Если известное существующее изменение в состоянии здоровья и меры по устранению этих изменений не заявлены и приходится спасать жизнь, пловец считается непригодным для участия в соревнованиях.

Если изменение состояния становится очевидным впервые во время соревнования и диагностируется вовремя (например, обезвоживание), пловец будет считаться пригодным для участия, пока он соблюдает рекомендуемые меры для данного состояния.

Пловец и его личный врач или врач команды должен заполнить Бланк (форму) декларации. Содержание формы конфиденциально.

1.1.3. Если пловец считается неклассифицируемым, ему придается постоянный неклассифицируемый статус, и это немедленно вступает в силу. Пловец будет удален со всех последующих мероприятий соревнования. Пловцам с неклассифицируемой классификацией будет запрещено участвовать во всех последующих соревнованиях, (соревнования по плаванию ПК и/или мероприятия, проводимые по правилам ПК по плаванию, т.е. национальные чемпионаты).

1.2. Костюмы

1.2.1. Костюмы всех участников соревнований должны соответствовать правилам морали, хорошего вкуса и подходить для данного вида спорта.

1.2.2. Все костюмы не должны быть прозрачными.

1.2.3. Рефери соревнования имеет право исключать участника, чей костюм не соответствует данному правилу.

1.2.4. Костюмы не должны изменяться или модифицироваться с целью улучшения результатов пловца.

1.3. Реклама

1.3.1. Костюмы участников:

Участнику не разрешается надевать любую видимую форму рекламы, превышающую по размеру 20 (двадцать) кв.см. каждая. Разрешается идентификация в форме логотипа производителя, не превышающая двадцать квадратных сантиметров на каждом купальном костюме.

Купальный костюм, состоящий из двух частей, должен рассматриваться как один купальный костюм. Только один и тот же логотип спонсора разрешается на купальном костюме. Название и флаг страны-участника или код страны не должен рассматриваться как реклама.

Интерпретация: Использование логотипа производителя разрешается на очках, но не на оправе или ленте.

1.3.2. Форма участников:

На полотенцах и мешках может быть два рекламных объявления. Костюмы людей на дорожках и униформы сотрудников вспомогательного персонала могут иметь два рекламных объявления на верхней части и два на брюках или юбке.

Реклама на теле не разрешается ни в каком виде.

3.4 Реклама табака не разрешается.

1.4. Дисквалификация

1.4.1. Если участник, дошедший до финала, дисквалифицируется по какой-либо причине, включая медицинский контроль или квалификационное решение (дисквалификация по классификации применяется к участнику, который классифицируется как неклассифицируемый), место, которое бы он имел, передается участнику, финишировавшему следующим, и все участники финала передвигаются на одно место выше. Если же дисквалификация происходит после вручения наград, последние должны быть возвращены и переданы соответствующим участникам в соответствии с вышеупомянутыми положениями.

1.4.2. Если участник не является на классификацию или/и классификационную апелляцию по требованию, он может быть лишен права на участие в соревновании или на дальнейшее участие.

1.4.3. Участник дисквалифицируется, если оказалось, что помощники на дорожках (тэперы) инструктировали его. Во время эстафеты тэперы могут информировать участника о месте команды и о начале его этапа эстафеты, но не инструктировать.

1.4.4. Пловец, который соревнуется с открытой раной и не получил предварительное разрешения на участие от медика НПК по плаванию, может оказаться дисквалифицированным и лишиться разрешения на участие в дальнейших видах программы соревнования.

1.4.5. Пловец, который хочет соревноваться с повреждением, требующим повязки, должен получить разрешение на повязку от медицинского работника НПК по плаванию на соревнование до начала каждого этапа соревнования. Пловец, который не получил предварительного разрешения, будет лишен права участвовать в этом соревновании.

1.4.6. Если ошибка официального лица или классификатора, техническая или классификационная, влечет за собой обвинение участника, обвинение должно быть снято с участника.

1.5. Запрет курения

На всех международных соревнованиях курение не разрешается ни в каком месте, предназначенном для участников, ни до, ни во время соревнований.

1.6. Вспомогательный персонал

Определение вспомогательного персонала:

Вспомогательный персонал – это любое лицо (лица), назначенные в помощь пловцу. Вспомогательный персонал не должен инструктировать участника, помогая ему или наблюдая за ним. Если это происходит, участник будет дисквалифицирован.

1.6.1. Пловцам может потребоваться вспомогательный персонал (помощник) в зоне бассейна, чтобы помочь им войти или выйти из воды или во время старта. Вспомогательный персонал находится на месте, чтобы помочь пловцу при входе и выходе из воды и на старте, и он не должен разговаривать с пловцом. Доступ в зону бассейна для вспомогательного персонала должен быть разрешен техническим делегатом или его помощником по предварительной заявке за один час до начала соответствующего этапа.

1.6.2. Пловец, которому требуется помощник, должен получить медицинский сертификат. Эта информация должна быть предоставлена техническому делегату или его помощнику до начала соревнования.

1.7. Общие правила

1.7.1. Отмены (снятие)

1.7.1.1. Отмены по медицинским показаниям – единственно возможные отмены на чемпионатах НПК по плаванию.

1.7.1.2. Об снятии с заплыва по медицинским причинам должны сообщать за тридцать минут до начала этапа. Медицинская отмена должна быть представлена на официальной форме НПК по плаванию, утвержденная врачом. Об отмене финала по медицинским причинам должны сообщить за тридцать минут после завершения заплыва в соответствующем виде или при определенных обстоятельствах в течение часа до начала финала.

1.7.1.3. Нарушение пункта 1.7.1.2. наказывается штрафом в 500 рублей или штрафом, согласованным между НПК по плаванию и организационным комитетом соответствующего чемпионата. Отмены в соответствии с правилом 1.7.2. не должны подвергаться штрафу.

1.7.2 Изменение классификации

1.7.2.1. Изменение классификации возможно, если пловец:

- реклассифицируется до начала соревнования,
- реклассифицируется во время соревнования.

1.7.2.2. Изменение класса пловца при опротестовании, представленном во время соревнования, должно вступить в силу на следующий день после предоставления протеста и завершения процедуры. Медали, завоеванные спортсменом, остаются у него, но мировой, паралимпийский и/или региональный рекорды не будут действительными.

1.7.3. Протесты

1.7.3.1 Протесты возможны

- а) если правила и положения для проведения соревнований не соблюдаются
- б) если другие условия представляют угрозу для соревнования и/или участников
- в) против решений классификационной команды
- г) если руководитель классификации полагает, что пловец не показал свой реальный потенциал во время классификации или
- д) против решений рефери; однако, не разрешается опротестовывать факт решения

1.7.3.2 Протесты должны быть представлены

- а) рефери по техническим протестам или руководителю классификации по классификационным протестам
- б) письменно на официальном бланке НПК по плаванию. Организационный Комитет предоставит эти бланки на месте
- в) только ответственным руководителем команды
- г) вместе со взносом в 1000 рублей или за плату, согласованную НПК по плаванию и Организационным Комитетом
- д) в течение 30 (тридцати) минут после окончания соответствующего мероприятия
- е) если протест квалификационный, до первого дня соревнований протест должен быть представлен через 6 (шесть) часов после завершения классификации пловцов страны. Если это время истекает между 22.00 и 8.00, квалификационный протест должен быть доставлен к 8 часам утра следующего дня.

Если условия, являющиеся причиной потенциального протеста, замечены до соревнования, протест должен быть подан до того, как дан сигнал начинать.

1.7.3.3. Рефери и/или руководитель классификации должен рассмотреть все протесты. Если протест отклоняется, они должны указать причины своего решения. Руководитель команды может обжаловать отказ в Апелляционном Жюри, чье решение будет окончательным. Окончательное решение представляется письменно на официальном бланке НПК по плаванию. Копия должна быть передана руководителю заинтересованной команды. Для технического протеста должен быть привлечен соответствующий технический советник, который делает сообщение на процедурах опротестования. От руководителя классификации могут потребовать

доложить комиссии по протестам соответствующую информацию об инвалидности пловца, которого касается дело.

1.7.3.4. Комиссия по протестам по классификации должна состоять из 3 (трех) классификаторов, назначенных руководителем классификации. В комиссии по протестам должен быть, по крайней мере, один медицинский и один технический классификатор, которые ранее не классифицировали пловца в течение 18 (восемнадцати) месяцев.

1.7.3.5. Если технический или классификационный протест отклоняется, плата изымается в пользу НПК по плаванию. Если же протест поддерживается, взнос должен быть возвращен. Плата за протест становится собственностью НПК по плаванию.

Для классификационных протестов на национальных соревнованиях, или когда пловец является неклассифицируемым, а классификацию проводит МПК по плаванию, плата является собственностью МПК по плаванию независимо от результата.

1.7.4. Апелляционное жюри

1.7.4.1. Решение Жюри окончательное.

1.7.4.2. Техническое Жюри должно состоять из технического делегата/помощника технического делегата, технического советника и рефери, а также руководителя классификации.

1.7.4.3. Классификационное Жюри будет состоять из технического делегата, руководителя классификации и как минимум 3 (трех) уполномоченных классификаторов, назначаемых руководителем классификации. В состав жюри должен входить, по меньшей мере, один медицинский и один технический классификатор.

1.7.5. Программа соревнований

Заплывы, предлагаемые для классов S1 – S10, мужчины и женщины

Индивидуальные		
50 м	Вольный стиль	S1-S10
100 м	Вольный стиль	S1-S10
200 м	Вольный стиль	S1-S5
400 м	Вольный стиль	S6-S10
50 м	На спине	S1-S5
100 м	На спине	S6-S10
50 м	Брасс	SB1-SB3
100 м	Брасс	SB4-SB9
50 м	Баттерфляй	S1-S7
100 м	Баттерфляй	S8-S10
150 м	Комплексное плавание	SM1-SM4(без баттерфляя)
200 м	Комплексное плавание	SM5-SM10
Эстафеты:		
4x50 м	Вольный стиль	Максимум 20 очков

4x100 м Вольный стиль	Максимум 34 очка
4x50 м Комбинированная	Максимум 20 очков
4x100 м Комбинированная	Максимум 34 очка

1.7.6. Награждение

1.7.6.1. Золотая, серебряная и бронзовая медали должны быть вручены тем, кто занял соответственно первые три места в индивидуальных и командных финальных заплывах.

1.7.6.2. Для командных заплывов (эстафет) медали должны вручаться пловцам, которые соревновались в обоих заплывах и/или финальном заплыве. Медали для членов команды, которые участвовали только на предварительном этапе, будут вручены представителю команды.

1.7.6.3. Вручение медалей должно производиться в следующем порядке: бронза, серебро, золото.

1.8. Оборудование

Все бассейны должны быть доступны для использования участниками в течение как минимум двух дней до начала соревнования. Бассейн должен быть доступен для участников в течение как минимум двух-трех часов до начала каждого этапа соревнования.

Все бассейны и оборудование должны быть досягаемы для колясочников.

В дни соревнований бассейны должны быть доступны для тренировок, когда не проходят соревнования.

На настиле вдоль наружных дорожек должны быть помещены маты, по одному метру на каждом конце бассейна.

1.9. Участие

1.9.1. Когда заплыв в классификации пловца не предлагается, пловец может выбрать участие в заплыве более высокого класса. Чтобы быть допущенным, пловец должен соответствовать квалификационным стандартам этого класса. Классификация пловца не меняется для этого заплыва и должна быть представлена в технической заявке.

1.9.2. Любой участник, плывущий брассом в индивидуальном или эстафетном заплыве, должен знать следующее:

- Когда класс SB (т.е. SB7) ниже или такой же как класс S (S7 или S8), пловец может плыть брассом в заплыве вольным стилем, но он должен поддерживать класс S.

- Если класс SB (т.е. SB7) выше чем класс S (т.е. SB7), пловец может плыть только в эквивалентном более высоком классе S (т.е. S7) в индивидуальном или эстафетном заплыве вольным стилем.

1.10. Эстафетное плавание

1.10.1. Для каждого эстафетного заплыва каждая команда может выставить только одну команду. Все пловцы, поступившие через квалификационную систему, могут использоваться в соответствующем эстафетном заплыве.

1.10.2. Состав эстафетной команды может меняться между предварительным

заплывов и финалом эстафеты. По окончании медали должны вручаться пловцам, которые участвовали в предварительном заплыве и/или финальном заплыве.

1.10.3. Имена пловцов и их классификация должны быть представлены на официальном бланке НПК по плаванию, по меньшей мере, за час до начала части соревнования, в который должен состояться заплыв, в том порядке, в котором они поплывут. Имена пловцов в комбинированной эстафете должны быть перечислены соответственно этапам.

1.10.4. Если пловец хочет соревноваться с повреждением, требующим связывания тесьмой или ремнями, он должен получить разрешение на это от врача НПК по плаванию до начала каждого этапа соревнования. Пловец с ремнями или перевязками, который не получил предварительного разрешения будет дисквалифицирован в заплыве, в котором он участвовал.

1.10.5. Пловцу с открытой раной не разрешается участвовать в соревновании, если он не получил предварительное разрешение на участие от врача НПК по плаванию. Письменное разрешение должно быть представлено техническому депутату до соревнования. Неполучение разрешения может привести к дисквалификации на дальнейшие этапы соревнования.

2. Судьи

2.1. Управление соревнованием

На региональных чемпионатах технический делегат после консультации с Организационным Комитетом должен назначить следующий ряд официальных лиц для управления соревнованием:

- директора соревнований (1)
- рефери (1)
- судей по стилю (4)
- стартеров (2)
- главного судья на повороте (4, 2 на каждый конец бассейна)
- судья на повороте (16, один на каждый конец бассейна и на каждую дорожку)
- главного регистратора /секретарь (1)
- служащего/клерка по ходу действия (2)
- секретарь (1)
- ведущего/диктора (1)
- технических советников (2)
- официальное лицо по вручению наград (1)
- 3 хронометристов на каждую дорожку, один из которых будет также действовать как судья на повороте, всего 24, где нет системы видеозаписи /видеоподдержки.

2.2. Директор соревнований

2.2.1. Директор соревнований должен назначаться Организационным Комитетом, ответственным за проведение соревнований и, как его представитель, руководить соревнованием. Директор соревнований должен обеспечить выполнение решений руководящего органа, которые не входят в юрисдикцию рефери.

2.3. Рефери

2.3.1. Рефери должен иметь полный контроль и власть над всеми официальными

лицами, утверждать их назначения/задания и инструктировать их относительно всех особенностей и положений, связанных с соревнованием. Рефери должен применять все правила по решениям НПК по плаванию и решать все вопросы, связанные с непосредственным проведением соревнования, заплыва или соревнования, окончательное решение которых не отражено в правилах, но он не должен принимать решение, связанное с особыми правилами для инвалидов, без консультации с техническими советниками.

2.3.2. Рефери может вмешаться в соревнование на любом этапе, чтобы обеспечить соблюдение правил НПК по плаванию, и должен выносить решения по техническим апелляциям, проконсультировавшись с техническим делегатом и/или советником, имеющим отношение к проходящему состязанию.

2.3.3. При использовании судей на финише без трех цифровых часов рефери должен определить распределение мест, если это необходимо. Следует свериться с автоматическим оборудованием, если таковое имеется.

2.3.4. Рефери должен обеспечить наличие всех необходимых судей на своих постах для проведения соревнований. Рефери может назначить замену любому судье, если таковой отсутствует, не может работать или оказался некомпетентным. Рефери может назначить дополнительных судей, если посчитает это необходимым.

2.3.5. В начале каждого заплыва рефери должен дать сигнал пловцам короткой серией свистков, приглашая их снять всю одежду, кроме купальных костюмов, а затем длинным свистком указать им, что они должны занять места на стартовых плотиках (или для плавания на спине или для эстафеты немедленно войти в воду). Когда пловцы и судьи готовы к старту, рефери должен жестом показать старту, вытянув руку, что пловцы находятся под его контролем.

2.3.6. По завершении каждого заплыва рефери должен подать сигнал пловцам с помощью свистка, показывая, что они должны освободить воду.

2.3.7. Рефери должен дисквалифицировать любого пловца за любое нарушение правил, которое он усмотрит лично или о котором ему доложат уполномоченные судьи.

2.4. Стартер

2.4.1. Стартер должен иметь полный контроль над пловцами с того времени, как рефери передает ему пловцов (см. 2.3.5) и до того, как заплыв начался.

2.4.2. Стартер должен сообщить рефери о пловце, который задержал старт, умышленно не подчинился порядку или любом другом неправильном поведении на старте, но только рефери может дисквалифицировать пловца за каждую задержку, умышленное неподчинение или неправильное поведение. Такая дисквалификация не может считаться фальстартом.

2.4.3. Стартер должен иметь право решать, является ли старт чистым/справедливым, подчиняясь только решению рефери. Если стартер считает, что старт нечестный/нечистый, он должен следовать правилам, касающимся фальстарта.

2.4.4. Начиная заплыв, стартер должен стоять на стороне бассейна на расстоянии приблизительно пяти метров от стартового края бассейна, где хронометристы могут видеть и/или слушать стартовый сигнал, и пловцы могут видеть/слышать стартовый сигнал.

2.5. Судья при участниках

2.5.1. Судья при участниках должен собрать пловцов перед каждым заплывом, сообщить главному секретарю и диктору о любой отмене и известить рефери, технического делегата/помощника технического делегата и/или технического советника о любых отменах, которые могут привести к повторному заплыву.

2.6. Главный судья на повороте

2.6.1. Главный судья на повороте должен обеспечить выполнение судьями на повороте их обязанностей во время соревнования.

2.6.2. Главный судья на повороте должен получать отчеты от судей на поворотах, если происходит какое-либо нарушение, после консультаций с техническим советником, отчет должен быть немедленно представлен рефери.

2.7. Судьи на поворотах

2.7.1. Один судья должен быть назначен на каждую дорожку на каждом конце бассейна.

2.7.2. Каждый судья на поворотах должен следить, чтобы пловцы соблюдали соответствующие правила поворотов, начиная с последнего взмаха руки перед касанием и заканчивая завершением первого взмаха руки после поворота. Судья на поворотах на стартовом конце бассейна должен гарантировать, что пловцы соблюдают соответствующие правила со старта и заканчивая завершением первого удара руки. Судьи на поворотах на финишном конце должны также гарантировать, что пловцы заканчивают их заплыв в соответствии с существующими правилами.

2.7.3. В индивидуальных заплывах на 800 и 1500 метров каждый судья на повороте на поворотном конце бассейна должен записывать количество проходов, совершенных пловцами по их дорожке и информировать пловца об оставшемся количестве проплывов, показывая «карточку проплывов».

2.7.4. Каждый судья на стартовом конце должен дать предупредительный сигнал, когда пловцу остается плыть до финиша две длины плюс пять метров индивидуальных заплывах на 800 и 1500 метров. Предупредительный сигнал может быть дан с помощью свистка или колокола /звонка.

2.7.5. Каждый судья на стартовом конце должен определить, касается ли стартующий пловец стартового плотика, когда предыдущий пловец касается стартовой стенки. Если имеется автоматическое оборудование, которое показывает начало эстафеты, оно должно использоваться.

2.7.6. Судьи на поворотах должны сообщать о любых нарушениях, после консультации с техническим советником, на подписанных карточках с подробностями о заплыве, номере дорожки, имени пловца и нарушении, и карточки должны быть доставлены главному судье на поворотах, который должен немедленно передать отчет рефери.

2.8. Судьи по стилю (технике плавания)

2.8.1. Судьи по стилю должны находиться на каждой стороне бассейна.

2.8.2. Судьи по стилю должны гарантировать, что правила по стилю плавания, предписанные для данного соревнования, соблюдаются, и он должен следить за поворотами, чтобы помочь судьям на поворотах.

2.8.3. Судьи по стилю должны сообщать о любом нарушении рефери, после консультаций с техническим советником, на подписанных карточках с указанием заплыва, номера дорожки, имени пловца и нарушения.

2.9. Главный хронометрист

2.9.1. Главный хронометрист должен отвести места для сидения всех хронометристов и дорожки, за которые они отвечают. Должно быть три хронометриста на каждую дорожку. Должно быть назначено два дополнительных хронометриста, каждый из них направляется на замену хронометриста, чей секундомер не сработал или остановился во время заплыва, или не может по каким-либо причинам фиксировать время. При использовании трех цифровых секундомеров на одной дорожке, финальные результаты и распределение мест определяется временем.

2.9.2. Главный хронометрист должен собрать карточки от каждого хронометриста, показывающие зарегистрированное время и, если необходимо, проверить их секундомеры.

2.9.3. Главный хронометрист должен записать или проверить официальное время на карточке для каждой дорожки.

2.10. Хронометристы

2.10.1. Каждый хронометрист должен регистрировать время пловца на дорожке, которая за ним закреплена. Правильность секундомеров должно быть удостоверена, чтобы это было убедительно для Организационного Комитета соревнований.

2.10.2. Каждый хронометрист должен включать свои секундомер по стартовому сигналу и останавливать их, когда пловец на их дорожке закончит заплыв. Главный хронометрист может дать указание хронометристам записывать результаты на промежуточной дистанции в заплывах длиннее 100 метров.

2.10.3. Сразу же после заплыва хронометристы на каждой дорожке записывают время на их часах на карточку, отдают ее главному хронометристу и, если потребуется, представляют свои секундомер для инспекции. Они не должны сбрасывать показания на своих часах, пока не получают сигнал «сбросить время» от главного хронометриста или рефери.

2.10.4. Если не используется система видеозаписи, необходимо использовать хронометристов в полной мере, даже когда имеется автоматическое оборудование.

2.11. Главный судья на финише

2.11.1. Главный судья на финише должен назначить каждого судью на финише и определить место.

2.11.2. После окончания заплыва главный судья на финише должен собрать подписанные протоколы результатов от каждого судьи на финише и установить результат и распределение мест, чтобы направить непосредственно рефери.

2.11.3. Когда используется автоматическое оборудование, чтобы судить финиш

заплыва, главный судья на финише должен доложить порядок финиша, записанный оборудованием, после каждого заплыва

2.12. Судья на финише

2.12.1. Судьи на финише должны находиться на приподнятых стойках на линии финиша, откуда им четко видно воду и линию финиша, если они не используют автоматическое устройство в предписанных им дорожках, отжимая кнопку по окончании заплыва.

2.12.2. После каждого заплыва судьи на финише должны решить и сообщить о месте спортсменов в соответствии с полученными ими заданиями. Судьи на финише, в отличие от операторов на кнопке автоматического оборудования, не должны действовать как хронометристы в одном и том же заплыве.

2.13. Главный секретарь

2.13.1. Главный секретарь отвечает за проверку результатов с компьютерных распечаток или с результатов и мест в каждом заплыве, полученных от рефери. Главный секретарь должен засвидетельствовать, что результаты подписаны рефери.

2.13.2. Секретари должны проверить отмены после заплывов и финалов, внести результаты на официальные бланки, перечислить все новые установленные рекорды и, где нужно, начислить очки.

2.14. Судьи по технике плавания

2.14.1. Судьи по технике плавания отвечают за советы для рефери, главного судьи на поворотах, судей по стилю и стартера об адаптации правил плавания применительно к отдельным пловцам.

2.14.2. Судья по технике должен незамедлительно сообщать рефери о любых нарушениях правил НПК по плаванию.

2.14.3. Судьи по технике плавания должны дисквалифицировать любого пловца за любое нарушение правил.

2.14.4. Требуется, чтобы судья по технике плавания имел знания о плавании в форме значимых общепринятых обязанностей и/или тренерских норм.

2.15. Главный судья по награждению

По указанию Директора соревнований главный судья по награждению должен подготовить и провести вручение наград пловцам, занявшим места, любую другую презентацию, которая может потребоваться, и пловцов, выбранных для интервью в СМИ.

2.16. Официальные лица должны принимать решения автономно и независимо друг от друга, если другое не предусмотрено правилами НПК по плаванию.

3. Организация заплывов и финалов

Стартовые позиции на всех региональных чемпионатах должны быть организованы следующим образом:

3.1 Заплывы (предварительные заплывы)

3.1.1. Лучшие результаты всех заявленных пловцов за предыдущие 12 (двенадцать) месяцев должны быть представлены на бланках заявок и перечислены во временном порядке Организационным Комитетом. Пловцы, которые не представили результаты, будут считаться медленными и помещены в конец списка. Размещение пловцов с одинаковыми результатами или наличия более одного пловца без результатов будет определяться жеребьевкой. Пловцы должны размещаться на дорожках в соответствии с процедурами, установленными ниже в п.3.1.2. Пловцы

должны быть размещены в пробные заплывы в соответствии с представленными результатами следующим образом:

3.1.1.1. Если это один заплыв, он должен быть организован как финал и происходить только во время финальной части соревнования.

3.1.1.2. Если заплывов два, то самый быстрый пловец должен быть записан во второй заплыв, следующий по результату - в первый, следующий по результату - во второй, следующий – в первый и т.д.

3.1.1.3. Если заплывов три, самый быстрый пловец должен быть записан в третий заплыв, второй по результатам – во второй, третий по результатам – в первый. Четвертый по скорости пловец должен быть записан в третий заплыв, пятый – во второй, шестой – в первый, седьмой – в третий заплыв и т.д.

3.1.1.4. При четырех и более заплывах последние три заплыва в серии должны быть заполнены в соответствии с п.3.1.1.3. Заплыв, предшествующий последним трем заплывам, должен состоять из следующих быстрееших пловцов; заплыв, предшествующий последним четырем заплывам, должен состоять из следующих быстрееших пловцов и т.д. Дорожки должны быть распределены в нисходящем порядке представленных результатов в рамках каждого заплыва по образцу, представленному ниже в п. 3.1.2.

3.1.1.5. Исключение: Когда в серии два или более заплывов, как минимум три пловца должно участвовать в любом предварительном заплыве, но в последующих стартах число пловцов в каждом заплыве может быть меньше трех.

3.1.2. Кроме заплывов на 50м, распределение дорожек (дорожка №1 находится с правой стороны бассейна, если смотреть на него со стартового конца) должно быть таким: быстрееший пловец команды плывет по центральной дорожке бассейна с нечетным количеством дорожек, или по третьей или четвертой дорожке соответственно в бассейнах, имеющих 6 или 8 дорожек. Пловец, имеющий лучший результат, должен быть помещен слева от него, затем других попеременно справа и слева в соответствии с представленными результатами. Пловцы с одинаковым временем должны быть размещены на дорожках по жребию по образцу, описанному ниже.

3.1.3. На дистанции 50м заплывы могут происходить, по усмотрению Организационного Комитета и консультации с техническим делегатом, либо с обычного стартового конца до поворотного конца, либо с поворотного конца до стартового конца, в зависимости от таких факторов, как наличие соответствующего автоматического оборудования, позиции стартеров и т.д. Организационный Комитет должен сообщить пловцам об их решении до начала соревнования. Независимо от того, как организован заплыв, пловцы должны быть размещены на те же дорожки, на какие они были бы размещены, если бы они стартовали и финишировали на стартовом конце.

3.2. Финалы

3.2.1. Если нет необходимости в предварительных заплывах, дорожки должны быть назначены в соответствии с п. 3.1.2. Когда предварительные заплывы проводились, дорожки назначаются как в 3.1.2, но на основании результатов, показанных в этих заплывах.

3.2.2. Если пловцы из одного и того же или из разных заплывов имеют одинаковый результат, зарегистрированный до 1/100 сек. для восьмого и/или девятого и

десятого места (1-ый и 2-ой резервы), должен быть проведен переплыв, чтобы определить, какой пловец выйдет вперед и/или номинируется в 1-ый/2-ой резерв. Такие заплывы должны происходить не раньше чем через час после того, как все участвующие в нем пловцы закончат свой заплыв.

3.2.2.1. Если пловец дисквалифицирован в переплыве, его зарегистрированный на заплыве результат остается, но сам пловец не имеет права на выход в финал.

3.2.3. Если один или более пловцов снимаются с финала, даже замены вызываются по порядку результатов в заплывах. Заплыв должен быть заново оформлен и должны быть составлены дополнительные протоколы, показывающие изменения или замены, как предписано в п.3.1.2.

3.2.4. В других соревнованиях может использоваться система жеребьевок для назначения дорожек.

4. Старт

4.1. Правило одного старта должно применяться во всех соревнованиях НПК по плаванию.

4.2. Старт в вольном стиле, брассе, баттерфляе и индивидуальном комплексном плавании заплывы должны быть с нырянием. После длинного свистка рефери пловцы должны встать на стартовый плотик и оставаться там. По команде стартера «на старт» пловец должен немедленно занять стартовую позицию, поставив одну ногу на переднюю часть стартового плотика. Положение рук не имеет значения. Когда все пловцы готовы к старту, стартер подает стартовый сигнал (выстрел, горн, свисток или команда).

4.2.1. Если у пловца проблемы со зрением, после длинного свистка рефери ему разрешается сориентироваться до команды стартера «на старт».

4.2.2. Если у пловца проблемы с равновесием, то есть он не может стоять неподвижно, ему может помочь удержаться на стартовом плотике только волонтер (доброволец), придерживая его за бедра, руку или кисть руки. Ассистент может помочь пловцу остаться неподвижным на старте, однако эта помощь не должна дать ему преимущество, т.е. быть поддерживаемым и не превосходить 90 градусов вертикального положения на блоках на старте. Требуется заполнить заявление на оказание помощи и представить его для утверждения техническому делегату/помощнику технического делегата и/или техническим советникам.

4.2.3. Пловцу может быть разрешено стартовать рядом со стартовым плотиком.

4.2.4. Пловцу с инвалидностью нижней конечности может быть разрешено занять сидячее положение на стартовом плотике.

4.2.5. Пловцу может быть разрешено стартовать в воде, но требуется, чтобы он одной рукой касался края бассейна, пока не дан стартовый сигнал. Стоять в (или) на водостоке или на дне запрещено.

4.2.6. Пловец с проблемами зрения по медицинским показаниям может стартовать в воде. Медицинское свидетельство должно быть представлено техническому делегату до начала соревнований.

4.2.7. Если пловец не в состоянии ухватиться за край бассейна при старте в воде, ему может помочь вспомогательный персонал или поддерживающее устройство. Устройство должно быть проверено, и его безопасность засвидетельствована техническим делегатом/помощником технического делегата и /или техническими советниками до начала соревнования. **Давать толчок пловцу на старте**

запрещается и приводит к фальстарту. Часть тела пловца должна касаться стены, пока не дан стартовый сигнал.

4.2.8. Пловцам классов S1, S2, S3 разрешается прижать ступню/ступни к стене, пока не дан стартовый сигнал. Давать толчок пловцу на старте запрещается и приводит к фальстарту

4.2.9. Чтобы избежать ссадин, один слой полотенца или чего-нибудь подобного, может быть помещен на стартовый плотик. Это не сильно увеличит высоту стартового плотика.

4.2.10. Если пловец с ПОДА и не слышит, ему должно быть разрешено, если нет стартового света, передать стартовый сигнал с помощью невербальной инструкции.

4.3. Ни одному пловцу не разрешается использование стартового устройства, которое сделает его истинную способность выше классификационного уровня.

4.4. Старт в заплыве на спине и комбинированной эстафете должен быть из воды. По первому длинному свистку рефери пловцы должны немедленно войти в воду. После второго длинного свистка рефери пловцы должны без промедления на стартовую позицию. Когда все пловцы займут стартовую позицию, стартер дает команду «на старт». Когда все пловцы неподвижны, стартер дает стартовый сигнал.

4.5. Любой пловец, стартовавший до подачи стартового сигнала, будет дисквалифицирован. Если стартовый сигнал звучит до объявления дисквалификации, заплыв должен продолжаться, и пловец или пловцы будут дисквалифицированы после завершения заплыва. Если дисквалификация объявляется до стартового сигнала, сигнал не должен быть дан, но остальные пловцы должны быть призваны обратно и стартовать снова.

4.6. Сигнал для фальстарта должен быть такой же, как и стартовый сигнал, но повторяющийся, и веревка фальстарта должна быть брошена. Или, если рефери решает, что старт сорван, он дует в свисток, после чего стартер дает повторяющийся сигнал и бросает веревку фальстарта.

5. Вольный стиль

Вольный стиль означает, что в названном так плавании пловец может плыть любым стилем, за исключением того, что в индивидуальном комплексном плавании или комбинированной эстафете вольный стиль означает любой стиль, кроме плавания на спине, брасса или баттерфляя.

Некоторая часть пловца может коснуться стены по завершении каждой длины и на финише.

Во время каждого полного цикла взмаха/такта пловец должен нарушить поверхность воды, кроме того, пловцу разрешается полностью погружаться во время поворота и на дистанции не более 15 м после старта и каждого поворота. У 15-метровой отметки голова пловца должна разорвать поверхность воды.

Определение: Цикл одного взмаха/такта определяется как один полный поворот плечевого сустава и/или одно полное движение вверх и вниз тазобедренного сустава.

6. Плавание на спине

6.1. Перед стартовым сигналом пловцы должны выстроиться в линию в воде лицом к стартовому концу, держась обеими руками за стартовые рукоятки/ручки. Ступни, включая пальцы, должны быть под поверхностью воды. Стоять в (или) на водостоке

или сгибание пальцев над краем/кромкой водостока запрещается.

6.1.1. Пловцам, которые не могут воспользоваться стартовыми рукоятками, должно быть разрешено использовать кромку бассейна.

6.1.2. Если пловец не может ухватиться за край бассейна, ему может помочь вспомогательный персонал или стартовое приспособление. Приспособление должно быть проверено и его безопасность подтверждена техническим делегатом/помощником технического делегата и/или техническим советником до начала соревнования. Подталкивать спортсмена на старте не разрешается и приводит к фальстарту. Пловец должен касаться стены частью своего тела, пока не дан стартовый сигнал.

6.1.3. Пловцам классов S1, S2, S3 разрешается прижать ступню/ступни к стенке, пока не дан стартовый сигнал. Подталкивать пловца на старте запрещено и приводит к фальстарту.

6.2. По сигналу старта и после разворота пловец должен оттолкнуться и плыть на спине всю дистанцию, кроме того момента, когда он выполняет поворот, как предписано далее в п. 6.4. Нормальное положение на спине может включать вращательное движение тела в горизонтальной плоскости до 90 градусов включительно. Положение головы несущественно.

6.3. Во время каждого законченного цикла одного взмаха какая-то часть тела пловца должна разбивать поверхность воды, кроме того, пловцу разрешается полностью погружаться во время поворота и на расстоянии не более 15 метров после старта и каждого поворота. К этой точке голова должна пробить поверхность.

Определение: Цикл одного взмаха определяется как одно полное вращение плечевых суставов и/или одно законченное движение вверх и вниз тазобедренных суставов.

6.4. Во время поворота плечи должны быть повернуты над вертикалью грудины, после чего можно использовать продолжительный гребок одной рукой или одновременный продолжительный гребок двумя руками, чтобы начать поворот. Пловец должен вернуться в положение на спине, покидая стенку. При выполнении поворота должно быть касание стенки какой-либо частью тела пловца.

6.4.1. Если у пловца нет рук или он не использует их во время поворота, как только тело перестало быть на спине, не должно быть никакого толчка независимо от продолжительного поворачивания. Пловец должен вернуться в положение на спине, покидая стенку. При выполнении поворота должно быть касание стены какой-либо частью тела пловца.

6.5. По окончании дистанции пловец должен коснуться стенки, будучи на спине. При касании тело может быть погруженным.

7.Брасс

7.1. С начала первого взмаха руки после старта и после каждого поворота тело должно держаться на груди. На спину поворачиваться не разрешается.

7.2. После старта и после каждого поворота пловец, который не может оттолкнуться ногой/ногами, может сделать один взмах руки, который может быть не одновременным или на горизонтальной плоскости взмаха для обретения положения на груди. Все движения рук должны быть одновременными или в одной

горизонтальной плоскости без перемежающегося / переменного движения.

7.3. Руки должны выбрасываться вперед вместе от груди по воде, под водой, над водой. Локти должны быть под водой, за исключением финального этапа, перед поворотом, и последнего взмаха на финише. Руки должны быть приведены обратно на или под поверхность воды. Руки должны быть приведены назад выше линии бедер, за исключением первого взмаха после старта и каждого поворота.

7.4. Все движения ног должны быть одновременными и в той же горизонтальной плоскости без переменного движения.

7.4.1. Пловец, у которого поражены нога/ноги и/или ступня/ступни, должен показать намерение одновременного движения и пловец с поражением ноги/ног и/или ступни/ступней должен показать намерение ударить ногой в той же горизонтальной плоскости.

7.4.2. Ступня должна быть вывернута наружу во время приводящей в движение части удара ногой. Удар ножницами, вибрирующий или «дельфиний» удар вниз не разрешается. Рассечение поверхности воды ступней разрешается, если за ним не следует «дельфиний» удар вниз.

7.4.3. От пловца, который не может использовать одну или обе ноги и/или ступню/ступни для получения нормального гребка, не требуется выворачивание поврежденной ступни наружу во время рабочей части гребка.

7.4.4. Пловец, который не может использовать одну или обе ноги и/или ступни для получения нормального гребка, может волочить или тащить ноги.

7.5. На каждом повороте и на финише заплыва должно быть одновременное касание обеими руками на, над или ниже уровня воды. Голова может быть погружена после вытаскивания последней руки перед касанием, при условии что она рассекает поверхность воды в какой-то точке в течение последнего завершеного или незавершеного цикла, предшествующего касанию.

7.5.1. На каждом повороте и финише заплыва, если у пловца руки разной длины, он должен коснуться стенки только более длинной рукой, но обе руки должны быть вытянуты вперед одновременно.

7.5.2. Пловец, у которого верхние конечности слишком короткие, чтобы вытянуть их над головой, должен коснуться стенки любым местом верхней части тела на повороте и финише.

7.5.3. На каждом повороте и финише этапа, если пловец пользуется только одной рукой для махового цикла, от пловца требуется касание одной только ладонью или рукой. На каждом повороте и финише заплыва, если пловец использует обе руки, но имеет ограничения в плече/локте, только более длинная рука должна коснуться стенки, но обе руки должны быть вытянуты вперед одновременно.

7.6. Во время каждого полного цикла взмаха одной рукой и толчка одной ногой в таком порядке, какая-то часть головы пловца должна рассесть поверхность воды, за исключением того, что после старта и после каждого поворота пловец может сделать один взмах рукой полностью назад к ногам и один толчок ногой, будучи полностью погруженным. Голова должна рассесть поверхность воды до того, как ладони поворачиваются внутрь в самой широкой части второго взмаха.

7.6.1. В случае, когда рука не функционирует, взмах одной руки должен составлять полный цикл при завершении остальными частями.

7.6.2. Если у пловца нет ног или рук или их частей, то либо толчок, либо

соответствующий взмах руки должен представлять полный цикл.

8. Баттерфляй (Дельфин)

8.1. С начала первого взмаха после старта и после каждого поворота тело должно удерживаться на груди и оба плеча должны быть на уровне поверхности воды. Разрешается толчок ногой под водой на боку. Не разрешается поворачиваться на спину ни в какой момент.

8.1.1. Если пловец опустил плечи и был признан неспособным удерживать плечи на линии поверхности воды, от пловца не требуется удерживать оба плеча на одной линии с поверхностью воды.

8.1.2. После старта и после каждого поворота пловец, который не может отталкиваться ногами, может выполнить один мах рукой, который может быть не одновременным или на горизонтальной плоскости, чтобы достичь положения на груди.

8.2. В цикле маха обе руки должны быть вынесены вперед вместе над водой и отведены назад одновременно в течение всего заплыва.

8.2.1. Если нет руки или ее части, мах одной рукой принимается за полный цикл при завершении его оставшимися частями.

8.2.2. Если рука не функционирует, взмах одной рукой составляет полный цикл, если завершается оставшимися частями.

8.2.3. В случае если руки не функционируют, все движения ног принимаются за полный цикл.

8.3. Все движения ступней должны производиться одновременно. Разрешаются одновременные движения ног вверх и вниз и ступней в вертикальной плоскости. Ногам или ступням необязательно быть на одном уровне, но никакие перемежающиеся движения не разрешаются.

8.3.1. Если ног нет или они не функционируют, их следует волочить.

8.4. На каждом повороте и на финише заплыва касание должно быть сделано двумя руками одновременно на, над или ниже поверхности воды.

8.4.1. На каждом повороте и финише заплыва, если у пловца длина рук разная, только более длинная рука должна коснуться стенки, но обе руки должны быть вытянуты вперед одновременно. Плечи должны оставаться в горизонтальной плоскости, пока не произведено касание.

8.4.2. Пловец без верхних конечностей или нефункционирующих верхних конечностей или если верхние конечности слишком короткие, чтобы вытянуть их над головой, должен коснуться стенки любой частью верхней части туловища при повороте и финишировании.

8.4.3. На каждом повороте и финише заплыва, если пловец использует одну руку для махового цикла, он должен использовать только одну руку/кисть руки для касания.

8.4.4. На каждом повороте и финише заплыва, если пловец использует обе руки, но имеет ограничение в плече/локте, только более длинная рука должна коснуться стенки, но обе руки должны быть одновременно вытянуты вперед.

8.4.5. На повороте и финише пловца, у которых не функционируют ноги, могут выполнить полцикла рукой/руками, возвращающимися вперед под поверхностью

воды, чтобы коснуться стенки.

8.5. На старте и на поворотах пловцу разрешается один или более толчков ногой и одно протаскивание руки под водой, что может вынести его/её на поверхность. Пловцу разрешается быть полностью погруженным на расстоянии не более 15 метров после старта и после каждого поворота. К этой точке голова должна расщепить поверхность. Пловец должен оставаться на поверхности до следующего поворота или финиша.

9. Комплексное плавание

9.1. В индивидуальных комплексных заплывах пловец показывает четыре стиля плавания в следующем порядке: баттерфляй, на спине, брасс и вольный стиль.

9.1.1. В индивидуальных комплексных заплывах на 150 м, пловец использует три стиля плавания в следующем порядке: на спине, брасс, вольный стиль.

9.2. В комбинированной эстафете пловцы показывают четыре стиля плавания в следующем порядке: на спине, брасс, баттерфляй и вольный стиль.

9.3. Каждая часть дистанции должна заканчиваться в соответствии с правилами, который применяются к данному стилю.

10. Прохождение дистанции

10.1. Пловец будет дисквалифицирован, если он/она не заканчивает предусмотренную дистанцию заплыва и в протоколе результатов будет указано «DNF» - Не финишировал.

10.2. Пловец, плывущий один, должен пройти всю дистанцию для квалификации.

10.3. Пловец должен закончить заплыв на той же дорожке, на какой стартовал.

10.4. Во всех заплывах после поворота пловец должен коснуться конца бассейна или дорожки. Поворот должен производиться от стены, и не разрешается ступать и делать шаги по дну бассейна.

10.5. Стоять на дне бассейна во время заплывов вольным стилем или части комплексного плавания, в которой используется вольный стиль, не ведет к дисквалификации пловца, но он не должен шагать или продвигаться вперед.

10.6. Подтягивание на веревке дорожки не разрешается.

10.7. Задержка другого пловца путем пересечения другой дорожки создание помехи другим способом приводит к дисквалификации нарушителя. Если нарушение правил сделано умышленно, рефери сообщает об этом в Организационный комитет и техническому делегату или его помощнику и представителю пловца, совершившего нарушение.

10.8. Никому не разрешается использовать или носить какое-либо устройство, которое может способствовать помощи скорости пловца, его плавучести или выносливости или уменьшить волочение ног во время этапа или финала (такие как перепончатые перчатки, ласты, плавники, мокрый гидрокостюм и т.п.) Можно носить очки.

10.8.1. Пловцам не разрешается пользоваться протезом(ами) и/или с ортопедическим приспособлением во время заплыва.

10.8.2. Для пловцов помощь может использоваться по соображениям безопасности. От пловца требуется получение медицинского сертификата. Эта информация должна быть представлена техническому делегату или его помощнику до начала соревнований.

10.9. Любой пловец, не участвующий в заплыве, который вошел в воду во время

заплыва до того, как все пловцы закончили заплыв, будет дисквалифицирован на следующий их заплыв в соревновании.

10.10. В каждой эстафетной команде должно быть четыре пловца.

10.10.1. Любой участник, плывущий брассом в эстафете вольным стилем, должен помнить следующее:

- 1) Когда класс SB (т.е. SB 7) ниже или такой же как S класс (т.е. S7 или S8) пловец может плыть брассом в эстафете вольным стилем, но он должен поддерживать класс S .
- 2) Когда класс SB (т.е. SB 7) выше чем класс S (т.е. S6), пловец может плыть только эквивалентным более высоким классом (т.е. S7) в заплыве вольным стилем.

10.11. В Эстафете команда пловца, чьи ступни/часть тела теряет контакт со стартовым плотиком до того как член предыдущей команды касается стены, будет дисквалифицирована, если пловец, не соблюдающий правила, не вернется на первоначальную исходную позицию у стены, но возвращение на стартовый плотик не обязательно.

10.11.1. В эстафете пловец может начинать в воде. Пловец может придерживаться стены рукой до тех пор, пока член предыдущей команды не коснется стенки; в ином случае пловец будет дисквалифицирован.

10.12. Любая эстафетная команда будет дисквалифицирована, если член команды, а не пловец, который назначен на этот этап, входит в воду, когда происходит заплыв, до того, как все пловцы всех команд закончат заплыв.

10.12.1. Пловец, участвующий в эстафетном заплыве, который должен стартовать из воды, может войти в воду только тогда, когда предшествующий пловец проходит свой этап.

10.13. Члены эстафетной команды и очередность/порядок их соревнования должны быть названы до гонки. Любой член эстафетной команды может участвовать в эстафете только один раз. Состав команды для эстафеты может меняться между заплывами и финалами, при условии, что это делается из списка пловцов, должным образом поданного Представителем команды для этого заплыва. Нарушение записанной последовательности приведет к дисквалификации. Замены могут быть произведены только в случае документально подтвержденных медицинских показаний.

10.13.1. Запасные для эстафеты должны быть названы на бланке эстафеты с указанием классификации пловцов, а в комбинированной эстафете – стиля, который будет использовать пловец.

10.14. Любой пловец после окончания заплыва или этапа в эстафете должен как можно скорее покинуть бассейн, не создавая помех другим пловцам, которые еще не закончили заплыв. В ином случае пловец, совершивший нарушение или его команда будут дисквалифицированы.

10.14.1. Для пловцов с классификацией S5 и ниже могут оставаться на своей дорожке, пока последний пловец их команды не закончит заплыв. Пловец, остающийся в воде, должен отодвинуться на некоторое расстояние от конца бассейна ближе к разделительной веревке, но не должен мешать другому пловцу на другой дорожке.

10.15. Если нарушение правил угрожает возможности другого пловца добиться

успеха, рефери имеет полномочия разрешить ему/ей соревноваться в следующем заплыве или, если нарушение происходит в финале, рефери может распорядиться провести повторный заплыв.

10.16. Не разрешается никакое ускорение, ни использование каких-либо устройств или принятие планов, которые оказывают такой эффект, никаких инструкций не должно быть дано пловцу после старта.

10.17. Состав эстафеты

10.17.1. Эстафетные команды основаны на подсчете очков. Классификация отдельного пловца является фактическим числовым значением, т.е. класс S6 стоит 6 очков, класс SB9 стоит 9 очков и т.д. Эстафеты 4x50м не должны превышать двадцать очков. Эстафеты 4x100м не должны превышать тридцать четыре (34) очка.

11.Хронометраж

11.1. Работа автоматического оборудования должна быть под наблюдением назначенных официальных лиц. Результаты, записанные автоматическим оборудованием, должны использоваться для определения победителя, распределения мест и времени применительно к каждой дорожке. Распределение мест и результаты, определенные таким образом, должны иметь преимущество над решениями судей и хронометристов. В случае если происходит поломка оборудования или очевидно, что имел место сбой в его работе или что пловец не сумел активировать оборудование, решения судей и записи людей – хронометристов должны быть официальными.

11.2. При использовании автоматического оборудования результаты записываются только до 1/100 секунды. Когда имеется хронометраж до 1/1000 секунды, третья цифра не должна записываться или использоваться для определения результата или места. В случае одинаковых результатов, все пловцы, которые показали одинаковое время до 1\100 секунды, должны быть определены на одни и те же места. Результаты, представленные на электронном табло, должны показывать только до 1/100 секунды.

11.3. Любое определяющее время устройство, которое останавливается официальным лицом, должно рассматриваться как секундомер. Три хронометриста, назначенные или утвержденные Организационным Комитетом в заинтересованной стране, должны принимать такие результаты. Все секундомер должны быть сертифицированы как точные, чтобы заинтересованный руководящий орган был удовлетворен. Ручной хронометраж должен регистрироваться до 1/100 секунды. Где автоматическое оборудование не используется, официальные результаты ручного хронометража должны определяться следующим образом:

11.3.1. Если двое из трех часов фиксируют одинаковое время, а третий - другое время, два идентичных результата будут официальным результатом.

11.3.2. Если все трое часов показывают разное время, официальным будет признан промежуточный результат на одних часах.

11.4. Если пловец дисквалифицирован во время или после заплыва, такая дисквалификация должна быть зафиксирована в официальных результатах, но ни время, ни место не будет записано или объявлено.

11.5. В случае дисквалификации эстафеты, в официальных результатах должны быть записаны легальные результаты каждого до времени дисквалификации.

11.6. Все 50-метровые и 100-метровые результаты должны быть зарегистрированы для первых пловцов только во время эстафет и опубликованы в официальных результатах.

12. Рекорды

12.1. Для мировых и/или региональных рекордов в 50-метровом бассейне (Длинная вода) следующие дистанции и стили для обоих полов будут признаны для пловцов, соотносимых с классами S1 – S10.

Индивидуальные

50м	Вольный стиль	S1 – S10
100м	Вольный стиль	S1 – S10
200м	Вольный стиль	S1 – S10
400м	Вольный стиль	S6 – S10
800м	Вольный стиль	S6 – S10
1500м	Вольный стиль	S7 – S10
50м	На спине	S1 – S10
100м	На спине	S1 – S10
200м	На спине	S6 – S10
50м	Брасс	SB1 – SB9
100м	Брасс	SB1 – SB9
200м	Брасс	SB4 – SB9
50м	Баттерфляй	S1 – S10
100м	Баттерфляй	S5 – S10
200м	Баттерфляй	S8 – S10
150м	Комплексн.	SM1 – SM4 (без баттерфляя)
200м	Комплексн.	SM3 – SM10
400м	Комплексн.	SM8 – SM10

Эстафеты:

4x50м	Вольный стиль	Максимум 20 очков
4x100м	Вольный стиль	Максимум 34 очка
4x100м	Вольный стиль	Максимум 40 очков
4x50м	Комбинир.	Максимум 20 очков
4x100м	Комбинир.	Максимум 34 очка

12.2. Для Мировых и/или региональных рекордов в 25-метровых бассейнах (Короткая вода) следующие дистанции и стили для обоих полов будут признаны для пловцов, соотносимых с классами S1 – S10.

50м	Вольный стиль	S1 – S10
100м	Вольный стиль	S1 – S10
200м	Вольный стиль	S1 - S10
400м	Вольный стиль	S6 – S10
800м	Вольный стиль	S6 - S10
1500м	Вольный стиль	S7 – S10

50м	На спине	S1 – S10
100м	На спине	S1 – S10
200м	На спине	S6 – S10
50м	Брасс	SB1-SB9
100м	Брасс	SB1 – SB9
200м	Брасс	SB4 – SB9
50м	Баттерфляя	S1 – S10
100м	Баттерфляй	S5 – S10
200м	Баттерфляй	S8 – S10
100м	.комплекс	SM1 – SM10
200м	.комлексн.	SM3 – SM10
400м	комлексн	SM8 – SM10

Все эстафеты, предназначенные для 50-метрового бассейна для обоих полов, будут признаны в 25-метровом бассейне.

12.3. Все члены одной эстафетной команды должны быть одной национальности.

12.4. Все записи должны быть сделаны в стартовом состязании или индивидуальной гонке на время.

12.5. Мировые и/или региональные рекорды будут приняты, когда результаты представлены автоматическим оборудованием или, в случае отказа системы автоматического оборудования, полуавтоматическим оборудованием или тремя цифровыми часами.

12.6. Результаты, которые равны до 1/100 секунды, будут признаны как равные рекорды и пловцы, показавшие три одинаковых результата, будут называться «обладателями совместного рекорда». В случае равного счета (ничьей) в заплыве на установление рекорда, каждый пловец, показавший равный результат, будет считаться победителем.

12.7. Первый пловец в эстафетной команде может обратиться по поводу установления мирового и/или регионального рекорда за свой этап эстафеты, если пловец или представитель команды или ответственное официальное лицо специально просит рефери, чтобы выступление регистрировалось.

12.8. Первый пловец в эстафетной команде может подать заявку на мировой и/или региональный рекорд за его этап эстафеты. Если пловец эстафетной команды завершил дистанцию в рекордное время в соответствии с правилами, такое выступление не может быть аннулировано какой-либо последующей дисквалификацией его/ее команды за нарушения, допущенные после того, как он/она завершил дистанцию.

12.9. Пловец в индивидуальном заплыве может подать заявку на мировой и/или региональный рекорд на промежуточной дистанции, если пловец или менеджер команды или ответственное официальное лицо специально просит рефери письменно до начала соответствующего этапа о специальном хронометраже выступления или если результаты на промежуточной дистанции записываются утвержденным автоматическим оборудованием. Такой пловец должен завершить запланированную дистанцию заплыва, чтобы подать заявку на рекорд на промежуточной дистанции.

12.10. Заявки на мировой и/или региональный рекорды должны быть поданы на

официальной форме НПК по плаванию, к которой прилагается копия записи автоматического оборудования или запись результатов трех хронометристов. Право ратифицировать мировой и/или региональный рекорды возложено на МПК по плаванию.

12.11. Регистратор рекордов МПК по плаванию должен быть извещен в течение двух недель о выступлении, устанавливающем рекорд. Заявка должна быть затем передана регистратору рекордов МПК по плаванию в течение шести недель после выступления.

12.12. Мировые и региональные рекорды должны ратифицироваться только в том случае, когда пловец имеет официальную международную признанную классификацию.

12.13. Если у пловца произошло изменение классификации, происходит следующее:

12.13.1. Если реклассификация обусловлена изменениями в степени инвалидности пловца, рекорды будут удерживаться в предыдущей классификации.

12.13.2. Если реклассификация обусловлена какой-либо другой причиной, не описанной в п.12.13.2. пловец не имеет права удерживать рекорды в своей предыдущей квалификации. Результаты пловца будут учитываться для рекорда в его новой классификации.

12.14. Если заявка на мировой или региональный рекорды принимается, удостоверение, подписанное Председателем и регистратором рекордов, должно быть передано соответствующей стране пловца.

13. Процедура автоматической регистрации

13.1. Когда на любом соревновании используется автоматическое регистрационное оборудование распределение мест, результаты, им определяемые, эстафетные помехи/отталкивания, фиксируемые таким оборудованием, должны превосходить решения судей и хронометристов – людей.

13.2. Если автоматическое регистрирующее оборудование не сумело записать место и/или результат одного или более пловца в данной гонке:

13.2.1. Записываются результаты и места по автоматическому оборудованию;

13.2.2. Записываются результаты и места, определенные людьми;

13.2.3. Официальные места будут распределяться следующим образом:

13.2.3.1. Пловец, имеющий результат и место по показаниям автоматического оборудования, должен свою относительную очередность по сравнению с другими пловцами, имеющими результат и место в этой гонке, зарегистрированное автоматическим оборудованием.

13.2.3.2. Пловец, которому автоматическое оборудование не определило место, но определило результат, установит свою относительную очередность путем сравнения его результатов с результатами других пловцов, показанными автоматическим оборудованием.

13.2.3.3. Пловец, у которого нет ни показаний времени, ни места по автоматическому оборудованию, должен определить свою относительную очередность по результатам, записанным полуавтоматическим оборудованием или тремя цифровыми часами.

13.3. Официальный результат будет определяться следующим образом:

13.3.1. Официальное время для всех пловцов, не имеющих результата по автоматическому оборудованию, будет время полуавтоматического оборудования

или время трех цифровых часов хронометристов в таком порядке.

13.3.2. Официальное время для всех пловцов, не имеющих результата по автоматическому оборудованию, будет то время, которое показали трое цифровых часов хронометристов или полуавтоматическое оборудование, если оно не противоречит официальному месту.

14. Места соревнований

14.1. Плавательные бассейны

14.1.1. Длина 50,0 метров. Когда на стартовом конце используются панели для касания автоматического счетного оборудования, или дополнительно на конце поворота, бассейн должен быть такой длины, чтобы обеспечить необходимое расстояние в 50м между двумя панелями.

14.1.2 Длина 25,0 метров. Когда на стартовом конце используются панели для касания Автоматического оборудования или дополнительно на конце поворота, бассейн должен быть такой длины, чтобы обеспечить требуемое расстояние в 25 метров между двумя панелями.

14.2. Допустимое отклонение от размера

14.2.1. При номинальной длине в 50,0 метров, разрешается допустимое отклонение плюс 0,03 м в каждой дорожке минус 0,00 метра на обеих концевых стенках во всех точках от 0,3 м над и 0,8 м ниже поверхности воды. Эти измерения должны быть утверждены судьями или другим квалифицированным официальным лицом, назначенным или утвержденным представителем страны, в которой находится бассейн.

Допустимое отклонение не должно превышать при установке панелей касания.

14.2.2. При номинальной длине в 25,0м разрешается допустимое отклонение плюс 0,03м в каждой дорожке минус 0,00м на обеих концевых стенках во всех точках от 0,3м над до 0,8м ниже поверхности воды. Эти размеры должны быть удостоверены судьёй или другим квалифицированным официальным лицом, назначенным или утвержденным представителем страны, в которой находится бассейн. Допустимое отклонение не должно превышать при установке панелей касания.

14.3. Глубина для бассейнов со стартовыми блоками требуется минимальная глубина в 1,35 метра, тянущаяся от 1,0 метра до по меньшей мере 6 метров от концевой стенки. Минимальная глубина для остальной части – 1 метр.

14.4. Стены.

14.4.1. Концевые стены должны быть параллельны и образовывать прямые углы с плавательной дорожкой и поверхностью воды и должны быть построены из твердого материала с нескользкой поверхностью, простирающейся на 0,8м ниже уровня воды, чтобы дать возможность участнику коснуться и оттолкнуться при повороте без риска.

14.4.2. Разрешаются выступы для отдыха вдоль стенок бассейна; они должны быть не менее чем на 1,2 метра ниже поверхности воды и их ширина может быть от 0,1м до 0,15м.

14.4.3. Канавки /желоба могут быть размещены на всех четырех стенках бассейна.

Если желоба установлены на концевой стенке, они должны дать возможность прикрепить панель касания на требуемые 0,3м над поверхностью воды. Они должны быть накрыты подходящими решетками или экранами.

14.5. Дорожки. Количество дорожек – 8. Их ширина должна быть по меньшей мере 2,5м, и с внешней стороны дорожек 1 и 8 должно быть пространство шириной 0,2м. Канаты должны отделять это пространство от дорожек 1 и 8 соответственно.

14.6 Разделительные /междорожечные канаты

14.6.1. Канаты должны тянуться на всю длину воды, прикрепленные на каждой концевой стенке к якорным скобам, утопленным в стену. Каждый канат состоит из поплавков, прикрепленных конец к концу и имеющим минимальный диаметр 0,05 м – 0,15м. Цвет поплавков, тянувшихся на расстояние 5м от каждого конца бассейна, должен отличаться от остальных поплавков. Между дорожками может быть только один канат. Междорожечный канат должен быть крепко натянут.

14.6.2. Канат должен быть размещен между стеной и наружной стороной первой и последней дорожек.

14.6.3. На отметке 15м от каждой концевой стенки бассейна цвет поплавков должен отличаться от остальных поплавков.

14.6.4. В 50-ти метровых бассейнах поплавки должны отличаться на отметке 25м.

14.6.5. Номера дорожек из мягкого материала могут быть помещены на междорожечных канатах на стартовом и поворотном концах бассейна.

14.7. Стартовые платформы/плотики должны быть жесткими и не пружинить. Высота платформы над поверхностью воды должна быть от 0,5м до 0,75м. Сама поверхность должна быть по меньшей мере 0,5мх0,5м и покрыта нескользким материалом. Максимальный уклон должен быть не более 10 градусов. Платформа должна быть устроена так, чтобы позволить пловцу ухватиться спереди и по бокам при старте вперед; рекомендуется, чтобы, если толщина стартовой платформы превышает 0,04м, рукоятки/поручни шириной по меньшей мере 0,1м с каждой стороны и 0,4м шириной спереди были срезаны до 0,03 м от поверхности платформы. Рукоятки для переднего старта могут быть установлены по бокам стартовой платформы. Рукоятки для старта плавания на спине должны быть помещены в пределах от 0,3 до 0,6м над поверхностью воды как горизонтально, так и вертикально. Они должны быть параллельны поверхности концевой стенки и не должны выдаваться из стены. Глубина воды на расстоянии от 1м до 6м от концевой стенки должна быть как минимум 1,35м там, где устанавливаются стартовые плотки. Электронные табло могут быть помещены под блоками. Вспышки не допускаются. Цифры не должны двигаться во время старта со спины.

14.8. Нумерация. Каждый стартовый блок должен быть отчетливо пронумерован со всех четырех сторон. Дорожка номер 1 должна находиться с правой стороны, если стоять лицом к воде на стартовом конце бассейна, за исключением 50м дистанций, которые могут начинаться с противоположного конца. Панели касания могут быть пронумерованы на верхней части.

14.9. Индикаторы поворота при плавании на спине – Канаты с флажками подвешиваются поперек бассейна, минимум 1,8м и максимум 2,5м над поверхностью воды от фиксированных стандартов, помещенных в 5м от каждой концевой стенки. Отличительные маркеры должны быть помещены по обеим

сторонам бассейна и, где возможно, на каждом междорожечном канате в 15м от каждой концевой стенки.

14.9.1. Индикаторы поворота при плавании на спине должны иметь цвет, контрастный цвету потолка или неба.

14.10. Канат фальстарта должен быть подвешен поперек бассейна не менее 1,2м над уровнем воды от фиксированных стандартов, расположенных в 15,0м перед стартовым концом. Он должен быть прикреплен к стандартам механизмом быстрого высвобождения. При активации канат должен эффективно покрывать все дорожки.

14.11. Температура воды должна быть 25 – 28 градусов. Во время соревнований вода в бассейне должна поддерживаться на постоянном уровне без существенного движения. Чтобы соблюдать существующие в большинстве стран правила охраны здоровья, приток и отток разрешается, если не создается ощутимое течение или турбуленция.

14.12. Освещение - Интенсивность световые над стартовыми плотиками и поворотными концами должна быть не менее 600 люкс.

14.13. Маркировка дорожек – должна быть темного, контрастного цвета на полу бассейна в центре каждой дорожки.

Ширина: минимум 0,2м, максимум 0,3м

Длина: 46,0м для 50-ти метровых бассейнов;

21,0м для 25-ти метровых бассейнов.

Каждая линия дорожки должна заканчиваться за 2,0м до концевой стенки с отчетливой поперечной линией длиной 1,0м и такой же ширины, как и линия дорожки. Линии цели размещаются на концевых стенках или на панелях касания в центре каждой дорожки, и они должны быть той же ширины, что и линии дорожки. Они должны простираться без прерывания от края деки (бордюра) до пола бассейна. Поперечная линия длиной 0,5м располагается на 0,3м ниже поверхности воды, отмеренная до центра поперечной линии.

14.14. Переборки - когда переборка служит концевой стенкой, она должна тянуться на всю ширину бассейна и представлять собой твердую, гладкую, нескользкую стабильную вертикальную поверхность, на которой могут быть укреплены панели касания на расстоянии не менее 0,8м ниже и 0,3м выше поверхности воды, и на них не должно быть опасных отверстий над или ниже линии воды, в которые пловцы могут попасть рукой, ступней или пальцами ног или рук. Переборка должна быть сконструирована так, чтобы обеспечить свободное передвижение официальных лиц вдоль всей ее длины без возникновения какого-либо заметного течения или турбулентности воды.

14.15. Должны быть обеспечены маты /коврики. Их ширина должна быть как минимум 1м и длина 2м, и они должны помещаться на деке около внешних дорожек бассейна в пределах одного метра от каждого конца.

15. Автоматическое служебное оборудование

Автоматическое и полуавтоматическое служебное оборудование записывает истекшее время каждого пловца и определяет относительное место в заплыве. Судейство и хронометраж должны быть до двух десятичных позиций (1/100 секунды). Устанавливаемое оборудование не должно мешать пловцам на старте, повороте или работе сливной системы.

Оборудование должно:

Активироваться стартером

По возможности не иметь проводов на деке

Показывать всю записанную информацию для каждой дорожки по месту и по дорожке.

Обеспечить легкое цифровое прочтение времени пловца.

15.1 Стартовые устройства

15.1.1. У стартера должен быть микрофон для устных команд.

15.1.2. Если применяется пистолет, он должен использоваться с преобразователем.

15.1.3 И микрофон, и преобразователь должны быть соединены с громкоговорителями на каждом стартовом блоке, где и команды стартера, и стартовый сигнал может услышать одновременно каждый пловец.

15.1.4. Строб/стартовый свет для пловцов с проблемами слуха. Требуется, чтобы стартовый свет можно было переместить рядом со стартовым плотиком пловца и расположить в соответствии с требованиями пловца.

15.2 Панели касания для автоматического оборудования

15.2.1 Минимальные размеры панелей касания должны быть 2,4м в ширину и 0,9м в высоту, а максимальная толщина должна быть 0,01м плюс/минус 0,002м. Они должны выдаваться на 0,3м над и 0,6м под поверхностью воды. Оборудование в каждой дорожке должно быть соединено независимо, чтоб их можно было контролировать индивидуально. Поверхность панелей должна быть яркого цвета и маркировку дорожки, утвержденную для концевой стенки.

15.2.2. Установка - Панели касания должны быть установлены в фиксированном положении в центре дорожек. Панели могут быть переносными, позволяя оператору бассейна убирать их, когда нет соревнований.

15.2.3. Чувствительность - Чувствительность панелей должна быть такая, чтобы они не могли активироваться турбулентностью воды, но активировались легким касанием руки. Панели должны быть чувствительными по верхнему краю.

15.2.4. Маркировки на панелях должны согласовываться и накладываться на существующие маркировки бассейна. Периметр и края панелей должны быть определены каймой шириной 0,025м.

15.2.5. черной Безопасность - панели должны быть безопасными с точки зрения возможности электрошока, и его края не должны быть острыми.

15.2.6. При наличии полуавтоматического оборудования финиш должен регистрироваться путем нажатия хронометристами кнопок при финишном касании пловца.

15.2.7. Следующие аксессуары существенно важны для минимальной установки автоматического оборудования:

15.2.7.1. Распечатка всей информации, которая может регенерироваться в последующих заплывах.

15.2.7.2. Табло для зрителей.

15.2.7.3. Судейство для начала эстафеты до 1/100 секунды.

Там, где наверху установлены видеокамеры, их можно просмотреть в качестве дополнения к судейству автоматической системы по началу эстафеты.

15.2.7.4. Автоматический счетчик проплывов дорожки.

15.2.7.5. Вывод данных по ничейному результату.

15.2.7.6. Компьютерные сводки.

15.2.7.7. Исправление ошибочных касаний.

15.2.7.8. Возможность работы автоматических перезаряжаемых батарей.

15.2.7.9. Система видеозаписи хронометража.

15.2.8. Полуавтоматическое оборудование может использоваться в качестве поддержки автоматического оборудования, если есть три кнопки на дорожку и каждая управляется отдельным лицом. Судья поворотов может управлять одной из кнопок.

ТАНЦЫ НА КОЛЯСКАХ

1. ОБЛАСТЬ ДЕЙСТВИЯ НАСТОЯЩИХ ПРАВИЛ

1.1. Данные Правила регулируют вопросы проведения спортивных соревнований по танцам на колясках и определяют связанные с этим цели и задачи. Настоящие правила разработаны в соответствии с Правилами Международного Паралимпийского Комитета по спортивным танцам на инвалидных колясках.

1.2. Соревнования проводятся в соответствии с Положением, утверждаемым проводящей организацией.

2. ВИДЫ, ФОРМЫ И ХАРАКТЕР СОРЕВНОВАНИЙ

2.1. Соревнования по танцам на колясках подразделяются на:

- танцы европейской программы (стандарт);
- латиноамериканские танцы (латина).

Оба этапа соревнований (европейская и латиноамериканская программы) организуются в течение одного или двух последовательных дней.

2.2. По характеру соревнования подразделяются на:

- личные (в которых определяются результаты каждой участвующей пары с выведением занятого ею места);
- личные с командным зачетом.

2.3. Характер и форма проведения соревнования определяются Положением, которое разрабатывает организация, проводящая данные соревнования.

3. ТРЕБОВАНИЯ К СПОРТСМЕНАМ

3.1. Участниками соревнований могут быть только спортсмены-любители.

3.2. К участию в соревнованиях допускаются спортсмены, получившие разрешение врача и прошедшие регистрацию. Свое разрешение врач подтверждает подписью и печатью в классификационной книжке или в индивидуальной справке установленной формы.

3.3. Все танцоры на колясках должны иметь инвалидность не менее установленного минимума. Стоячие партнеры не должны являться инвалидами.

3.4. Соревнования проводятся для танцевальных пар «Комби» и «Дуэт».

Танцевальная пара «Комби» состоит из партнеров – мужчины и женщины, один из которых пользуется коляской, а второй – здоровый партнер.

Танцевальная пара «Дуэт» состоит из партнеров – мужчины и женщины, оба пользуются колясками.

3.5. Участники соревнований, как «Комби», так и «Дуэт», делятся на классы 1 и 2 в зависимости от набранных при классификации баллов (п.6.4.)

Класс 1 - 14 и менее баллов,

Класс 2 - более 14 баллов.

3.6. Постоянная классификация

Основой классификации является инвалидность, улучшение состояния при которой маловероятно.

Спортсмены, предъявившие действующую классификационную карточку с постоянной международной классификацией, могут не проходить классификацию перед соревнованиями.

4. ЭТАПЫ СОРЕВНОВАНИЙ

4.1. Соревнования состоят из следующих этапов:

Таблица №1

Дуэт		Комби	
Этап	Класс	Этап	Класс
Стандарт	1	Стандарт	1

Стандарт	2	Стандарт	2
Латина	1	Латина	1
Латина	2	Латина	2

Примечание:

Стандарт – общепринятое сокращенное название Европейской программы

Латина – общепринятое сокращенное название Латиноамериканской программы

4.2. Каждый из этапов состоит из следующих танцев:

Таблица №2

СТАНДАРТ	ЛАТИНА
Вальс	Самба
Танго	Ча-ча-ча
Венский вальс	Румба
Медленный фокстрот	Пасодобль
Квикстеп	Джайв

Количество этапов может меняться в зависимости от конечного списка заявочных форм.

5. ДОПУСК К СОРЕВНОВАНИЯМ

5.1. К соревнованиям допускаются спортсмены с инвалидностью опорно-двигательной системы в нижней части тела согласно п. 5.2.

5.2. Основной принцип определения инвалидности

Спортсмен-инвалид должен иметь постоянное нарушение функций нижней части тела, которое:

- а) является очевидным и легко заметным,
- б) делает обычную ходьбу (а, следовательно, и танец) невозможной.

Минимальный уровень инвалидности составляет:

Таблица №3

Ампутация	Не ниже лодыжки
Парез	Потеря 10 баллов мышечной силы в обеих ногах (не включая уровни 1 и 2; максимальное число баллов – 80)
Подвижность суставов	Анкилоз (утрата подвижности) голеностопного сустава недостаточность разгибания не менее 30° или анкилоз коленного сустава
Церебральный паралич	Спаستичность / расстройство координации, соответствующее церебральному параличу 7 класса
Укорочение ноги	не менее 7 см

Примечания:

1. Предполагается наличие нормальных функций верхней части тела. Требования к минимальному уровню инвалидности в нижней части тела не затрагиваются имеющимися нарушениями функций верхней части тела.
2. Лица с нарушениями только в области тазобедренного сустава (например, ограниченной подвижностью) к участию не допускаются.
3. Лица, не удовлетворяющие требованиям по минимальному уровню инвалидности, но не способные к регулярным занятиям танцами вследствие хронических посттравматических болезненных состояний, страдающие неустойчивостью голеностопных или коленных суставов, или аналогичными нарушениями, к участию не допускаются.

5.3. Использование допингов запрещено в соответствии с правилами МПК (Раздел 2, глава 8).

5.4. Каждый участник соревнований обязан иметь действующую национальную стартовую книжку утвержденного образца или удостоверение личности. Удостоверение личности может быть представлено спортсменом только на соревнованиях, проводимых на территории России (Чемпионат России, Кубок России и другие соревнования, более низкого уровня).

5.5. Каждый участник соревнований обязан иметь личное страхование от несчастных случаев и страхование гражданской ответственности.

6. КЛАССИФИКАЦИЯ

6.1. Общий принцип

6.1.1. Классификация является функциональной и может быть адаптирована к любой категории.

6.1.2. Для оценки функций верхних конечностей и туловища в баллах используется пять критериев (см. п.6.2.3.).

6.2. Процедура тестирования

6.2.1. Спортсмен проходит тестирование на твердом полу в условиях проведения соревнований (на соревновательной коляске – с ремнями, подпорками и т.п.).

6.2.2. Функция оценивается в баллах отдельно для каждой стороны тела:

2 балла для полного функционирования,

1 балл для ограниченного функционирования,

0 баллов для отсутствия функции.

Максимальное количество баллов – 20.

6.2.3. Пять критериев включают:

Управление колесом: способность разгонять и тормозить колесо одной или другой рукой;

Отгалкивание: управление движением коляски путем нажатия одной или другой рукой, контактирующей с партнером;

Притягивание: управление движением коляски путем притягивания одной или другой рукой, контактирующей с партнером;

Полная функция руки: спортсмен должен выполнять управляемое движение свободной рукой до полного разгибания суставов с полной координацией;

Вращение туловища: спортсмен должен свободно выполнять вращение туловищем при положении рук на шее без потери равновесия.

6.3. Принципы организации классификации

6.3.1. Организатор должен обеспечить достаточное время для классификации не менее, чем два часа до танцевальной разминки. Классификация проводится в помещении достаточного размера с твердым полом.

6.3.2. Протокол классификации подписывается только одним ответственным классификатором.

6.4. Классификация

6.4.1. Классификация «Дуэта»

Класс зависит от суммы очков обоих классифицируемых партнеров:

- если оба партнера имеют 15 очков и более, то пара танцует в классе 2;
- если оба партнера имеют 14 очков и менее, то пара танцует в классе 1;
- если один из партнеров имеет 15 очков и более (класс 2), а второй – 14 очков и менее (класс 1), то класс пары определяется по приведенной ниже таблице.

Таблица №4

Очки	15	16	17	18	19	20
14	1	2	2	2	2	2
13	1	1	2	2	2	2
12	1	1	1	2	2	2
11	1	1	1	1	2	2
10	1	1	1	1	1	2
9	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1

6.4.2. Классификация «Комби» проводится по партнеру-инвалиду.

7. МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ И ЕГО ОБОРУДОВАНИЕ

7.1. Место проведения соревнований должно обеспечивать удобство подготовки и выступления участников соревнований, работы судей и размещения зрителей. К нему должен иметься удобный проезд общественным и личным транспортом.

7.2. В сооружении, в котором проводятся соревнования, должны быть следующие помещения (места):

- помещение для выступления танцевальных пар;
- место для регистрации участников;
- помещение (место) для работы счетной комиссии;
- помещение (место) для подготовки участников к выступлению;
- помещение для судейской коллегии;

7.3. Площадка для выступления должна иметь паркетное покрытие. Площадь паркета должна составлять не менее 200 кв.м., длина каждой стороны – не менее 10 м.

7.4. Помещение для выступления танцевальных пар, помимо площадки для выступления, должно также иметь место для работы судейской коллегии и места для зрителей.

7.5. Максимальное число пар на паркете не превышает 8 пар. В случае необходимости главный судья соревнований может увеличить максимальное количество пар на паркете.

7.6. Помещение (место) для работы счетной комиссии может находиться в помещении для выступления танцевальных пар или отдельно, оно оборудуется необходимыми принадлежностями, обеспечивающими нормальную работу счетной комиссии.

7.7. Помещение (место) для подготовки участников к выступлению предназначено для обеспечения подготовки спортсменов к выступлению на турнире и их отдыха в перерывах между выступлениями. Оно должно быть оборудовано достаточным количеством мест для развешивания танцевальных костюмов, электрическими розетками на 220 В. Температура воздуха в данном помещении не должна быть ниже 18 градусов.

7.8. Помещение для судейской коллегии предназначено для проведения в нем совещаний арбитров, обслуживающих турнир, а также для организации их отдыха. Не разрешается никому, включая присутствующих на турнире тренеров, кроме

судейской коллегии и членов счетной комиссии, заходить в данное помещение в ходе турнира и перерывах между выступлениями участников соревнований без разрешения главного судьи или его заместителя.

8. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

8.1. Музыкальное сопровождение

8.1.1. Танцевальные мелодии на турнире должны воспроизводиться без искажений и шумов, уровень громкости должен соответствовать объему помещения.

8.1.2. Музыка на всех соревнованиях по танцам на колясках должна соответствовать характеру танца – например, в латиноамериканской программе не допускается музыка в стиле диско.

8.2. Длительность и темп

В каждом раунде соревнований по танцам на колясках длительность музыки для вальса, танго, медленного фокстрота, квикстепа, самбы, ча-ча-ча, румбы и пасодобля должна составлять не менее полутора минут. Длительность музыки для венского вальса и джайва – не менее одной минуты. Во всех заходах квалификационных раундов проигрывается одинаковая музыка.

8.3. Темпы танцев

Таблица №5

	Класс 1	Класс 2
	тактов/мин	тактов/мин
Европейская программа (Стандарт)		
Вальс	28-30	28-30
Танго	31-33	31-33
Венский вальс	56-58	58-60
Медленный фокстрот	28-30	28-30
Квикстеп	48-50	50-52
Латиноамериканская программа (Латина)		

Самба	48-50	50-52
Ча-ча-ча	28-30	30-32
Румба	25-27	25-27
Пасодобль	58-60	60-62
Джайв	40-42	42-44

8.4. Порядок определения результатов на предварительных этапах соревнований

8.4.1. Предварительные туры служат для отбора сильнейших участников соревнований, достойных выступать в финале. Количество пар, отбираемых судьями для участия в следующем туре, определяется главным судьей, и должно быть не менее $1/2$, но не более $2/3$ участвующих в туре пар.

8.4.2. Информация о количестве отбираемых в следующий тур пар должна быть объявлена для участников и арбитров судьей-информатором.

8.4.3. После окончания этапа счетная комиссия суммирует голоса судей для каждой пары. В следующий тур выводятся пары, имеющие наибольшее значение итоговых сумм. Недопустимо изменение в сторону увеличения или уменьшения заранее установленного количества пар, кроме случаев, оговоренных п. 8.9.4.

8.4.4. Если несколько пар имеют одинаковое значение итоговых сумм, позволяющее принять участие в следующем туре, но при включении этих пар в состав участников следующего тура общее количество участников превышает заранее оговоренное число, то главный судья принимает решение допустить все эти пары к участию в следующем туре, либо не допустить ни одну из них.

8.4.5. Информация о результатах предварительных туров должна быть сообщена участникам до начала следующего этапа соревнований.

8.5. Этапы соревнований. Количество участников в каждом этапе. Заходы в предварительных этапах

8.5.1. Количество пар в каждом заходе зависит от размеров танцевальной площадки.

8.5.2. Распределение пар по заходам осуществляет судейская коллегия по принципу их максимального перемешивания в заходах от танца к танцу. При этом следует учитывать, что пара, танцевавшая в последнем заходе, не должна попасть в первый заход следующего танца.

8.5.3. Распределение пар по заходам в $1/2$ финала:

- если турнир начинается с полуфинала, то необходимый разброс не исключает выхода пары из последнего захода в первый заход следующего танца;

- если полуфиналу предшествовали дополнительные этапы состязания, то заходы в 1/2 финала следует делать постоянными с учетом разброса сильнейших по результатам 1/4 финала (1-е место от 2-го, 3-е место от 4-го и т.д.). При этом разбросе следует также учитывать, что пары из одного коллектива должны танцевать в разных заходах;

- не исключается возможность проведения 1/2 финала в один заход.

8.6. Соревнования по отдельным видам

8.6.1. Соревнования по отдельным видам подразумевают, что по каждому из видов (стандартному, латиноамериканскому) проходит отдельный турнир.

8.6.2. Итоги каждого этапа турнира определяются по сумме результатов во всех танцах данного вида.

8.6.3. На всех этапах турнира, предшествующих 1/2 финала, разрешается не включать в план-сценарий один из танцев программы. С 1/2 финала программа каждого вида исполняется без сокращений.

8.7. Костюмы для соревнований

Костюмы для соревнований должны соответствовать действующим правилам относительно костюмов, установленным Международной федерацией танцевального спорта (IDSF).

8.8. Туры соревнований

8.8.1. Соревнования по танцам на колясках должны проходить как минимум в два квалификационных тура, чтобы дать возможность соревнующимся лучше проявить себя.

8.8.2. Количество туров в соревнованиях (первый тур, второй тур, полуфинал, финал) зависит от количества соревнующихся пар.

8.8.3. По крайней мере 50% соревнующихся пар должны быть выведены в следующий тур соревнований, исключая финал.

8.8.4. В финале соревнований участвуют не более шести (6) пар. В случае большего количества пар прошедших в финал по результатам полуфинала, главный судья соревнований принимает решение о количестве пар, принимающих участие в финальном туре.

Таблица по количеству пар в турах:

Таблица №6

Количество пар	1 тур	Перетанцовка	Полуфинал	Финал
1 пара	Общее представление или 1 и 2 классы вместе			
2 пары	Общее представление или 1 и 2 классы вместе			
3 пары	Общее представление или 1 и 2 классы вместе			
4 пары	Общее представление			
5 пар	Общее представление			
6 пар	Общее представление			
7 пар	3	2		5
8 пар	3	3		6
9 пар	3	3		6
10 пар	4	4	8	6
11 пар	5	3	8	6
12 пар	6	4	10	6
13 пар	6	4	10	6
14 пар	7	5	12	6
15 пар	7	5	12	6
16 – 23 пары	7	5	12	6
24 пары		Также финала	¹ / ₄	

8.8.5. В финальном туре судьи расставляют пары по местам. Первое (1) место – это наилучшее место. Одно и то же место не может быть поставлено более чем одной (1) паре. Скейтинг-система применяется при определении результатов соревнований.

9. ПРАВИЛА СУДЕЙСТВА

9.1. Система оценки и основные правила судейства

Во всех турах соревнований применяется закрытая система судейства.

9.1.1. В задачу арбитров входит оценка исполнительского мастерства спортивных танцевальных пар по отношению друг к другу путем сравнения.

9.2. Критерии судейских оценок

Сравнение исполнительского мастерства танцевальных пар проводится по следующим критериям:

9.2.1. Темп и основной ритм ("музыкальность" - оценка музыкальности исполнения в пределах каждого такта).

Танцевание в такт означает, что шаг завершается не до и не после, а точно на соответствующий счет. Соблюдение основного ритма означает, что шаг делается в течение времени, отведенного для этого (например: медленно или быстро), и соблюдается верное соответствие между быстрыми и медленными шагами.

9.2.2. Линии корпуса (правильные элегантные линии пары, соответствующие характеру стилизованного конкурсного танца). Оценки по каждой из линий равнозначны.

9.2.3. Движение ("динамика" — слитное исполнение фигур, движение, соответствующее характеру исполняемого танца).

Судья должен определить, исполняется ли движение в соответствии с характером танца, оценить подъемы и опускания, свинг и равновесие пары (баланс).

9.2.4. Ритмическая интерпретация (четкая выразительность внутри такта, эмоциональная отзывчивость на музыку — артистичность).

Оценка ритмической интерпретации должна показать хореографические способности и музыкальность пары во время исполнения танца.

9.2.5. Главный из названных критериев судейской оценки - темп и основной ритм. Если пара постоянно делает ошибки в темпе и в основном ритме, она должна получить последнее место в данном танце.

Критерии 9.2.2-9.2.4. обладают одинаковой силой, то есть ни один из них не может иметь преимуществ перед другими.

Ошибки в темпе и основном ритме не могут быть компенсированы отсутствием ошибок по другим критериям.

9.2.6. Оценка исполнения каждого танца начинается с момента, когда пара заняла исходную танцевальную позицию, и оканчивается с последним аккордом музыкального сопровождения, то есть судья может выносить свое суждение и, если необходимо, изменить его только во время исполнения танца.

9.2.7. Если пара прекратила исполнение танца раньше времени, то ей проставляется нижняя оценка за этот танец.

9.2.8. Судья оценивает исполнение парами только конкретного танца. Не допускается учет их звания, рейтинга, прежних показателей и исполнения предыдущих танцев в соревновании.

9.3. Оценка пар в предварительных турах соревнований

9.3.1. Во всех предварительных турах соревнований арбитры отбирают пары в последовательности заданных международных критериев по принципу "за-против", отмечая те пары, которые должны, на их взгляд, соревноваться в следующем туре.

9.3.2. Если пары, участвующие в предварительных турах, танцуют в несколько заходов, то количество пар, отбираемых каждым арбитром в каждом из заходов определяется самим судьей. При этом общее число отобранных пар должно быть равно указанному главным судьей количеству.

9.3.3. В оценочном листе напротив пары, нарушившей правила, касающиеся ограничения ритма или фигур, судья ставит букву "Д" ("дисквалификация").

9.3.4. Если пара не явилась для выступления в танце или преждевременно прекратила его исполнение, то она получает за него самую низкую оценку.

9.3.5. На каждом оценочном листе должны быть поставлены фамилия или номер судьи и подпись. Внесение арбитром изменений в оценочный лист визируется.

9.4. Оценка пар в финале

9.4.1. Судья не имеет права поставить двум или более парам одинаковые места.

9.4.2. По окончании финала оценочные листы сдаются в счетную комиссию.

9.4.3. Определение результатов в отдельных танцах финала и окончательного итога соревнований проводится по правилам Скейтинг-системы.

9.4.4. Результаты финала и окончательный итог конкурса подводятся счетной комиссией и утверждаются главным судьей.

9.5. Представление участников соревнований, порядок выхода на паркет, начало и конец танца

9.5.1. Парад и представление участников в начале турнира проводятся, если это предусмотрено сценарием (возможно также представление участников при выходе на площадку для исполнения первого танца), при этом называется только фамилия и имя партнера и партнерши.

9.5.2. Обязательно представление участников финала, при этом называется только фамилия и имя партнера и партнерши.

9.5.3. При объявлении итогов турнира финалисты должны быть представлены полностью: фамилия и имя партнера и партнерши, название коллектива, регион, который представляет пара, фамилия и имя тренера (тренеров).

9.5.4. Участники турнира ожидают своего выхода на паркет в специально отведенных для этого местах.

9.5.5. Спортсмены выходят на танцевальную площадку в порядке заходов, расписанных для данного этапа соревнования.

9.5.6. Начало и конец танца предусматривают определенный этикет. Перед началом танца партнеры исполняют поклон друг другу, в конце танца — поклон друг другу или зрителям.

9.5.7. При наличии одного выхода на танцевальную площадку пары, уходящие с паркета, должны пропускать пары, выходящие в следующем заходе.

9.5.8. Ответственными за соблюдение порядка выхода пар и состояние паркета являются судьи при участниках.

9.6. Отчет главного судьи о соревнованиях

После завершения соревнований главный судья составляет отчет, который вместе с протоколами представляется в МООИ «Федерация спортивных танцев на колясках», в ФГУ «ЦСП», в Федерацию физической культуры и спорта инвалидов России с ПОДА и в региональные спорткомитеты страны.

10. ПРОТЕСТЫ

10.1. Протесты по проведению турнира принимаются во время турнира главным судьей.

10.2. Протест может быть подан только в письменном виде и только представителем коллектива (команды).

10.3. Протест должен быть обоснован настоящими Правилами.

10.4. Протест должен быть рассмотрен главным судьей во время турнира (в перерыве), при необходимости созывается совещание судейской коллегии. По рассмотренному протесту выносится решение.

10.5. Факт подачи протеста и вынесенное решение заносится в отчет о турнире.

10.6. В случае подачи протеста вся промежуточная документация, включая оценочные листы предварительных туров, должна сохраняться главным судьей до вынесения окончательного решения.

10.7. При подаче протеста представителем по факту, свидетелем которого (отсутствие на месте проведения соревнований) представитель не являлся, данный протест к рассмотрению не принимается.

10.8. Если содержание протеста вступает в разногласие с настоящими Правилами, то ответственность несет представитель, подавший протест.

10.9. Если принятое судейской коллегией решение не соответствует настоящим Правилам, то ответственность несет судейская коллегия, принявшая данное решение.

ВОЛЕЙБОЛ СИДЯ

Характеристики игры в волейбол.

Волейбол – это игра, в которую играют две команды на игровой площадке, разделенной сеткой.

Цель игры – послать мяч через сетку, чтобы он приземлился на площадке противника и помешать тем же усилиям противника. Команда имеет право на три удара для возвращения мяча (в дополнении к блокирующему контакту).

Мяч вводится в игру подачей: ударом подающего через сетку в сторону противника. подача продолжается до тех пор, пока мяч не приземлится на игровую площадку, уйдет в аут или команде не удастся вернуть его правильно.

В волейболе команда, выигрывающая подачу, набирает очко (система очков подачи). Когда принимающая команда выигрывает подачу, она получает очко и право подачи и ее игроки передвигаются на одну позицию по часовой стрелке.

ЧАСТЬ I. ИГРА

Глава 1. Условия и оборудование

1. Игровая зона.

Игровая зона включает игровую площадку и свободную зону. Она должна быть прямоугольной и симметричной.

1.1. Размеры Прямоугольная игровая площадка размером 10×6 м, окруженная свободной зоной, которая имеет минимум 3 м с каждой стороны.

Свободное игровое пространство – это пространство над игровой зоной, которое

свободно от каких-либо препятствий. Свободное игровое пространство должно быть минимум 7 м в высоту от игровой поверхности.

1.2. Игровая поверхность.

1.2.1. Поверхность должна быть плоской, горизонтальной и единообразной. Она не должна представлять опасность повреждения для игроков. Запрещено играть на шершавой или скользкой поверхности.

1.2.2. На открытых площадках поверхность игровой площадки должна быть светлого цвета.

1.2.3. На открытых площадках разрешается уклон в 5 мм на метр для дренажа. Запрещены линии площадки, сделанные из твердых материалов.

1.3. Линии на площадке.

1.3.1. Все линии имеют ширину 5 см. Они должны быть светлого цвета, который отличается от пола и всех других линий.

1.3.2. Ограничительные линии поля

Две боковые и две лицевые линии отмечают игровую площадку. И те и другие линии находятся внутри размеров игровой площадки.

1.3.3. Центральная линия. Ось центральной линии делит игровую площадку на две равные площадки размером 6×5 м каждая. Эта линия тянется под сеткой от одной боковой линии до другой.

1.3.4. Двухметровая линия. На каждой площадке линия атаки, тыльный край которой чертится в двух метрах от оси центральной линии, отмечает переднюю зону (правило 1.4.1).

1.4. Зоны и пространства.

1.4.1. Передняя зона. На каждой площадке передняя зона ограничена осью центральной линии и тыльным краем двухметровой линии. Передняя зона простирается за боковые линии до конца свободной зоны.

1.4.2. Зона обслуживания. Зона обслуживания имеет ширину 6 м за каждой крайней линией. Она со стороны ограничена двумя короткими линиями, каждая длиной 15 см, проведенными в 20 см за лицевой линией как удлинение боковых линий. Обе короткие линии включены в ширину зоны обслуживания. В глубину зона обслуживания тянется до конца свободной зоны.

1.4.3. Зона замены. Зона замены распространяется от обеих двухметровых линий до стола секретаря.

1.4.4. Тренировочная зона

Для мировых соревнований и зональных чемпионатов тренировочная зона размером 3×3 м расположена в обоих углах со скамьями для запасных игроков, вне свободной зоны.

1.4.5. Штрафная зона. Штрафная зона имеет размер примерно 1×1 м и оборудована двумя стульями, расположена за скамейкой для запасных игроков каждой команды. Она может быть ограничена красной линией 5 см шириной.

1.5. Температура.

Минимальная температура не должна быть ниже 16°C.

2. Сетка и столбы.

2.1. Высота сетки.

2.1.1. Верх сетки, размещенной вертикально над центральной линией, расположен на высоте 1,15 м для мужчин и 1,05 м для женщин.

2.1.2. Высота сетки измеряется от центра игровой площадки. Высота сетки над двумя боковыми линиями должна быть одинаковой и не должна превышать официальную высоту более чем на 2 см.

2.2. Структура.

Сетка имеет ширину 80 см и длину 6,5 м, сделана из черной сетки с 10 см квадратами.

Наверху горизонтальная лента шириной 5 см, сделанная из сложенной вдвое белой канвы, пришита вдоль всей длины. Каждый конец ленты имеет отверстие, через которое проходит шнур, прикрепляющий ленту к столбам, чтобы она оставалась туго натянутой. Внизу сетки (допускается без горизонтальной ленты) веревка, продетая через сетку, крепит ее к столбам и сохраняет нижнюю часть натянутой.

2.3. Боковые ленты.

Две белые ленты прикреплены вертикально к сетке и расположены точно над каждой боковой линией. Они считаются частью сетки, их ширина 5 см и длина 80 см.

2.4. Антенны.

Антенна – это гибкий прут длиной 1,8 м и диаметром 10 мм, сделанный из стеклопластика или подобного материала. Антенна крепится на внешнем крае каждой боковой ленты. Антенны располагаются на противоположных сторонах сетки.

Верхние 100 см каждой антенны вытянуты над сеткой и размечены 10 см полосками контрастных цветов, предпочтительно красного и белого. Антенны считаются частью сетки и со стороны ограничивают пересекаемое пространство.

2.5. Столбы.

2.5.1. Столбы, поддерживающие сетку, размещаются на расстоянии 0,5–1 м от боковых линий. Их высота 1,25 м, предпочтительно они должны быть регулируемы.

2.5.2. Столбы, закрепленные и ровные, крепятся к площадке без тросов. Не должно быть опасных или затрудняющих движение устройств.

3.1. Стандарты мячей.

Мяч должен быть сферическим, сделанным из упругой кожи или синтетической кожи с камерой внутри, сделанной из резины или похожего материала. Цвет мяча может быть однородно светлым или комбинированным.

Его окружность 65–67 см, а вес 260–280 г. Внутреннее давление мяча должно быть 0,30–0,325 кг/см².

3.2. Единообразие мячей.

Все мячи, используемые в матче, должны иметь одни и те же стандарты окружности, веса, давления, типа, цвета и т.д.

Глава 2

4. Команды.

4.1. Состав команды:

4.1.1. команда может состоять максимум из 12 игроков, включая максимум 2 игроков, классифицируемых как «минимальная инвалидность», одного тренера, одного помощника тренера, одного инструктора и одного врача;

4.1.2. каждая команда имеет право зарегистрировать в списке среди 12 игроков

одного определенного защитника «Libero»;

4.1.3. один из игроков, но не «Libero», – капитан команды, который должен быть указан в протоколе соревнований;

4.1.4. только игроки, занесенные в протокол соревнований, смогут выйти на площадку и играть в матче. После того как тренер и капитан команды подписали протокол соревнований, записанные игроки не могут быть заменены.

4.2. Местоположение команды:

4.2.1. игроки, не занятые в игре, должны либо сидеть на командной скамейке, либо в тренировочной зоне. Тренер и другие члены команды сидят на скамейке, но могут временно ее покинуть. Скамейки для команд расположены за табло, вне свободной зоны;

4.2.2. только членам команды разрешено сидеть на скамейке во время матча и участвовать в разминке;

4.2.3. неиграющие игроки могут разминаться без мячей:

– во время игры в разминочной зоне,

– во время тайм-аута в свободной зоне за игровой площадкой;

4.2.4. во время перерыва игроки могут разминаться, используя мяч, в свободной зоне.

4.3. Спортивная форма.

Форма игрока состоит из спортивной майки, шортов, носков и спортивной обуви. Игрокам разрешается носить длинные брюки. Игрокам не разрешается сидеть на толстом материале или надевать специально утолщенные шорты или брюки.

4.3.1. Цвет и фасон спортивной майки, шортов, носков должен быть единым и пристойным для всей команды.

4.3.2. Ботинки должны быть светлыми и гибкими с резиновыми или кожаными подошвами без каблучков.

4.3.3. Спортивные майки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 18:

4.3.3.1. номер должен быть размещен в центре спортивной майки и впереди и сзади. Цвет и яркость номера должны контрастировать с цветом и яркостью фуфайки;

4.3.3.2. номер должен быть минимум 15 см высотой на груди и минимум 20 см в высоту на спине. Полоски, составляющие номер, должны быть минимум 2 см в ширину.

4.3.4. Капитан команды должен иметь на фуфайке полосу 8×2 см, подчеркивающую номер на груди.

4.3.5. Запрещено надевать форму другого цвета, чем у всех игроков (за исключением «Libero») и/или без официального номера.

4.4. Смена формы, одежды.

Первый арбитр может разрешить одному или более игрокам:

4.4.1. играть босиком;

4.4.2. сменить мокрую форму между сетями или после замены при условии, что цвет, фасон и номер новой формы будут те же;

4.4.3. играть в тренировочных костюмах в холодную погоду при условии, что они одного фасона и цвета для всей команды (за исключением «Libero») и пронумерованы согласно Правилу 4.3.3.1.

4.5. Запрещенные предметы.

4.5.1. Запрещается надевать предметы, которые могут вызвать травму или дать искусственное преимущество игроку.

Бандажи можно носить, но все, что может быть опасно, не будет разрешено первым арбитром.

Игроки могут надевать очки или линзы на свой собственный риск.

И капитан команды, и тренер отвечают за дисциплину и поведение членов команды. «Libero» не может быть капитаном команды.

5.1. Капитан.

5.1.1. До матча капитан команды подписывает протокол и представляет свою команду в розыгрыше подачи.

5.1.2. На площадке во время матча капитан команды является капитаном игры. Когда капитан команды не на площадке, тренер или капитан команды должны назначить другого игрока на площадке, но не «Libero», выполнять роль капитана игры. Этот капитан игры сохраняет свою ответственность, пока его не заменят, или капитан команды не вернется в игру, или не кончится сет. Когда мяч вне игры, только капитану игры из всех членов команды разрешается говорить с арбитром:

5.1.2.1. попросить объяснить заявление или разъяснить правила, а также представлять пожелания или вопросы членов своей команды. Если капитан команды не согласен с объяснением первого арбитра, то он/она может подать протест против такого решения и немедленно сообщить арбитру, что он/она оставляет за собой право подать официальный протест по протоколу игры в конце матча;

5.1.2.2. попросить разрешения:

- а) поменять форму, одежду;
- б) проверить позиции команд;
- в) проверить пол, сетку, мяч и т.д.;

5.1.2.3. попросить тайм-аут и замену.

5.1.3. В конце матча капитан команды:

5.1.3.1. благодарит арбитров и подписывает протокол игры, чтобы утвердить результат;

5.1.3.2. если он/она (или замененный капитан игры) ранее выразил несогласие с первым арбитром, это несогласие может быть подтверждено и записано в протоколе игры как официальный протест.

5.2. Тренер.

5.2.1. Во время матча тренер руководит игрой своей команды, находясь за игровой площадкой. Он/она выбирает стартовый состав команды, их замены и берет тайм-ауты, чтобы дать указания. По этим функциям он/она контактирует официально со вторым арбитром.

5.2.2. До матча тренер записывает или проверяет номера и имена своих игроков в протоколе и затем подписывает его.

5.2.3. Во время матча тренер:

5.2.3.1. перед каждым сетом дает секретарю соревнования или второму арбитру список состава команды, надлежащим образом заполненный и подписанный;

5.2.3.2. сидит на командной скамейке ближе к секретарю соревнований, но может

временно покидать ее;

5.2.3.3. просит тайм-аут или замену;

5.2.3.4. может так же, как и другие члены команды, давать указания игрокам на площадке. Тренер может давать эти указания, стоя или прохаживаясь в свободной зоне перед скамейкой своей команды от линии атаки до разминочной зоны, не задерживая и не мешая ходу матча.

5.3. Помощник тренера.

5.3.1. Помощник тренера сидит на командной скамейке, но не имеет права вмешиваться в матч.

5.3.2. Если тренер вынужден покинуть свою команду, помощник тренера может, по просьбе капитана и с разрешения главного арбитра, выполнять функции тренера.

Глава 3.

Формат игры

6. Счет очков, выигрыш сета и матча.

6.1. Счет очков.

6.1.1. Игровые ошибки

Когда команда совершает игровое действие против правил или другие нарушения правил, один из арбитров свистит. Арбитры рассматривают ошибку и определяют наказание, в соответствии с правилами:

6.1.1.1. если совершено две или более ошибок последовательно, считается только первая;

6.1.1.2. если две или более ошибок совершены противниками одновременно и обмен ударами (подача) переигрывается.

6.1.2. Последствие ошибки

Последствие ошибки – это потеря подачи:

6.1.2.1. если противник команды, которая ошиблась, подает – ему засчитывается очко и он продолжает подавать;

6.1.2.2. если противник ошибившейся команды принимает подачу, ему засчитывается очко и он приобретает право подачи.

6.2. Выигрыш сета.

Сет (за исключением решающего – 5-го) выигрывается командой, которая первой набрала 25 очков с минимальным преимуществом в 2 очка. В случае если счет 24:24, игра продолжается до тех пор, пока не будет достигнуто преимущество в 2 очка.

6.3. Выигрыш матча.

6.3.1. Матч выигрывает команда, которая выиграла 3 сета.

6.3.2. При счете 2:2 решающий сет (5-й) играется до 15 очков с минимальным преимуществом в 2 очка.

6.4. Неявка и неполная команда.

6.4.1. Если команда отказывается играть после того, как ее вызвали на игру, она объявляется не явившейся и проигрывает матч с результатом 0:3 для матча и 0:25 для каждого сета.

6.4.2. Команда, которая без позволенных законом причин не появляется на игровой площадке вовремя, объявляется не явившейся с тем же результатом, что и в Правиле 6.4.1.

6.4.3. Команда, заявленная не в полном составе на сет и на матч (Правило 7.3.1),

проигрывает сет или матч. Противнику отдаются очки или очки и сет, необходимые, чтобы выиграть сет или матч. Неполная команда сохраняет свои очки и сет.

7. Структура игры

7.1. Жеребьевка.

Перед матчем первый арбитр проводит жеребьевку, чтобы решить, у кого первая подача и какие стороны площадки у команд в 1-м сете. Если играется решающая пятая партия, должна быть проведена новая жеребьевка.

7.1.1. Жеребьевка проводится в присутствии капитанов обеих команд.

7.1.2. Выигравший жеребьевку выбирает: либо 7.1.2.1. право подачи или приема подачи; либо 7.1.2.2. сторону площадки.

Проигравшему жеребьевку достается оставшийся выбор.

7.2. Разминка.

7.2.1. Перед матчем, если команды предварительно имели игровую площадку в своем распоряжении, у каждой команды будет 3-минутная разминка у сетки; если нет, они могут иметь по 5 минут каждая.

7.2.2. Если обе команды согласны проводить разминку у сетки вместе, команды могут делать это 6 или 10 минут согласно Правилу.

7.3. Список команды.

7.3.1. В игре всегда должно быть 6 игроков в каждой команде. Шесть игроков на площадке могут включать максимум одного игрока с «минимальной инвалидностью». Если «Libero» находится на площадке, шесть игроков также должны удовлетворять этому требованию.

7.3.1.1. Стартовый список команды показывает порядок замены игроков на площадке. Этот порядок должен сохраняться во время партии.

7.3.1.2. Когда команда использует право зарегистрировать игрока обороны «Libero» (Правило 8.5), номер «Libero» должен быть также обозначен в списке первой партии вместе с номерами шести стартующих игроков.

7.3.2. Перед началом каждой партии тренер должен представить стартовый состав своей команды в списке команды. Список, заполненный должным образом и подписанный, предоставляется второму арбитру или секретарю.

7.3.3. Игроки, которых нет в стартовом составе партии, – замена для этой партии.

7.3.4. После того как список команды подан второму арбитру или секретарю, не допускаются никакие изменения в составе без обычной замены.

7.3.5. Несоответствия между позициями игроков на площадке и списком.

7.3.5.1. Когда такое несоответствие выяснено до начала партии, позиции игроков должны быть исправлены согласно поданному списку. Санкции не будут.

7.3.5.2. Когда перед началом партии выяснено, что игрок на площадке не зарегистрирован в поданном списке на эту партию, этот игрок должен быть заменен в соответствии со списком. Санкции не будут.

7.3.5.3. Однако если тренер желает оставить такого незаписанного игрока (игроков) на площадке, он должен попросить регулярной замены, которая будет записана в протокол.

7.4. Расстановка.

В тот момент, когда по мячу ударяет подающий, каждая команда должна

располагаться на своей площадке в ротационном порядке (кроме подающего).

7.4.1. Расстановка игроков нумеруются следующим образом:

7.4.1.1. Три игрока вдоль сетки – игроки передней линии и занимают позиции 4 (передняя левая), 3 (передняя центральная), 2 (передняя правая).

7.4.1.2. Другие три – игроки задней линии и занимают позиции 5 (задняя левая), 6 (задняя центральная) и 1 (задняя правая).

7.4.2. Позиции игроков по отношению друг к другу.

7.4.2.1. Каждый игрок задней линии должен располагаться дальше сзади от сетки, чем соответствующий игрок передней линии.

7.4.2.2. Игроки передней линии и игроки задней линии, соответственно, должны быть расположены в порядке, отмеченном Правилем 7.4.1.

7.4.3. Позиции игроков определяются и контролируются в соответствии с позициями их ягодиц, контактирующих с площадкой, следующим образом:

7.4.3.1. каждый игрок передней линии должен иметь часть ягодиц ближе к центральной линии, чем ягодицы соответствующего игрока задней линии;

7.4.3.2. каждый игрок правой (левой) стороны должен иметь часть ягодиц ближе к правой (левой) боковой линии, чем ягодицы центрального игрока в этом ряду.

7.4.4. Когда мяч был подан, игроки могут двигаться вокруг и занимать любую позицию на своей площадке и в свободной зоне.

7.5. Ошибка расстановки.

7.5.1. Команда совершает ошибку расстановки, если какой-либо игрок не находится в своей зоне в момент, когда по мячу ударяет подающий (Правила 7.3 и 7.4).

7.5.2. Если подающий совершает ошибку при подаче в момент удара (Правила 13.4 и 13.7.1), ошибка подающего засчитывается перед ошибкой расстановки.

7.5.3. Если подача становится ошибкой после удара (Правило 13.7.2), это ошибка расстановки, которая будет засчитана.

7.5.4. Ошибка расстановки ведет к следующим последствиям:

7.5.4.1. команда наказывается потерей подачи (Правило 6.1.2);

7.5.4.2. позиции игроков исправляются.

7.6. Ротация.

7.6.1. Порядок ротации определяется стартовым списком команды и контролируется порядком подачи и позициями игроков во время сета.

7.6.2. Когда получающая команда получает право подачи, ее игроки передвигаются на одну позицию по часовой стрелке: игрок на позиции 2 передвигается на позицию 1, чтобы подавать, игрок на позиции 1 передвигается на позицию 6 и т.д.

7.7. Ошибка ротации.

7.7.1. Ротационная ошибка совершается, когда подача произведена не в соответствии с порядком ротации (Правило 7.6.1). Это ведет к следующим последствиям:

7.7.1.1. команда лишается права подачи (Правило 7.6.1);

7.7.1.2. ротационный порядок игроков исправляется.

7.7.2. Кроме того, секретарь должен определить точный момент, когда была совершена ошибка, и все очки, засчитанные впоследствии ошибившейся команде, должны быть аннулированы. Очки противника остаются действительными.

Если этот момент не может быть определен, аннулирование очков не производится, и единственная санкция – потеря подачи.

8. Замена игроков

Замена – это действие, с помощью которого игрок, будучи записанным секретарем, входит в игру, чтобы занять позицию другого игрока, который должен покинуть площадку. Замена требует разрешения арбитра (для процедуры замены Правило 16.5).

8.1. Ограничения замен.

8.1.1. Шесть замен – это разрешенный максимум для каждой команды во время партии. Один или более игроков могут быть заменены одновременно.

8.1.2. Игрок стартового состава может покинуть игру и войти снова, но только однажды во время партии и только на свою предыдущую позицию в списке.

8.1.3. Заменяющий игрок может войти в игру на место игрока из стартового списка, но только один раз за партию, и он/она может быть заменен только игроком, которого он заменил.

8.1.4. Замена, которая дала бы результат в команде, нарушающая правила классификации (Правило 7.3.1), незаконна и не будет разрешена (Правило 8.4.2).

8.2. Исключительная замена.

Пострадавший игрок (за исключением «Libero», Правило 8.5.2.4), который не может продолжать игру, должен быть официально заменен. Если это невозможно, команда имеет право на исключительную замену сверх лимитов Правила 8.1.

Исключительная замена значит, что любой игрок, который не находится на площадке во время повреждения, за исключением «Libero» или его замены, может заменить в игре пострадавшего игрока. Замененному сверх лимита пострадавшему игроку запрещено возвращаться в этом матче.

8.3. Замена за удаление.

Удаленный или дисквалифицированный игрок (Правила 21.3.2 и 21.3.3) должен быть заменен в пределах разрешенных замен. Если это невозможно, команда объявляется неполной (Правила 6.4.3 и 7.3.1).

8.4. Незаконная замена.

8.4.1. Замена незаконна, если она превышает ограничения, обозначенные в Правиле 8.1 (исключение в случае Правила 8.2).

8.4.2. Когда команда произвела незаконную замену и игра возобновлена (Правило 9.1), применяется следующая процедура:

8.4.2.1. команда наказывается потерей подачи (Правило 6.1.2);

8.4.2.2. замена исправляется;

8.4.2.3. очки, засчитанные ошибившейся команде с тех пор, как ошибка была совершена, аннулируются; очки противника остаются действительными.

8.5. Игрок «Libero».

8.5.1. «Libero» должен быть внесен в протокол (Правило 4.1.2) до матча на специальную строчку, зарезервированную для него/нее. Его/ее номер также должен быть добавлен в список команды для первой партии (Правило 7.3.1.2).

8.5.2. Особые правила для игрока «Libero»

8.5.2.1. Снаряжение:

Игрок «Libero» должен надевать форму другого цвета (или куртку для вновь назначенного «Libero»), контрастного для других членов команды. Форма «Libero» может быть другого дизайна (Правило 4.3.5), но она должна быть нумерована, как и другие члены команды.

8.5.2.2. Игровые действия: а) «Libero» разрешено заменять любого игрока на позиции задней линии; б) он/она ограничен(а) в действиях как игрок задней

линии, и ему/ей не разрешается атакующий удар откуда-либо (включая игровую площадку и свободную зону), если в момент контакта мяч полностью выше верха сетки;

в) он/она не может подавать, блокировать или пытаться блокировать;

г) игрок не может завершать атакующий удар из положения выше верха сетки, если «Liberо» сделал перед этим передачу сверху, находясь на передней линии. Мяч может быть свободно атакован, если «Liberо» производит то же действие, находясь за двухметровой зоной.

8.5.2.3. Замена игроков:

а) замены, включающие «Liberо», не считаются обычной заменой. Они не ограничены, но между двумя заменами «Liberо» должна быть подача. «Liberо» может быть заменен только игроком, которого он/она сменил(а);

б) замещения могут производиться только до свистка для подачи:

в начале каждой партии после того, как второй арбитр проверил стартовый состав, пока мяч вне игры;

в) замена, произведенная после свистка для подачи, не должна быть запрещена, но должна быть предметом словесного предупреждения. Последующее позднее замечание должно быть предметом отсроченной санкции;

г) «Liberо» и заменяющий игрок могут входить или покидать площадку только через боковую линию перед скамейкой своей команды между двухметровой и лицевой линией.

8.5.2.4. Назначение нового «Liberо»

а) В случае получения травмы назначенным «Liberо» и с предшествующего одобрения первого арбитра тренер может назначить новым «Liberо» любого игрока, который не находится на площадке в момент назначения. Пострадавший «Liberо» не может снова войти в игру до конца матча.

б) Игрок, вновь назначенный «Liberо», должен оставаться «Liberо» до конца матча.

Глава 4. Игровые действия

9. Положения игры

9.1. Мяч в игре.

Мяч находится в игре с момента удара подачи, разрешенного первым арбитром.

9.2. Мяч вне игры

Мяч вне игры в момент ошибки, которая отмечена свистком одного из арбитров; при отсутствии ошибки в момент свистка.

9.3. Мяч «в поле», когда он касается пола игровой площадки, включая ограничительные линии (Правило 3.2).

9.4. Аут Мяч в ауте, когда:

9.4.1. часть мяча, которая касается пола, находится полностью за ограничительными линиями;

9.4.2. он касается предмета вне площадки, потолка или человека вне игры;

9.4.3. он касается антенн, веревок, столбов или самой сетки за пределами боковых лент;

9.4.4. он пересекает вертикальную плоскость сетки либо частично, либо полностью вне пересекаемого пространства, за исключением случая Правила 11.1.2;

9.4.5. он пересекает нижнее пространство под сеткой.

10. Розыгрыш мяча

Каждая команда должна играть в пределах своей игровой зоны и пространства (исключение – Правило 11.1.2). Мяч, однако, можно вернуть из-за свободной зоны.

10.1. Удары команды.

Команда имеет право максимум на 3 касания (в дополнение к блокировке, Правило 15.4.1) для возвращения мяча. Если использовано больше, команда совершает ошибку «четыре касания». Касания команды включают не только намеренные касания игроков, но также и ненамеренные контакты с мячом.

10.1.1. Последовательные контакты

Игрок не может ударить по мячу 2 раза последовательно (исключение – Правила 10.2.3 и 15.4.2).

10.1.2. Возможен одновременный контакт двух или трех игроков с мячом в одно и то же время:

10.1.2.1. когда 2 (3) члена команды касаются мяча одновременно, это считается как 2 (3) удара (за исключением блокировки).

Если они достигают мяча, но только один из них касается его, засчитывается одно касание. Столкновение игроков не является ошибкой;

10.1.2.2. когда два противника касаются мяча над сеткой, и мяч остается в игре, команда, принимающая мяч, имеет право еще на три касания. Если такой мяч уходит в аут, это ошибка команды на противоположной стороне;

10.1.2.3. если одновременные контакты двух противников приводят к «захвату» (Правило 10.2.2), это «двойная ошибка» (Правило 6.1.1.2), и право подачи переигрывается.

10.2. Характеристики касаний.

10.2.1. Мяч может касаться любой части тела.

10.2.2. Мяч должен быть ударен, а не пойман и/или брошен. Он может отскочить в любом направлении.

10.2.3. Мяч может касаться различных частей тела при условии, что контакты произошли одновременно.

Исключения:

10.2.3.1. при блокировке последовательные контакты (Правило 15.2) могут совершить один или больше блокирующих при условии, что контакты произошли во время одного действия;

10.2.3.2. при первом касании мяча игроком команды (Правила 10.1 и 15.4.1) мяч может контактировать с различными частями тела последовательно при условии, что контакты произошли во время одного действия.

10.2.4. Каждый раз во время игровых действий игроки должны контактировать с площадкой какой-либо частью тела между ягодицами и плечами. Вставать, поднимать тело или делать шаги запрещено.

Исключения: краткая потеря контакта с площадкой разрешена:

10.2.4.1. при первом ударе команды (Правила 10.1 и 15.4.1), исключая блок и удар атаки, когда мяч полностью выше верха сетки;

10.2.4.2. во время защиты, чтобы спасти мяч.

Запрещается:

10.3.1. Четыре касания: команда касается мяча четыре раза перед возвращением его (Правило 10.1).

10.3.2. Захват: игрок не ударяет мяч, и мяч захватывается или бросается (Правило 10.2.2).

10.3.3. Двойной контакт: игрок ударяет мяч дважды последовательно или мяч контактирует с различными частями его/ее тела последовательно (Правило 10.2.3).

10.3.4. Подъем: часть тела игрока между ягодицами и плечами теряет контакт с площадкой, когда он/она разыгрывает или пытается разыграть мяч (Правило 10.2.4).

11. Мяч у сетки

11.1. Мяч, пересекающий сетку.

11.1.1. Мяч, посланный на площадку противника, должен пройти над сеткой в пересекающем пространстве. Пересекающее пространство – это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченное следующим образом:

11.1.1.1. внизу – верхом сетки,

11.1.1.2. с боков – антеннами и их воображаемым продолжением,

11.1.1.3. сверху – потолком.

11.1.2. Мяч, который пересек плоскость сетки в свободную зону противника полностью или частично через внешнее пространство, может быть отбит ударами команды при условии, что:

11.1.2.1. игрок не касается площадки противника;

11.1.2.2. мяч, когда его отбили обратно, пересекает плоскость сетки полностью или частично через внешнее пространство на той же стороне площадки. Противоположная команда не может предотвратить такое действие.

11.2. Мяч, пересекая сетку (Правило 11.1.1), может коснуться ее.

11.3. Мяч в сетке

11.3.1. Мяч, направленный в сетку, можно вернуть лимитом команды в три касания (Правило 10.1; исключение – подача, Правило 11.2).

12. Игрок у сетки

12.1. Касание мяча по ту сторону сетки.

12.1.1. При блокировке блокирующий может коснуться мяча по ту сторону сетки при условии, что он/она не вмешивается в игру противника перед или во время удара атаки последнего (Правило 15.3).

12.1.2. Игроку разрешается провести свою руку по ту сторону сетки после удара атаки при условии, что контакт с мячом произошел в пределах его собственной игровой площадки.

12.2. Проникновение под сеткой.

12.2.1. Разрешается проникать на пространство противника под сеткой при условии, что это не мешает игре противника.

12.2.2. Проникновение на площадку противника по ту сторону центральной линии:

12.2.2.1. а) разрешается касаться площадки противника ступней (ступнями) или ногой (ногами) при условии, что игрок не мешает игре противника.

б) разрешается касаться площадки противника рукой (руками) при условии, что некоторая часть проникающей руки остается либо в контакте с, либо точно над центральной линией;

12.2.2.2. запрещено контактировать с площадкой противника любыми другими частями тела.

12.2.3. Игрок может войти на площадку противника после того, как мяч вышел из

игры (Правило 9.2).

12.2.4. Игроки могут проникать в свободную зону противника при условии, что они не мешают игре противника.

12.3. Контакт с сеткой.

12.3.1. Контакт с верхним краем сетки или антенной (Правило 12.4.4) не является ошибкой, за исключением тех случаев, когда игрок касается их во время своего действия по разыгрыванию мяча или это мешает игре.

12.3.2. Ударив по мячу, игрок может коснуться столба, веревки или любого другого предмета вне общей длины сетки при условии, что это не мешает игре.

12.3.3. Когда мяч направлен в сетку и это вызывает его касание противника, ошибка не совершается.

12.4. Ошибки игрока у сетки.

12.4.1. Игрок касается мяча или противника в пространстве противника до или во время удара атаки противника (Правило 12.1.1).

12.4.2. Игрок проникает в пространство противника под сеткой, мешая игре последнего (Правило 12.2.1).

12.4.3. Игрок проникает на площадку противника (Правило 12.2.2.3).

12.4.4. Игрок касается верхнего края сетки или антенны во время своего действия по разыгрыванию мяча или мешает игре (Правило 12.3.1).

13. Подача

Подача – это введение мяча в игру игроком, находящимся в первом номере площадки, находящимся в зоне подачи (Правило 13.4.1).

13.1. Первая подача в партии.

13.1.1. Первая подача первой партии, также как и первая подача решающей партии (5-й), выполняется командой, которую определила жеребьевка (Правило 7.1).

13.1.2. Другие партии начинаются с подачи команды, которая не подавала первой в предыдущей партии.

13.2. Порядок подачи.

13.2.1. Игроки могут следовать порядку подачи, записанному в списке команды (Правило 7.3.1.2)

13.2.2. После первой подачи в партии подающий игрок определяется следующим образом:

13.2.2.1. когда подающая команда выигрывает подачу, игрок (или его замена), который подавал раньше, подает опять;

13.2.2.2. когда принимающая команда выигрывает подачу, она приобретает право подачи и проводит ротацию прежде, чем подавать (Правило 7.6.2). Игрок, который перемещается из второго номера в первый номер площадки, подает.

13.3. Разрешение подачи.

Первый арбитр разрешает подачу после того, как проверил, что обе команды готовы играть и что подающий владеет мячом.

13.4. Выполнение подачи.

13.4.1. Мяч следует ударить одной кистью или любой частью руки после броска мяча вверх.

13.4.2. В момент удара при подаче ягодицы подающего не должны касаться площадки (включая крайнюю линию) или поверхности вне зоны подачи. Ступня(и), нога(и) или кисть(и) рук могут касаться площадки и/или свободной зоны вне зоны

подачи.

После удара он/она может переместиться за пределы зоны подачи или войти в площадку.

13.4.3. Подающий должен ударить по мячу в течение 8 секунд после свистка первого арбитра для подачи.

13.4.4. Подача, выполненная до свистка арбитра, отменяется и повторяется.

13.5. Заслон.

13.5.1. Игроки подающей команды не должны мешать своим противникам (с помощью индивидуального или коллективного заслона) видеть подающего или траекторию полета мяча.

13.6. Ошибки, сделанные во время подачи.

13.6.1. Ошибки подачи ведут к перемене подачи, даже если противник не находится на позиции (Правило 13.7.1). Подающий:

13.6.1.1. нарушает порядок подачи (Правило 13.2);

13.6.1.2. не выполняет подачу надлежащим образом (Правило 13.4);

13.6.1.3. поднимает свои ягодицы (Правило 10.2.4).

13.6.2. Ошибки после подачи:

После того как мяч был правильно подан, подача становится ошибкой (если игрок не находится вне позиции), если мяч (Правило 13.7.2):

13.6.2.1. касается игрока подающей команды или оказывается не в состоянии пересечь вертикальную плоскость сетки полностью через пересекающее пространство (Правила 9.4.4, 9.4.5 и 11.1.1);

13.6.2.2. уходит в аут (Правило 9.4);

13.6.2.3. проходит через заслон (Правило 13.5).

13.7. Ошибки, сделанные после подачи и позиционные ошибки.

13.7.1. Если подающий делает ошибку в момент удара подачи (неправильное выполнение, неправильный ротационный порядок и др.) и противник находится не на позиции, это ошибка подачи, которая штрафуетя.

13.7.2. Если выполнение подачи произведено корректно, но подача последовательно становится ошибочной (уходит в аут, заслон и др.), позиционная ошибка имела место первой и штрафуетя.

14. Удар атаки.

14.1. Удар атаки.

14.1.1. Все действия, которые направляют мяч к противнику, за исключением подачи и блока, считаются атакующими ударами.

14.1.2. Во время атакующего удара разрешается слегка наклоняться только в случае, если мяч ударен чисто и не пойман или брошен.

14.1.3. Удар атаки завершен в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или до него дотрагивается противник.

14.2. Ограничения удара атаки.

14.2.1. Игрок передней линии может завершить удар атаки на любой высоте при условии, что контакт с мячом произошел внутри собственного игрового пространства игрока.

14.2.2. Игрок задней линии может завершить удар атаки с любой высоты за двухметровой зоной:

14.2.2.1. в момент его/ее удара ягодицы игрока не должны касаться или пересекать линию атаки;

14.2.2.2. после его/ее удара игрок может передвинуть ягодицы в двухметровую зону (Правило 1.4.1).

14.2.3. Игрок задней линии может также завершить удар атаки из двухметровой зоны, если в момент контакта мяч не находится выше верха сетки.

14.3. Ошибки удара атаки.

14.3.1. Игрок ударяет мяч в игровом пространстве противника (Правило 14.2.1).

14.3.2. Игрок ударяет мяч в аут (Правило 9.4).

14.3.3. Игрок задней линии завершает удар атаки из двухметровой зоны, если в момент удара мяч полностью выше верха сетки (Правило 14.2.3).

14.3.4. Игрок поднимает ягодицы в момент удара мяча (Правило 10.2.4).

14.3.5. «Libero» (Правило 8.5) завершает удар атаки, если в момент удара мяч полностью выше верха сетки (Правило 8.5.2.2 в).

14.3.6. Игрок завершает удар атаки из положения выше верха сетки, когда мяч идет после верхней передачи «Libero» выполненной в двухметровой зоне (Правило 8.5.2.2 д).

15. Блок

15.1. Блокирование.

15.1.1. Блокирование – это действие игроков вблизи сетки, чтобы перехватить мяч, идущий от противника, доставая выше верха сетки. Только игрокам передней линии разрешается блокировать атаку и подачу противника.

15.1.2. Попытка блокировки попытка заслона – это действие блокировки без касания мяча.

15.1.3. Завершенный блок завершен каждый раз, когда мяча коснулся блокирующий.

15.1.4. Групповой блок

Групповой блок выполняется двумя или тремя игроками, находящимися близко друг к другу, и завершен, когда один из них касается мяча.

15.2. Контакт блока.

Последовательные (быстрые и продолжительные) контакты мяча могут быть с одним или более блокирующими при условии, что контакты произведены во время одного действия.

15.3. Блокирование в пространстве противника.

При блокировании игрок может поместить свою кисть или руку под сеткой при условии, что это действие не мешает игре противника. Не разрешается касаться мяча над сеткой до тех пор, пока противник не выполнил удар атаки.

15.4. Блокирование и удары команды.

15.4.1. Контакты при блокировании не считаются как командный удар (Правило 10.1). Следовательно, при блокировании команда имеет право на три касания, чтобы вернуть мяч.

15.4.2. Первое касание после блока может быть выполнено любым игроком, включая того, кто коснулся мяча во время блокирования.

15.5. Блокирование подачи.

Блокировать подачу противника разрешается.

15.6. Ошибки блокирования.

15.6.1. Блокирующий касается мяча в пространстве противника или до, или одновременно с ударом атаки противника (Правило 15.3).

15.6.2. Игрок задней линии завершает блокирование или участвует в завершённом блокировании (Правила 15.1.1, 15.1.3, 15.1.4).

15.6.3. Блокирующий поднимает ягодицы, когда он/она завершает блок или участвует в завершённом блоке (Правила 10.2.4, 15.1.3 и 15.1.4).

15.6.4. Мяч посылается в аут от блока (Правило 9.4).

15.6.5. «Libero» завершает или предпринимает индивидуальное или коллективное блокирование или участвует в завершённом блоке (Правила 8.5.2.2, 15.1.3 и 15.1.4).

Глава 5. Перерывы и задержки

16. Традиционные игровые перерывы

Традиционные игровые перерывы – это тайм-ауты и замены игроков.

16.1. Количество традиционных перерывов.

Каждая команда имеет право на 2 тайм-аута и 6 замен игрока во время партии.

16.2. Просьба о традиционном перерыве

16.2.1. Перерывы могут быть запрошены тренером или капитаном игры, и только ими.

Запрос делается показом соответствующего сигнала руки, когда мяч вне игры, и до свистка для подачи.

16.2.2. Запрос о замене до начала сета разрешается и должен быть записан как обычная замена в этом сете.

16.3. Согласование перерывов.

16.3.1. Запрос об одном или двух тайм-аутах и одна просьба о замене игрока любой команды могут следовать один за другим без необходимости возобновлять игру.

16.3.2. Однако команде не разрешается делать последовательные запросы о замене игрока во время одного и того же перерыва игры.

Два или более игроков могут быть заменены во время одного перерыва (Правило 8.1.1).

16.4. Тайм-ауты и технические тайм-ауты.

16.4.1. Все тайм-ауты длятся 30 секунд.

16.4.2. Во время всех тайм-аутов игроки, которые в игре, должны пойти в свободную зону рядом с их скамьей.

16.5. Замена игрока (ограничения – см. Правило 8.1) (Замены, включающие «Libero», – см. Правило 8.5).

16.5.1. Замена должна быть выполнена в зоне замены (Правило 1.4.3).

16.5.2. Замена должна длиться только в течении времени, необходимого для записи замены в протокол и позволяющего войти и выйти игрокам.

16.5.3. В момент запроса замены заменяющий игрок должен быть готов выйти на площадку, близко к зоне замены (Правило 1.4.3).

Если этого нет, замена не предоставляется и команда наказывается за задержку (Правило 17.2).

16.5.4. Если тренер намеревается сделать более одной замены, он/она должен

обозначить количество во время запроса. В этом случае замены должны быть произведены последовательно, одна пара игроков за другой.

16.6. Неправильные запросы.

16.6.1. Неправильно просить перерыв:

16.6.1.1. во время обмена ударами или в момент или после свистка к подаче (Правило 16.2.1);

16.6.1.2. неуполномоченному члену команды (Правило 16.2.1);

16.6.1.3. о замене игрока прежде, чем игра была возобновлена после предыдущей замены этой же команды (Правило 16.3.2);

16.6.1.4. после того как исчерпано дозволенное количество тайм-аутов и замен игроков (Правило 16.1).

16.6.2. Любой неправильный запрос, который не влияет на игру или задерживает ее, должен быть отклонен.

17. Задержка игры

17.1. Типы задержки.

Неправильное действие команды, которое отсрочивает возобновление игры, – это задержка, в том числе:

17.1.1. Задержка замены.

17.1.2. Продолжение других перерывов после того, как получено указание возобновить игру.

17.1.3. Просьба о незаконной замене (Правило 8.4).

17.1.4. Повторяющиеся перерывы для неправильных запросов (Правило 16.6.2).

17.1.5. Задержка игры членом команды.

17.2. Санкции за задержки.

17.2.1. «Предупреждение за задержку» и «санкция за задержку» – командные санкции.

17.2.1.1. Санкции за задержку остаются в силе в течение всего матча.

17.2.1.2. Все санкции за задержку, включая предупреждение, записываются в протокол.

17.2.2. Первая задержка в матче из-за члена команды санкционируется «предупреждением за задержку».

17.2.3. Вторая и последующие задержки любого типа из-за любого члена той же команды в том же матче составляет ошибку и санкционируется «наказание за задержку»: потерей подачи (Правило 6.1.2).

17.2.4. Санкции за задержку, наложенные до или между сетами, применяются в следующем сете.

18. Исключительные перерывы игры

18.1. Повреждение.

18.1.1. Если серьезный случай произойдет, пока мяч в игре, арбитр должен остановить игру немедленно и разрешить медикам войти на площадку. Затем подача переигрывается.

18.1.2. Если пострадавший игрок не может быть заменен, законно или в виде исключения (Правила 8.1 и 8.2), игроку дают 3 минуты на восстановление, но не более одного раза за матч для одного и того же игрока. Если игрок не восстановился, его/ее команда объявляется неполной (Правила 6.4.3 и 7.3.1).

18.2. Внешнее вмешательство.

Если есть какое-либо внешнее вмешательство во время игры, игра должна быть остановлена и подача переиграна.

18.3. Длительные перерывы.

18.3.1. Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, первый арбитр, организатор и контрольный комитет, если такой есть, должны решить, какие предпринять меры, чтобы восстановить нормальные условия для продолжения игры.

18.3.2. Если случится один или несколько перерывов, не превышающих 4 часа в общей сложности:

18.3.2.1. если матч возобновляется на той же площадке, прерванная партия должна продолжаться с тем же счетом, игроками и позициями. Уже сыгранные партии сохраняют свой счет;

18.3.2.2. если матч возобновляется на другой площадке, прерванная партия аннулируется и переигрывается с теми же членами команды и тем же стартовым списком. Уже сыгранные партии сохраняют свой счет.

18.3.3. Если случится один или более перерывов, включая превышающие 4 часа в общей сложности, весь матч должен быть переигран.

19. Интервалы и смена площадки

19.1. Интервалы.

Все интервалы между партиями длятся 3 минуты. Во время этого периода производятся смена площадки и регистрации состава команды в протоколе. Интервал между второй и третьей партиями может быть продлен до 10 минут компетентной группой по просьбе организатора.

19.2. Обмен площадками.

19.2.1. После каждой партии команды меняются площадками, за исключением решающей партии (Правило 7.1). Другие члены команды меняются скамейками.

19.2.2. В решающей пятой партии, когда команда набирает 8 очков, команды меняются площадками без задержки и позиции игроков остаются теми же.

Если обмен не произведен в нужное время, это должно быть сделано, как только ошибка замечена. Счет в то время, когда производится обмен, остается тем же.

Глава 6. Поведение участников

20. Требования к поведению

20.1. Поведение спортсменов.

20.1.1. Участники должны знать «Официальные правила сидячего волейбола» и придерживаться их.

20.1.2. Участники должны принимать решения арбитров о поведении спортсменов, не обсуждая их. В случае сомнения пояснения может просить только капитан команды.

20.1.3. Участники должны воздерживаться от действий и отношений, направленных на то, чтобы повлиять на решение арбитра, или скрыть ошибки, совершенные их командой.

20.2. Честная игра.

20.2.1. Участники должны вести себя уважительно и вежливо в духе честной игры не только по отношению к арбитрам, но и к другим официальным лицам, противникам, товарищам по команде и зрителям.

20.2.2. Общение между членами команды во время матча разрешается (Правило 5.2.3.4).

21. Проступок и его наказание

21.1. Незначительный проступок.

Незначительный проступок – не предмет для санкций. Обязанность арбитра – не позволить команде приблизиться к уровню санкций, подавая знак словами и рукой, предупреждающий капитана игры.

Это предупреждение – не наказание и не имеет немедленных последствий. Оно не должно регистрироваться в протоколе.

21.2. Проступок, ведущий к санкциям.

Некорректное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, противникам, товарищам по команде или зрителям классифицируется тремя категориями, в зависимости от серьезности проступка.

21.2.1. Грубое поведение: действие, противоречащее хорошим манерам или моральным принципам или выражающее неуважение.

21.2.2. Оскорбительное поведение: клеветнические или оскорбляющие слова или жесты.

21.2.3. Агрессия: физическая атака или намерение нападения.

21.3. Масштаб наказания.

В соответствии с решением первого арбитра и серьезностью проступка применяются и записываются в протокол следующие санкции:

21.3.1. Штраф

Первый грубый поступок члена команды штрафуются потерей подачи (Правило 6.1.2).

21.3.2. Изгнание

21.3.2.1. Член команды, который наказан удалением, не должен играть до конца сета и должен оставаться в штрафной зоне за командной скамейкой (Правило 1.4.5), без других последствий.

Удаленный тренер теряет свое право вмешиваться в партию и должен оставаться сидеть в штрафной зоне за командной скамейкой (Правило 1.4.5).

21.3.2.2. Первое оскорбляющее поведение со стороны члена команды наказывается удалением без других последствий.

21.3.2.3. Второе грубое поведение в том же матче, проявленное тем же членом команды, наказывается удалением без других последствий.

21.3.3. Дисквалификация

21.3.3.1. Член команды, который наказан дисквалификацией, обязан покинуть Контролируемую зону соревнований до конца матча без других последствий.

21.3.3.2. Первая агрессия наказывается дисквалификацией без других последствий.

21.3.3.3. Второе оскорбляющее поведение в том же матче, проявленное тем же членом команды, наказывается дисквалификацией без других последствий.

21.3.3.4. Третье грубое поведение в том же матче со стороны того же игрока наказывается дисквалификацией без других последствий.

21.4. Заявление о наказании проступка.

21.4.1. Все наказания проступка – это индивидуальные наказания, остающиеся в

силе в течение всего матча и записывающиеся в протокол.

21.4.2. Повторение проступка тем же членом команды в том же матче наказывается по возрастающей, как показано в Правиле 21.3 (член команды получает более суровое наказание за каждый следующий проступок).

21.4.3. Удаление или дисквалификация из-за оскорбительного поведения или агрессии не требуют предшествующего наказания.

21.5. Проступок до или между сетями.

Любой проступок, совершенный до, или между сетями, наказывается в соответствии с Правилем 21.3, и наказания применяются в следующем сете.

21.6. Карточки наказаний Предупреждение: знак словами или рукой, нет карточки. Штраф: желтая карточка. Изгнание: красная карточка.

Дисквалификация: желтая и красная карточки вместе.

ТЕННИС

ПРЕДИСЛОВИЕ

Соревнования по теннису на колясках проводятся в соответствии с настоящими Правилами, Правилами Международной теннисной федерации (the International Tennis Federation, ITF), далее именуемая ИТФ.

1. КОРТ

Корт представляет собой прямоугольную площадку длиной 23,77 м и, для одиночной игры, шириной 8,23 м. Ширина корта для парной игры – 10,97 м .

Посередине корт разделён поперечной сеткой, которая подвешена на шнуре или металлическом тросе, который должен быть закреплён на двух сеточных столбах (или проходить через них) на высоте 1,07 м. имеющем максимальный диаметр 0,8 см. Сетка должна полностью закрывать пространство между двумя столбами и иметь достаточно мелкие ячейки, чтобы мяч не мог пролететь сквозь неё. Высота сетки 0,914 м в центре площадки обеспечивается при помощи туго натянутого ремня шириной не более 5 см. Трос и верхняя часть сетки обшиваются тесьмой, ширина которой от 5 до 6,35 см. Ремень и тесьма должны быть целиком белого цвета.

Максимальный диаметр шнура или металлического троса – 0,8 см.

Максимальная ширина ремня – 5 см.

Ширина тесьмы – от 5 до 6,35 см с обеих сторон сетки.

При парной игре центры сеточных столбов должны находиться вне корта для парной игры на расстоянии 0,914 м по обе стороны от него.

Если при одиночной игре используется сетка для одиночной игры, центры сеточных столбов должны находиться вне корта для одиночной игры на расстоянии 0,914 м по обе стороны от него. Если для одиночной игры используется сетка для парной игры, то сетка должна поддерживаться на высоте 1,07 см при помощи двух подпорок, центры которых должны находиться вне корта для одиночной игры на расстоянии 0,914 м по обе стороны от него.

Сеточные столбы должны быть квадратного (со стороной не более 15 см) или круглого (диаметром не более 15 см) сечения.

Подпорки должны быть квадратного (со стороной не более 7,5 см) или круглого (диаметром не более 7,5 см) сечения.

Сеточные столбы и подпорки не должны возвышаться над верхним краем троса более чем на 2,5 см.

Линии, ограничивающие корт по длине, называются задними, а по ширине – боковыми.

Между боковыми линиями для одиночной игры по обе стороны от сетки на расстоянии 6,4 м от нее и параллельно ей проводятся две линии, которые называются линиями подачи. Пространство с каждой стороны сетки между линией подачи и боковыми линиями делится средней линией подачи на две равные части, называемые полями подачи. Средняя линия подачи проводится параллельно боковым линиям и посередине между ними.

Каждая задняя линия делится на две равные части средней меткой длиной 10 см, которая проводится внутри корта параллельно боковым линиям для одиночной игры.

Ширина средней линии подачи и средней метки – 5 см.

Ширина всех других линий – от 2,5 до 5 см, за исключением задней, ширина которой не должна превышать 10 см.

Все измерения производятся от внешней стороны линий. Все линии должны быть одного цвета, четко контрастирующего с цветом покрытия корта.

Не допускается размещение рекламы на поверхности корта, сетке, ремне, тесьме, сеточных столбах или подпорках для одиночной игры, за исключением предусмотренного в Приложении 3.

2. ПОСТОЯННЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ КОРТА

К постоянным принадлежностям корта относятся задние и боковые ограждения, зрители, трибуны и сиденья для зрителей, все другие предметы вокруг корта и над ним, а также судья на вышке, судьи на линиях, судья у сетки и лица, подающие мячи, находящиеся на корте на предназначенных для них местах.

Если одиночная игра проводится на корте, оборудованном сеткой для парной игры и подпорками, то сеточные столбы и части сетки с внешней стороны подпорок представляют собой постоянные принадлежности корта и не считаются сеточными столбами или частями сетки.

3. МЯЧ

Мячи, одобренные для игры в соответствии с настоящими Правилами, должны удовлетворять требованиям, изложенным в Приложении 1.

Решение по вопросу, какие мячи или их прототипы удовлетворяют описанным в Приложении 1 требованиям и могут быть использованы для игры, а какие – нет, принимает ИТФ как по собственной инициативе, так и по заявлению заинтересованных лиц или организаций, имеющих отношение к теннису, включая любого игрока, производителей теннисного снаряжения, или национальные теннисные ассоциации (либо их членов). Такие решения принимаются согласно соответствующим процедурам рассмотрения и заслушивания этих вопросов в ИТФ (см Приложение 6).

Организаторы соревнований обязаны перед его началом объявить:

а. количество мячей для проведения матча (два, три, четыре или шесть);

б. порядок смены мячей, если она предусмотрена.

Если смена мячей предусмотрена, она может быть сделана:

1) после оговоренного нечетного количества геймов. В этом случае первая смена мячей в матче с учётом разминки должна произойти на два гейма раньше, чем впоследствии в матче. Тай-брейк считается как один гейм для смены мячей. Перед началом тай-брейка смена мячей не производится, а откладывается до начала второго гейма следующего сета;

2) либо после окончания сета.

Если во время розыгрыша очка лопнет мяч, очко должно быть переиграно.

***Вопрос 1.** Если после окончания розыгрыша очка обнаружилось, что мяч стал менее упругим (у него снизилось внутреннее давление), следует ли переигрывать очко?*

***Ответ.** Если мяч не лопнул, а лишь потерял упругость, очко не переигрывается.*

***Примечание:** Любые мячи, используемые в турнире, проводимом согласно настоящим Правилам, должны быть одобрены ИТФ и приведены в издаваемом официальном списке мячей ИТФ.*

4. РАКЕТКА

Ракетки, одобренные для игры в соответствии с настоящими Правилами, должны удовлетворять требованиям, изложенным в Приложении 2.

Решение по вопросу, какая ракетка или ее прототип удовлетворяет описанным выше требованиям и может быть использована для игры, а какая – нет, принимает ИТФ как по собственной инициативе, так и по заявлению заинтересованных лиц или организаций, имеющих отношение к теннису, включая любого игрока, производителей теннисного снаряжения или национальные теннисные ассоциации (либо их членов). Такие решения принимаются в соответствии с действующими процедурами рассмотрения и заслушивания этих вопросов в ИТФ (см. Приложение 6)

***Вопрос 1.** Разрешается ли, чтобы на ударной поверхности ракетки было более одного комплекта струн?*

***Ответ.** Нет. В Правилах говорится об использовании одного комплекта, а не комплектов струн (см. Приложение 2).*

Вопрос 2. *Может ли струнная поверхность ракетки считаться в целом однородной и ровной, если струны натянуты не в одной плоскости?*

Ответ. *Нет.*

Вопрос 3. *Могут ли устройства, гасящие вибрацию, быть размещены на струнах ракетки, и если да, то где?*

Ответ. *Да, могут, но только вне зоны переплетенных струн.*

Вопрос 4. *Во время розыгрыша очка у игрока на ракетке случайно рвутся струны. Может ли он продолжить игру этой ракеткой при розыгрыше другого очка?*

Ответ. *Да, если только это особо не запрещено организаторами соревнований.*

Вопрос 5. *Разрешается ли игроку использовать в любой момент игры более чем одну ракетку одновременно?*

Ответ. *Нет.*

Вопрос 6. *Может ли быть встроена в ракетку электрическая батарейка, влияющая на игровые характеристики ракетки?*

Ответ. *Нет. Применение электрической батарейки запрещено, потому что она так же, как и солнечные батареи и другие подобные устройства, является источником энергии.*

5. СЧЁТ В ГЕЙМЕ

а. Обычный гейм

В обычном гейме счёт ведётся таким образом (сначала объявляются очки, выигранные подающим):

Выигранных очков нет – «ноль»

Первое выигранное очко – «пятнадцать»

Второе выигранное очко – «тридцать»

Третье выигранное очко – «сорок»

Четвертое выигранное очко – «гейм»,

за исключением следующего:

Если оба игрока (обе пары) выигрывают по три очка, счет становится «ровно».

Следующее очко, выигранное игроком (парой), дает этому игроку (паре) преимущество в счете («больше» – преимущество подающего, «меньше» – преимущество принимающего – *прим. ред.*). Если этот же игрок (пара) выигрывает и следующее очко, он (она) выигрывает и гейм; если следующее очко выигрывает другой игрок (пара), счѐт снова становится «ровно». Для того чтобы выиграть гейм, игроку (паре) нужно выиграть два очка подряд непосредственно после счѐта «ровно».

б. Тай-брейк

При розыгрыше гейма по системе «тай-брейк» (далее тай-брейк) счёт очков ведётся следующим образом: «ноль», «один», «два», «три» и т.д. Игрок (пара), который первым (первой) выиграет семь очков, выигрывает гейм и сет при условии, что он (она) наберет на два очка больше, чем соперник(и). При необходимости, тай-брейк следует продолжить, пока преимущество в два очка не будет достигнуто.

Игрок, чья очередь подавать, должен подавать при розыгрыше первого очка в тай-брейке. Его соперник (в парной игре – игрок пары соперников, чья очередь подавать) должен подавать при розыгрыше следующих двух очков. Затем каждый игрок (пара) будет подавать поочередно при розыгрыше двух следующих друг за другом очков до окончания тай-брейка. В парной игре очередность подачи сохраняется такой же, какой она была установлена первоначально в этом сете.

Игрок (пара), чья очередь подавать в тай-брейке была первой, должен (должна) принимать подачу в первом гейме следующего сета.

Дополнительные утверждённые альтернативные системы счёта приведены в Приложении 4.

6. СЧЁТ В СЕТЕ

Существуют различные системы счёта в сете. Две основные системы – «сет без тай-брейка» и «сет с тай-брейком». Можно использовать любую из двух систем при условии, что решение о применении одной из систем будет объявлено до начала соревнований. Если используется система «сет с тай-брейком», то должно быть также объявлено, какая из систем будет применена в решающем сете.

а. «Сет без тай-брейка»

Игрок (пара), первым(ой) выигравший(ая) шесть геймов, выигрывает и этот сет при условии, что он(а) выиграл(а) на два гейма больше, чем его(ее) соперник(и). При необходимости, сет следует продолжить, пока преимущество в два гейма не будет достигнуто.

б. «Сет с тай-брейком»

Игрок (пара), первым(ой) выигравший(ая) шесть геймов, выигрывает и этот сет при условии, что он(а) выиграл(а) на два гейма больше, чем его(ее) соперник(и). Если счёт геймов в сете станет "по шести", разыгрывается тай-брейк.

Дополнительные утверждённые альтернативные системы счёта приведены в Приложении 4.

7. СЧЁТ В МАТЧЕ

Матч может быть сыгран из трех или из пяти сетов (для победы в матче игроку или паре необходимо выиграть соответственно два или три сета).

Дополнительные утверждённые альтернативные системы счёта приведены в Приложении 4.

8. ПОДАЮЩИЙ И ПРИНИМАЮЩИЙ

Игроки (пары) должны располагаться на противоположных сторонах от сетки. Игрок, который вводит мяч в игру при розыгрыше первого очка, называется подающим. Игрок, который готов принимать мяч, вводимый подающим, называется принимающим.

Вопрос 1. Разрешается ли принимающему стоять вне пределов линий, ограничивающих его половину корта?

Ответ. Да. Принимающий может стоять где угодно на своей стороне как в пределах, так и вне пределов линий, ограничивающих его половину корта.

9. ВЫБОР СТОРОН КОРТА И ПОДАЧИ

Выбор сторон корта и права быть подающим или принимающим в первом гейме определяется жребием до начала разминки. Игрок(пара), выигравший(ая) жребий, может выбрать:

а. подачу или прием подачи в первом гейме матча – в этом случае соперник(и) должен(ны) выбрать сторону корта для розыгрыша первого гейма матча; или

б. сторону корта для розыгрыша первого гейма матча – в этом случае соперник(и) должен(ны) выбрать подачу или прием подачи в первом гейме матча; или

в. обязать соперника (соперников) сделать выбор одного из вышеуказанных вариантов.

Вопрос 1. Имеют ли право оба игрока (обе пары) на новый выбор, если разминка была прервана и игроки покинули корт?

Ответ. Да. Результат первоначальной жеребьевки остается в силе, однако оба игрока (обе пары) могут сделать новый выбор.

10. СМЕНА СТОРОН

Игроки должны меняться сторонами после окончания первого, третьего и каждого последующего нечетного гейма каждого сета. Игроки должны меняться сторонами также по окончании каждого сета, если только суммарное число геймов в этом сете не будет чётным, – в этом случае игроки меняются сторонами по окончании первого гейма следующего сета.

В тай-брейке игроки должны меняться сторонами после розыгрыша каждых шести очков.

Дополнительные утверждённые альтернативные процедуры приведены в Приложении 4.

11. МЯЧ В ИГРЕ

Мяч находится в игре с момента удара по нему подающим. Мяч остаётся в игре до тех пор, пока не определится результат розыгрыша очка, если только не будет объявлено об ошибке при подаче или переигрывании

12. МЯЧ КАСАЕТСЯ ЛИНИИ

Мяч, коснувшийся линии, считается коснувшимся части корта, ограниченной этой линией.

13. МЯЧ КАСАЕТСЯ ПОСТОЯННЫХ ПРИНАДЛЕЖНОСТЕЙ КОРТА

Если мяч, находящийся в игре, после удара одного из игроков сначала приземлится в пределах корта, а затем коснется постоянных принадлежностей корта, то этот игрок выигрывает очко. Если мяч, находящийся в игре после удара одного из игроков, коснется постоянных принадлежностей корта до приземления мяча, то этот игрок проигрывает очко.

14. ОЧЕРЕДНОСТЬ ПОДАЧИ

После окончания каждого обычного гейма в следующем гейме принимающий становится подающим, а подающий – принимающим.

В парной игре той паре, которой следует подавать в первом гейме каждого сета, необходимо решить, кто из партнеров будет подавать в этом гейме. Таким же образом, перед началом второго гейма, паре соперников необходимо решить, кто из них будет подавать в этом гейме. Партнер игрока, подававшего в первом гейме, должен подавать в третьем гейме; партнер игрока, подававшего во втором гейме, должен подавать в четвертом гейме. Такая очередность должна сохраняться до окончания сета.

15. ОЧЕРЕДНОСТЬ ПРИЁМА ПОДАЧИ В ПАРНОЙ ИГРЕ

Паре, которой следует принимать подачу в первом гейме каждого сета, необходимо решить, кто из партнеров будет принимать при розыгрыше первого очка в этом гейме. Таким же образом, перед началом второго гейма, паре соперников необходимо решить, кто из них будет принимать подачу при розыгрыше первого очка в этом гейме. Игрок, который был партнером принимающего при розыгрыше первого очка в этом гейме, должен принимать при розыгрыше второго очка, и такая очередность должна сохраняться до окончания этого гейма и этого сета.

После того, как принимающий отбил мяч, ударить по мячу может любой из игроков пары соперников.

Вопрос1. Разрешается ли, чтобы любой из игроков пары играл один против пары соперников?

Ответ. Нет.

16. ПОДАЧА

Непосредственно перед началом движения подачи подающий должен занять исходную позицию – встать обеими ногами за задней линией корта в пределах воображаемых продолжений средней метки и соответствующей боковой линии.

Затем подающий должен выпустить мяч из руки в любом направлении и ударить по нему ракеткой, прежде чем тот коснется поверхности площадки. Движение подачи считается завершённым в момент соприкосновения ракетки с мячом или промаха при попытке удара.

Игрок, владеющий только одной рукой, может использовать ракетку для подброса мяча.

17. ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ

При выполнении подачи в обычном гейме подающий должен поочередно занимать исходную позицию за правой и левой половиной корта, начиная с правой в каждом гейме.

В тай-брейке подачу следует выполнять поочередно с правой и левой половин корта, начиная с правой.

Поданный мяч должен пролететь над сеткой и коснуться поля подачи, расположенного по диагонали на противоположной стороне корта, прежде чем его отобьет принимающий.

18. ЗАШАГ

Во время выполнения подачи подающий не имеет права:

а. изменять исходную позицию ходьбой или бегом, хотя при этом разрешаются незначительные движения ног;

б. касаться любой ногой задней линии или поверхности корта;

в. касаться любой ногой поверхности площадки, находящейся за воображаемым продолжением боковой линии;

г. касаться любой ногой воображаемого продолжения средней метки.

Нарушение этих требований подающим считается «зашагом».

Вопрос 1. Разрешается ли подающему в одиночной игре занять исходную позицию за частью задней линии, расположенной между воображаемыми продолжениями боковых линий корта для одиночной и парной игры?

Ответ. Нет.

Вопрос 2. Разрешается ли подающему отрывать от земли одну или обе ноги?

Ответ. Да.

19. ОШИБКА ПРИ ПОДАЧЕ

Ошибкой при подаче считается, если:

а. подающий нарушит Правила 16, 17 или 18; или

б. подающий промахнется, пытаясь ударить по мячу; или

в. поданный мяч до приземления коснется постоянных принадлежностей корта, подпорки или сеточного столба; или

г. поданный мяч коснется подающего (или его партнера) либо того, во что подающий (или его партнер) одет или имеет при себе.

Вопрос 1. Подбросив мяч для выполнения подачи, подающий решает не бить по нему и ловит мяч. Является ли это ошибкой при подаче?

Ответ. Нет. Игроку, который подбросил мяч для выполнения подачи и решил не бить по нему, разрешается поймать мяч рукой либо ракеткой или дать возможность мячу упасть на землю.

Вопрос 2. В одиночной игре, проводимой на корте с сеточными столбами и подпорками, мяч после подачи задевает подпорку и затем приземляется в пределах соответствующего поля подачи. Является ли это ошибкой при подаче?

Ответ. Да.

20. ВТОРАЯ ПОДАЧА

Если первая подача была ошибочной, подающий должен подавать без задержки снова с той же исходной позиции, откуда была произведена эта ошибочная подача, если только эта подача не была произведена с неправильной позиции.

21. КОГДА ПОДАВАТЬ И ПРИНИМАТЬ

Подающий не должен подавать, пока принимающий не будет готов к приёму. Тем не менее, принимающий должен придерживаться разумного темпа игры подающего и должен быть готов к приёму в течение приемлемого времени после того, как подающий приготовился подавать.

Если принимающий попытается отбить поданный мяч, считается, что он был готов к приёму. Если принимающий подаст знак о своей неготовности, ошибка при подаче не засчитывается.

22. ПЕРЕИГРЫВАНИЕ ПОДАЧИ

Подача переигрывается, если:

а. поданный мяч коснется сетки, тесьмы или ремня и приземлится в соответствующем поле подачи или после касания сетки, тесьмы или ремня до своего приземления заденет принимающего (или его партнера) либо то, во что он (или они) одет(ы) (спортивную одежду либо обувь – *прим. ред.*) или имеет (имеют) при себе (ракетку, часы, очки и т.п. – *прим. ред.*); или

б. подача выполнена в тот момент, когда принимающий не готов к приему.

В случае переигрывания подачи эта отдельная подача не засчитывается и подающий должен подавать снова, но переигрывание второй подачи не отменяет ошибку при первой.

Дополнительные утверждённые альтернативные процедуры приведены в Приложении 4.

23. ПЕРЕИГРЫВАНИЕ ОЧКА

Во всех случаях, когда объявлено переигрывание, переигрывается очко целиком, за исключением того, когда переигрывание подачи объявлено при выполнении второй подачи.

Вопрос 1. Во время розыгрыша очка другой мяч выкатывается на корт. Объявляется переигрывание. Перед этим первая подача была ошибочной. Какую подачу в этом случае должен подавать подающий, первую или вторую?

Ответ. Первую, так как очко всегда переигрывается с первой подачи.

24. ПРОИГРЫШ ОЧКА

Очко считается проигранным, если:

- а. игрок выполнит две ошибочные подачи подряд; или
- б. игрок не сумеет перебить через сетку мяч, находящийся в игре, до второго подряд отскока; или
- в. игрок отобьёт находящийся в игре мяч таким образом, что тот коснётся поверхности площадки (или, до отскока, предмета) за пределами корта; или
- г. игрок отобьёт находящийся в игре мяч таким образом, что он до отскока коснётся постоянных принадлежностей корта; или
- д. принимающий примет подачу до отскока мяча; или
- е. игрок умышленно задержит либо поймает ракеткой находящийся в игре мяч или умышленно коснётся его ракеткой более одного раза; или
- ж. игрок или его ракетка (находящаяся в руке или нет) либо то, во что он одет или имеет при себе, коснётся сетки, сеточных столбов, подпорок, троса, тесьмы либо ремня или поверхности корта на стороне противника во время нахождения мяча в игре; или
- з. игрок ударит по мячу с лета прежде, чем тот перелетит через сетку; или
- и. находящийся в игре мяч коснётся игрока либо того, во что он одет или имеет при себе, за исключением ракетки; или
- к. находящийся в игре мяч коснётся ракетки в тот момент, когда игрок не держит ее в руке; или
- л. игрок умышленно и существенным образом изменит форму своей ракетки во время нахождения мяча в игре; или
- м. в парной игре оба игрока коснутся мяча при ударе.

Вопрос 1. После того, как подающий подал первую подачу, ракетка вырывается из его руки и касается сетки, прежде чем мяч коснётся поверхности корта. Является ли это ошибкой при подаче или подающий проигрывает очко?

Ответ. Подающий проигрывает очко, потому что его ракетка коснулась сетки в то время, когда мяч находился в игре.

Вопрос 2. После первой подачи ракетка вырывается из руки подающего и касается сетки после того, как мяч коснулся поверхности корта вне надлежащего поля подачи. Является ли это ошибкой при подаче или подающий проигрывает очко?

Ответ. Это является ошибкой при подаче, потому что ракетка коснулась сетки тогда, когда мяч уже вышел из игры.

Вопрос 3. В парной игре партнер принимающего касается сетки прежде, чем поданный мяч коснется поверхности корта вне надлежащего поля подачи. Какое решение должно быть принято?

Ответ. Принимающая пара проигрывает очко, потому что партнер принимающего коснулся сетки во время нахождения мяча в игре.

Вопрос 4. Проигрывает ли игрок очко, если он пересекает линию воображаемого продолжения сетки до или после своего удара по мячу?

Ответ. Игрок не проигрывает очко ни в одном из этих случаев, если он не коснется при этом поверхности корта на половине соперника.

Вопрос 5. Разрешается ли игроку перепрыгнуть через сетку на половину корта соперника во время розыгрыша очка?

Ответ. Нет. В этом случае игрок проигрывает очко.

Вопрос 6. Игрок бросает свою ракетку в мяч, находящийся в игре. И ракетка и мяч приземляются на половине корта соперника(ов). Соперник(и) не в состоянии достать этот мяч. Кто выигрывает очко?

Ответ. Игрок, который бросил ракетку, проигрывает очко.

Вопрос 7. Сразу после подачи мяч попадает в принимающего (или в его партнера), не коснувшись перед этим поверхности корта. Кто выигрывает очко?

Ответ. Очко выигрывает подающий, если только эта подача не должна быть переиграна.

Вопрос 8. Игрок, находясь вне корта, отбивает мяч или ловит его до приземления, а затем требует, чтобы очко было засчитано в его пользу, потому что мяч безусловно улетал за пределы корта.

Ответ. Игрок проигрывает очко, если только ему не удалось выполнить правильный удар, после которого розыгрыш очка продолжается.

25. ПРАВИЛЬНЫЙ УДАР

Удар считается правильным, если:

а. мяч коснется сетки, сеточных столбов или подпорок, троса, тесьмы или ремня и, пролетев над ними, приземлится в пределах корта, за исключением случаев, предусмотренных Правилами 2 и 24 (г); или

б. находящийся в игре мяч приземлится в надлежащих пределах корта и отскочит обратно через сетку на сторону соперника вследствие вращения или под действием ветра, а игрок протянет над сеткой руку и ударит по мячу так, что тот попадёт в пределы корта, не нарушив при этом Правила 24; или

в. мяч после удара пролетит с внешней стороны столба выше либо ниже верхнего уровня сетки, даже задев сеточный столб, и приземлится в пределах корта, за исключением случаев, предусмотренных Правилами 2 и 25 (г); или

г. мяч пролетит под тросом между столбом и соседней подпоркой, не задев при этом ни троса, ни столба, ни подпорки, и приземлится в пределах корта; или

д. игрок перенесёт через сетку ракетку на сторону соперника после выполненного на своей стороне удара, в результате которого мяч приземлился в пределах корта; или

е. игрок ударит по находящемуся в игре мячу, который попадёт в другой мяч, лежащий в пределах корта.

Вопрос 1. После удара игрока мяч попадает в подпорку и приземляется в пределах корта. Является ли такой удар правильным?

Ответ. Да. Однако, если мяч попадет в подпорку после подачи, это считается ошибкой при подаче.

Вопрос 2. Находящийся в игре мяч попадает в другой мяч, лежащий в пределах корта. Какое решение должно быть принято?

Ответ. Игра продолжается. Однако, если неясно, что отбит именно тот мяч, который находился в игре, объявляется переигрывание.

26. ПОМЕХА

Если во время розыгрыша очка игроку мешает какое-либо умышленное действие соперника (соперников), то этот игрок выигрывает очко. Однако если во время розыгрыша очка игроку мешают какие-либо неумышленные действия соперника (соперников) или не зависящие от него обстоятельства (кроме постоянных принадлежностей корта) очко должно быть переиграно.

Вопрос 1. Считается ли помехой неумышленный двойной удар?

Ответ. Нет. См. также Правило 24 (е).

Вопрос 2. Игрок утверждает, что прекратил играть из-за того, что полагал, что его противнику была создана помеха. Может ли игрок потребовать переигрывания?

Ответ. Нет, этот игрок проигрывает очко.

Вопрос 3. Находящийся в игре мяч попадает в птицу, пролетавшую над кортом. Считается ли это помехой?

Ответ. Да, очко должно быть переиграно.

Вопрос 4. Во время розыгрыша очка игроку помешал мяч или иной предмет, который лежал на его стороне корта ещё до начала этого розыгрыша. Считается ли это помехой?

Ответ. Нет.

Вопрос 5. Где во время парной игры разрешается стоять партнеру подающего и партнеру принимающего?

Ответ. Партнеру подающего и партнеру принимающего разрешается стоять в любом месте на своей стороне от сетки как внутри, так и вне корта. Однако если игрок создает помеху сопернику (соперникам), следует применить правило о помехе.

27. ИСПРАВЛЕНИЕ ОШИБОК

Принципиально важно, что при обнаружении ошибки по отношению к Правилам игры в теннис все сыгранные очки засчитываются. Обнаруженные ошибки должны быть исправлены следующим образом:

а. Если во время розыгрыша обычного гейма или тай-брейка игрок подаст с неправильной исходной позиции, то ошибка должна быть исправлена сразу же после ее обнаружения. Подающий должен подавать с надлежащей позиции в соответствии со счётом. Ошибка при первой подаче, совершённая до обнаружения неправильной позиции, засчитывается.

б. Если во время розыгрыша обычного гейма или тай-брейка выяснится, что игроки находятся не на надлежащих сторонах корта, ошибка в очередности смены сторон должна быть исправлена сразу же после ее обнаружения. Подающий должен подавать с надлежащей стороны корта в соответствии со счётом.

в. Если во время розыгрыша обычного гейма один из игроков подаст вне очереди, то игрок, которому следовало подавать, должен подавать сразу же после обнаружения ошибки. Однако, если гейм завершится прежде, чем обнаружится ошибка, то такая изменённая очерёдность подачи сохраняется.

Ошибка при первой подаче, совершённая до обнаружения неправильной очерёдности, не засчитывается.

Если в парной игре один из партнеров подаст вне очереди, то ошибка при первой подаче, совершённая до обнаружения неправильной очерёдности, засчитывается.

г. Если во время розыгрыша тай-брейка один из игроков подаст вне очереди и это обнаружится после чётного количества сыгранных очков, то эта ошибка должна быть сразу же исправлена. Если же ошибка обнаружится после нечётного количества сыгранных очков, то такая изменённая очерёдность подачи сохраняется.

Ошибка при первой подаче, совершённая соперником (соперниками) до обнаружения неправильной очередности, не засчитывается.

Если в парной игре один из партнеров подаст вне очереди, то ошибка при первой подаче, совершённая до обнаружения неправильной очередности, засчитывается.

д. Если во время розыгрыша обычного гейма или тай-брейка в парной игре очередность приема подачи будет ошибочно изменена принимающими, то она остается изменённой до конца гейма, в котором ошибка обнаружена, но партнеры должны восстановить первоначальную очередность приема в следующем гейме этого сета, когда они станут принимающими.

е. Если при счете «по шести» ошибочно начнётся розыгрыш тай-брейка, хотя заранее было известно, что будет разыгрываться сет без тай-брейка, то если сыграно только одно очко, ошибка должна быть исправлена немедленно. Если же ошибка обнаружится после начала розыгрыша второго очка, розыгрыш тай-брейка в этом сете следует продолжить.

ж. Если при счете «по шести» ошибочно начнется розыгрыш обычного гейма, хотя заранее было известно, что будет разыгрываться сет с тай-брейком, то если было сыграно только одно очко, ошибка должна быть исправлена немедленно. Если же ошибка обнаружится после начала розыгрыша второго очка, разыгрывается обычный сет до счёта «по восьми» (или до счёта с другим бóльшим чётным количеством равных геймов), после чего должен быть разыгран тай-брейк.

з. Если ошибочно начат розыгрыш сета без тай-брейка или сета с тай-брейком, хотя заранее было известно, что вместо решающего сета разыгрывается тай-брейк, то если было сыграно только одно очко, ошибка должна быть исправлена немедленно. Если же ошибка обнаружится после начала розыгрыша второго очка, этот сет продолжается до тех пор, пока игрок или пара не выиграет три гейма (и следовательно, этот сет), либо до счёта «по два», когда должен быть разыгран решающий тай-брейк. Однако, если ошибка обнаружится после начала розыгрыша второго очка в пятом гейме, этот сет в дальнейшем должен быть разыгран как сет с тай-брейком (см. Приложение 4).

и. Если мячи не были заменены в необходимой последовательности, ошибка должна быть исправлена, когда игрок (или пара), который должен (должны) был (были) подавать новыми мячами, будет подавать в следующий раз в новом гейме. После этого мячи должны меняться с первоначально установленным интервалом по количеству геймов между сменами мячей. В течение гейма смена мячей не проводится.

28. РОЛЬ СУДЕЙ НА КОРТЕ

Роли и обязанности судей, назначенных для судейства матчей, рассмотрены в Приложении 5.

29. НЕПРЕРЫВНОСТЬ ИГРЫ

Принципиально важно, что игра должна быть непрерывной с начала матча (когда мяч после первой подачи введен в игру) и до его окончания.

а. Между розыгрышами каждого очка разрешен перерыв не более 20 секунд. При смене сторон по окончании гейма разрешен перерыв не более 90 секунд. Однако после окончания первого гейма в каждом сете и во время розыгрыша тай-брейка игра должна быть непрерывной, и игроки должны меняться сторонами без перерыва на отдых.

После завершения каждого сета предусматривается перерыв максимальной продолжительностью 120 секунд. Продолжительность перерыва считается с момента окончания розыгрыша очка до удара по мячу при подаче при розыгрыше следующего очка.

Организаторы соревнования могут обратиться в ИТФ за разрешением продлить установленный перерыв в 90 секунд при смене сторон и перерыв в 120 секунд после окончания каждого сета.

б. Если по не зависящим от игрока причинам его одежда, обувь или снаряжение (исключая ракетку) выйдут из строя или будут нуждаться в замене, игрок может получить приемлемое дополнительное время для устранения неисправности.

в. Игрок не может получить дополнительное время для того, чтобы восстановить свои силы. Однако в случае возможности лечения полученной игроком травмы (или болезни) ему может быть разрешен один трёхминутный перерыв для оказания медицинской помощи в связи с этой травмой (или болезнью).

Также может быть разрешено ограниченное количество перерывов для посещения туалета или для смены одежды, если об этом будет объявлено заранее, до начала соревнования.

г. Организаторы соревнований могут разрешить перерыв для отдыха, не превышающий 10 минут, если об этом будет объявлено до начала соревнования. Этот перерыв может быть взят после третьего сета в матче из пяти сетов и после второго сета в матче из трех сетов.

д. Продолжительность разминки не должна превышать пяти минут, если только организаторы соревнований не примут другого решения.

30. ПОДСКАЗКИ ИГРОКУ

Подсказкой игроку считается любой способ передачи игроку информации, совета или указаний (словесно или посредством сигналов).

В командных соревнованиях, когда капитан находится на корте, он имеет право подсказывать игроку (игрокам) только после окончания сета или во время смены сторон по окончании гейма, но не при смене сторон после первого гейма каждого сета или во время тай-брейка.

В любых других матчах подсказки игроку не разрешены.

***Вопрос 1.** Разрешается ли давать советы или указания игроку посредством сигналов в ненавязчивой форме?*

***Ответ.** Нет.*

***Вопрос 2.** Разрешается ли подсказывать игроку в то время, когда игра приостановлена (и игроки покинули корт – прим. ред.)?*

***Ответ.** Да*

ПРАВИЛА ИГРЫ В ТЕННИС НА КОЛЯСКАХ

В теннис на колясках играют по тем же Правилам ИТФ, что и в обычный теннис, за исключением следующих положений:

а. Правило двух отскоков

Игроку на коляске разрешается отбивать мяч после двух отскоков. Игрок должен отбить мяч прежде, чем тот коснется поверхности корта в третий раз. Второй отскок мяча может быть как в пределах корта, так и вне него.

б. Коляска

Коляска считается частью тела, и все соответствующие правила, которые относятся к телу игрока, относятся также и к коляске.

в. Подача

1) Подача должна выполняться следующим образом:

Непосредственно перед началом подачи подающий должен принять неподвижное положение. После этого подающему разрешается один толчок до удара по мячу.

2) Подающий во время выполнения подачи не имеет права касаться любым колесом какой-либо иной части поверхности площадки, кроме находящейся за задней линией между воображаемыми продолжениями средней метки и соответствующей боковой линии.

3) Если обычные способы выполнения подачи физически невозможны для игрока с нарушениями функций рук и ног (квадриплегика), то этот игрок или кто-либо другой может подбросить мяч для подачи с отскока. Однако каждый раз должен использоваться один и тот же способ выполнения подачи.

г. Игрок проигрывает очко

Игрок проигрывает очко, если:

1) Ему не удастся отбить мяч до третьего приземления;

2) (Соотносится с приведенным ниже правилом «д».) Во время выполнения подачи, удара по мячу, поворота или остановки, пока мяч находится в игре, он использует в качестве тормоза или стабилизатора любую часть ступней либо нижних конечностей для контакта с поверхностью корта или любым колесом;

3) Ему не удастся сохранить контакт хотя бы одной ягодицы с сидением коляски в момент удара по мячу.

д. Приведение коляски в движение при помощи ноги

1) Если из-за отсутствия физических возможностей игрок не в состоянии приводить в движение коляску посредством колеса, он может сделать это, используя одну ногу.

2) Хотя в соответствии с приведенным выше пунктом 1 игроку и разрешается приводить в движение коляску при помощи одной ноги, никакая часть ноги игрока не может соприкасаться с поверхностью корта:

а) во время маха ракетки вперед, включая момент удара по мячу;

б) от начала движения подачи до момента удара по мячу.

3) Игрок, нарушивший это правило, проигрывает очко.

е. Игра колясочника с обычным игроком

Если игрок-колясочник играет с обычным игроком в одиночном или парном разряде, то в отношении игрока-колясочника применяются Правила игры в теннис на колясках, а для обычных игроков – основные Правила игры в теннис. В этом случае игроку-колясочнику разрешается бить по мячу после двух отскоков, а обычному игроку – после одного.

Примечание: Под словами «нижние конечности» понимается нижняя часть тела, включающая в себя ягодицы, бедро, голень, лодыжку и ступню.

Приложение 1 МЯЧ

а. У мяча должна быть однородная наружная поверхность, состоящая из тканевой оболочки. Мяч должен быть белого или желтого цвета. Любые швы должны быть гладкими.

б. Устанавливается несколько типов мячей. Мяч должен отвечать требованиям, приведенным ниже в таблице.

	Тип 1 («быстрый»)	Тип 2 («средний») ¹	Тип 3 («медленный») ²	Для высокогорья ³
Вес (масса)	56,0 – 59,4 г	56,0 – 59,4 г	56,0 – 59,4 г	56,0 – 59,4 г
Диаметр	6,541 – 6,858 см	6,541 – 6,858 см	6,985 – 7,303 см	6,541 – 6,858 см
Отскок	135 – 147 см	135 – 147 см	135 – 147 см	122 – 135 см
Прямая деформация⁴	0,495 – 0,597 см	0,559 – 0,737 см	0,559 – 0,737 см	0,559 – 0,737 см
Обратная деформация⁴	0,673 – 0,914 см	0,800 – 1,080 см	0,800 – 1,080 см	0,800 – 1,080 см

Примечания:

¹ Мячи этого типа могут как с избыточным давлением, так и без него. Мячи без избыточного давления должны иметь внутреннее давление, не превышающее 7 кПа. Их можно использовать для игры на высоте свыше 1219 м над уровнем моря, но при этом они должны быть акклиматизированы в течение 60 дней или более на той высоте, на которой будет проходить данное соревнование.

² Мячи этого типа также рекомендованы для игры на любых покрытиях на высоте свыше 1219 м над уровнем моря.

³ Мячи этого типа имеют избыточное давление. Этот дополнительный тип мячей предназначен только для игры на высоте свыше 1219 м над уровнем моря.

⁴ Значения деформации должны быть средними из трех различных показаний по трем осям мяча, и в каждом случае не должно быть двух значений, отличающихся более чем на 0,076 см.

в. Все тесты для определения отскока, диаметра и деформации должны быть проведены согласно инструкции, приведенной ниже.

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ТЕСТОВ

I. Если не установлено иное, тестирование проводится при температуре примерно 20 градусов по Цельсию, относительной влажности примерно 60 процентов и при атмосферном давлении 762 мм ртутного столба (102 кПа). Все мячи должны быть извлечены из банок и храниться при установленной Правилами температуре и влажности в течение 24 часов, предшествующих тестированию. При этой же температуре и влажности они должны находиться и перед началом теста.

II. Для игры в условиях местности, где средняя температура, относительная влажность и среднее атмосферное давление существенно отличаются от 20 градусов по Цельсию, 60 процентов и 762 мм ртутного столба (102 кПа) соответственно, могут быть установлены другие стандарты. Заявления о таких измененных стандартах могут быть поданы Национальной ассоциацией тенниса в ИТФ и, в случае положительного решения, эти стандарты могут быть применены в данных местных условиях.

III. Во всех тестах по замеру диаметра должен использоваться круглый калибр, представляющий собой металлическую пластину (желательно нержавеющей) одинаковой толщины 0,318 см. При замерах мячей типа 1 («быстрый») и типа 2 («средний») пластина должна иметь два круговых отверстия диаметром 6,541 см и 6,858 см соответственно. При замерах мячей типа 3 («медленный») в пластине должно быть два круговых отверстия диаметром 6,985 см и

7,302 см соответственно. Внутренняя поверхность калибра должна иметь выпуклый профиль с радиусом 0,159 см. Под действием силы собственного веса мяч при любой ориентации должен проходить сквозь большее отверстие, но не должен проходить сквозь меньшее.

IV. Все тесты на деформацию по Правилу 3 должны проводиться на станке, сконструированном Перси Гербертом Стивенсом и запатентованном в Великобритании под № 230250 вместе с последующими дополнениями и улучшениями, включая модификации, необходимые для измерения обратных деформаций. Другие механизмы, дающие эквивалентные станку Стивенса показатели, могут применяться для тестов на деформацию при условии одобрения таковых ИТФ.

V. Ниже приведены процедуры проведения тестов, которые должны выполняться в установленной последовательности:

а. Предварительная компрессия

Перед тестированием каждый мяч должен быть равномерно сжат приблизительно на 2,54 см последовательно по каждой из трех осей под прямым углом друг к другу. Этот процесс должен быть выполнен 3 раза (всего 9 сжатий). Все тесты выполняются после предварительной компрессии в течение двух часов.

б. Определение веса (массы)

в. Тест на диаметр (см. выше пункт III).

г. Тест на деформацию

Мяч помещается в модифицированный станок Стивенса таким образом, чтобы ни один из валиков станка не соприкасался со швом на мяче. Устанавливается контактный вес, стрелка указателя уровня на шкале выводится на ноль. Тестирующий вес, эквивалентный нагрузке на мяч 8,2 кг, помещается на коромысле, а давление прикладывается путем поворота колеса с постоянной скоростью таким образом, чтобы разница между моментом начала движения коромысла и приходом стрелки указателя в начальное положение равнялась 5 секундам. После остановки вращения записываются данные (прямая деформация).

Колесо поворачивается снова, пока стрелка указателя не остановится на значении 10 (деформация 2,54 см). Затем колесо вращается в обратном направлении с постоянной скоростью (снимая, таким образом, давление), пока указатель коромысла снова не совпадет с отметкой 0. Через десять секунд указатель при необходимости совмещается с указателем уровня. Записываются значения (обратная деформация). Данная процедура повторяется с каждым мячом по двум взаимно перпендикулярным осям (всего по трем осям).

д. Тест на отскок (см. выше)

Мячу дают упасть с высоты 254 см на ровную жесткую горизонтальную поверхность. Измерения высоты падения и отскока производятся от поверхности до нижней точки мяча.

КЛАССИФИКАЦИЯ ПОКРЫТИЙ КОРТА ПО СКОРОСТИ ОТСКОКА

В качестве метода тестирования ИТФ, применяемого для определения скорости отскока от покрытия корта, используется метод ITF CS 01/01 (ITF Surface Pace Rating), описанный в издании ИТФ, озаглавленном «Начальное исследование характеристик теннисных покрытий».

Покрытие корта, находящееся в «Рейтинге скорости покрытий ИТФ» между значениями 0 и 35, классифицируется как Категория 1 (медленный отскок). Примеры типов покрытий, соответствующих данной классификации, включают большинство грунтовых кортов и других подобных покрытий.

Покрытие корта, находящееся в «Рейтинге скорости покрытий ИТФ» между значениями 30 и 45, классифицируется как Категория 2 (средний / средне-быстрый отскок). Примеры типов покрытий, соответствующих данной классификации, включают большинство бетонных/асфальтовых кортов с различными покрытиями акрилового типа («хард»), а также некоторые тканевые покрытия.

Покрытие корта, имеющее в «Рейтинге скорости покрытий ИТФ» значение 40 и выше, классифицируется как Категория 3 (быстрый отскок). Примеры типов покрытий,

соответствующих данной классификации, включают большинство натуральных травяных кортов, искусственную траву и некоторые тканевые покрытия.

Примечание: Некоторое перекрытие в значениях «Рейтинга скорости покрытий ИТФ» для указанных выше категорий сделано с целью предоставления некоторой свободы выбора в отношении мячей.

Вопрос 1. Какому покрытию корта должны соответствовать указанные типы мячей?

Ответ. Все три указанных типа мячей разрешены для игры согласно настоящим Правилам, однако:

- а) мяч типа 1 («быстрый») предназначен для игры на покрытии с медленным отскоком;*
- б) мяч типа 2 («средний») предназначен для игры на покрытии со средним/средне-быстрым отскоком;*
- в) мяч типа 3 («медленный») предназначен для игры на покрытии с быстрым отскоком.*

Приложение 2

РАКЕТКА

а. Под ударной поверхностью ракетки понимается основная область натяжки струн, ограниченная точками вхождения струн в обод либо точками соприкосновения струн и обода (берется способ, дающий наименьшую величину). Ударная поверхность струн должна быть плоской и состоять из комплекта струн, попеременно переплетенных или соединенных между собой в местах пересечения. Струнная поверхность должна быть в целом однородной, в частности, плотность струн в центре не должна быть меньше, чем в любой другой части струнной поверхности.

Конструкция ракетки и натяжка струн должны обеспечивать одинаковые игровые характеристики обеих сторон струнной поверхности. На ракетке не должно быть прикрепленных предметов, выступов или устройств, кроме тех, которые используются исключительно для ограничения либо предотвращения износа, вибрации или (только если речь идет об ободе) для распределения веса. Такие предметы и устройства, служащие этим целям, должны быть приемлемы по своим размерам и местоположению.

б. Общая длина обода ракетки, включая рукоятку, не должна превышать 73,7 см, ширина – не более 31,7 см. Размеры ударной поверхности: длина – не более 39,4 см, ширина – не более 29,2 см.

в. На ободе ракетки, включая рукоятку, и на струнах не должно быть никаких устройств, с помощью которых можно было бы существенно изменять форму ракетки или распределение веса в направлении ее продольной оси, что изменило бы крутящий момент инерции, или умышленно изменять любые физические свойства, которые влияют на игровые характеристики ракетки в течение розыгрыша очка. Не разрешается встраивать в ракетку или прикреплять к ней любой источник энергии, каким-либо образом изменяющий или влияющий на игровые характеристики ракетки.

Приложение 3

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ И СИСТЕМЫ СЧЁТА

Комментарий ФТР: Применение альтернативных процедур и систем счёта в турнирах РТТ определяется Регламентом РТТ.

Счёт в гейме (Правило 5):

Система счёта "No-Ad" («ноу-эд») (розыгрыш решающего очка при счете «ровно»)

Эта система счёта может быть использована как альтернативная.

В гейме, разыгрываемом по этой системе, счёт ведется следующим образом (первыми объявляются очки, выигранные подающим):

Выигранных очков нет	– «ноль»
Первое выигранное очко	– «пятнадцать»
Второе выигранное очко	– «тридцать»
Третье выигранное очко	– «сорок»
Четвертое выигранное очко	– «гейм»

Если оба игрока (обе пары) выигрывают по три очка, счёт становится «ровно», и разыгрывается решающее очко. Принимающий(ие) обязан(ы) выбрать, в какой половине корта, в левом или в правом, он(и) будет(ут) принимать подачу. В парной игре принимающая пара не может поменять свою расстановку для розыгрыша решающего очка. Игрок (пара), выигравший (ая) решающее очко, выигрывает и гейм.

В смешанном парном разряде при розыгрыше решающего очка принимающий должен быть того же пола, что и подающий. Игроки принимающей пары не могут поменять свою расстановку для розыгрыша решающего очка.

Счёт в сете (Правила 6 и 7):

1. «Короткие» сеты

Игрок (или пара), первым(ой) выигравший(ая) четыре гейма, выигрывает и сет при условии, что он (она) выиграет на два гейма больше, чем соперник. Если счёт геймов станет «по четыре», разыгрывается тай-брейк.

2. Решающий тай-брейк (до 7 очков)

Если счёт сетов в матче станет «по одному» (1:1) или «по два» (2:2) (в матче из пяти сетов), для определения победителя матча разыгрывается один тай-брейк, который заменяет собой решающий сет.

Игрок (пара), первым(ой) выигравший(ая) семь очков, выигрывает решающий тай-брейк и матч при условии, что он (она) наберет на два очка больше, чем соперник(и).

3. Решающий тай-брейк (до 10 очков)

Если счет сетов в матче станет «по одному» (1:1) или «по два» (2:2) (в матче из пяти сетов), для определения победителя матча разыгрывается один тай-брейк, который заменяет собой решающий сет.

Игрок (пара), первым(ой) выигравший(ая) десять очков, выигрывает решающий тай-брейк и матч при условии, что он (она) наберет на два очка больше, чем соперник(и).

Примечание: В случаях, когда вместо решающего сета разыгрывается решающий тай-брейк:

- сохраняется первоначальная очередность подачи (Правила 5 и 14);
- в парной игре каждая пара может изменить очередность подачи и приема так же, как и в начале каждого сета;
- перед началом решающего тай-брейка предусматривается перерыв продолжительностью 120 секунд;
- перед началом решающего тай-брейка смена мячей не производится, даже если она приходится на этот гейм.

Смена сторон (Правило 10):

Этот порядок смены сторон в тай-брейке может быть использован как альтернативный.

В тай-брейке игроки должны меняться сторонами после розыгрыша первого очка и затем после розыгрыша каждых четырех очков.

Переигрывание подачи (Правило 22):

Игра без переигрывания подачи по Правилу 22а может быть использована как альтернативная. Это означает, что, если поданный мяч коснется сетки, тесьмы или ремня, то он остается в игре. (Эта альтернативная система известна под названием «ноу лет»).

Приложение 4 РОЛЬ СУДЕЙ НА КОРТЕ

Главный судья является высшей инстанцией по всем вопросам применения правил, и его решение является окончательным.

Если на матч назначен судья на вышке, он является высшей инстанцией по всем вопросам, касающимся фактически случившегося на корте во время этого матча, и его решение по этим вопросам является окончательным.

Игроки имеют право вызвать на корт главного судью, если они не согласны с тем, как судья на вышке применяет или трактует правила.

Если на матч назначены судьи на линии и на сетке, они принимают все решения (включая определение зашага), относящиеся к соответствующей линии или к сетке. Судья на вышке имеет право отменить решение судьи на линии или на сетке, если он уверен, что была допущена явная ошибка. В случае отсутствия судей на каких-либо линиях или на сетке судья на вышке сам отвечает за решения, касающиеся этих линий (включая определение зашага) или сетки.

Если судья на линии не в состоянии принять решение, он должен немедленно сигнализировать об этом судье на вышке, и тот должен принять решение самостоятельно. Если судья на линии не в состоянии принять решение или если на эту линию судья не назначен, а судья на вышке не может принять решение по вопросам, касающимся фактически случившегося на корте, очко должно быть переиграно.

Судья на вышке может остановить или прервать игру в любой момент, когда сочтёт это необходимым или уместным. Главный судья также может остановить или прервать игру из-за темноты, плохой погоды или неудовлетворительного состояния корта. При прерывании матча из-за темноты это должно быть сделано по окончании сета либо после чётного количества геймов, сыгранных в текущем сете. При возобновлении игры после перерыва счёт и расположение игроков на корте должны быть сохранены.

Судья на вышке или главный судья должны принимать решения относительно непрерывности игры и подсказок в соответствии с утверждённым и действующим Кодексом поведения игрока.

Вопрос 1. Судья на вышке после отмены решения судьи на линии объявляет переигрывание очка, однако принимающий утверждает, что должна переигрываться только вторая подача, поскольку первая подача была ошибочной. Может ли быть вызван на корт главный судья для принятия решения?

Ответ. Да. Судья на вышке принимает первоначальное решение по вопросам применения правил (по вопросам, касающимся трактовки конкретных фактов). Однако, если игрок не согласен с его решением, то для принятия окончательного решения должен быть вызван главный судья.

Вопрос 2. Судья объявляет «аут», но игрок утверждает, что мяч был верным. Можно ли вызвать на корт главного судью для принятия окончательного решения?

Ответ. Нет. Судья на вышке принимает окончательное решение по вопросам фактически случившегося на корте (относительно того, что именно произошло в данном конкретном случае).

***Вопрос 3.** Может ли судья на вышке отменить решение судьи на линии по окончании розыгрыша очка, если, по его мнению, ранее во время розыгрыша очка была допущена явная ошибка?*

***Ответ.** Нет. Судья на вышке может отменить решение судьи на линии, только если он сделает это сразу же после того, как была допущена явная ошибка.*

***Вопрос 4.** После того, как судья на линии объявил «аут», игрок утверждает, что мяч был верный. Может ли судья на вышке в этом случае отменить решение судьи на линии?*

***Ответ.** Нет. Судья на вышке ни в коем случае не может отменять решение в результате протеста или апелляции игрока.*

***Вопрос 5.** Судья на линии объявляет «аут». Судья на вышке был не в состоянии увидеть точное место приземления этого мяча, но ему показалось, что мяч был верный. Может ли судья на вышке отменить решение судьи на линии?*

***Ответ.** Нет. Судья на вышке может отменить решение судьи на линии только тогда, когда он уверен, что судья на линии сделал явную ошибку.*

***Вопрос 6.** Может ли судья на линии изменить свое решение после того, как судья на вышке объявил счет?*

***Ответ.** Да. Если судья на линии понял, что допустил ошибку, он должен исправить ее немедленно, объявив об этом, но ни в коем случае не делать этого в результате протеста или апелляции игрока.*

***Вопрос 7.** Если судья на вышке или судья на линии объявит «аут», а затем изменит свое решение на «верный», какое решение будет правильным?*

***Ответ.** Судья на вышке должен решить, помешал ли кому-то из игроков возглас «аут». Если помешал, то очко должно быть переиграно. Если нет, то игрок, выполнивший этот удар, выигрывает очко.*

***Вопрос 8.** Мяч под действием ветра отскакивает обратно через сетку, и игрок согласно правилам протягивает руку над сеткой, пытаясь ударить по мячу. Соперник(и) препятствует(ют) ему сделать это. Какое решение будет правильным?*

***Ответ.** Судья на вышке должен решить, была ли помеха умышленной или неумышленной, и тогда соответственно либо присудить очко игроку, которому помешали, либо объявить переигрывание очка.*

ПОРЯДОК ПРОВЕРКИ СЛЕДА ОТ МЯЧА

1. Проверка следа от мяча может проводиться только на грунтовых кортах.
2. Проверка следа от мяча по просьбе игрока (пары) разрешается, только если судья на вышке не в состоянии со своего места с уверенностью принять решение, либо после удара, завершившего розыгрыш очка, либо в случае, когда (пара) прекращает розыгрыш очка (ответный удар допускается, но после него игрок должен немедленно остановиться).
3. Если судья на вышке решает проверить след от мяча, ему следует спуститься с вышки и самому произвести проверку. Если он не знает, где находится след, он может попросить судью на данной линии для оказания помощи в определении местонахождения следа, после чего судья на вышке должен обследовать это место.
4. Первоначальное решение или отмена решения (последнее решение, принятое до проверки – *прим. ред.*) остаются в силе, если ни судья на линии, ни судья на вышке не могут определить местонахождение следа, либо след невозможно прочитать.
5. Как только судья на вышке определит след от мяча и примет по нему решение, это решение становится окончательным и обжалованию не подлежит.

6. В матчах на грунтовых кортах судье на вышке не следует также спешить с объявлением счёта, если только у него нет полной уверенности в принятом решении. В случае сомнения, следует подождать с объявлением счёта, с тем, чтобы определить, нужно ли будет проверить след от мяча.

7. В парной игре игрок должен попросить проверить след от мяча таким образом, чтобы игра остановилась, либо так, чтобы судья на вышке остановил игру. Если к судье на вышке обращаются с просьбой проверить след, то он сначала должен установить, правильно ли был соблюден порядок обращения. Если просьба была некорректной или несвоевременной, то судья на вышке может квалифицировать её как умышленную помеху соперникам.

8. Если игрок сотрёт след от мяча до того, как судья на вышке примет окончательное решение, то считается, что игрок отказывается от решения в свою пользу.

9. Игроку не разрешается переходить на сторону соперника для проверки следа. При нарушении этого положения игрок наказывается согласно Кодексу поведения игрока (раздел «неспортивное поведение»).

ПОРЯДОК ЭЛЕКТРОННОГО ПРОСМОТРА

Если на турнирах используется система электронного просмотра, то во время матчей на кортах, где она установлена, должен применяться следующий порядок.

1. Игрок может попросить об электронном просмотре решения по попаданию мяча (или отмене такого решения) только после удара, завершившего розыгрыш очка, либо, когда игрок (пара) прерывает розыгрыш очка (ответный удар допускается, но после него игрок должен немедленно остановиться).

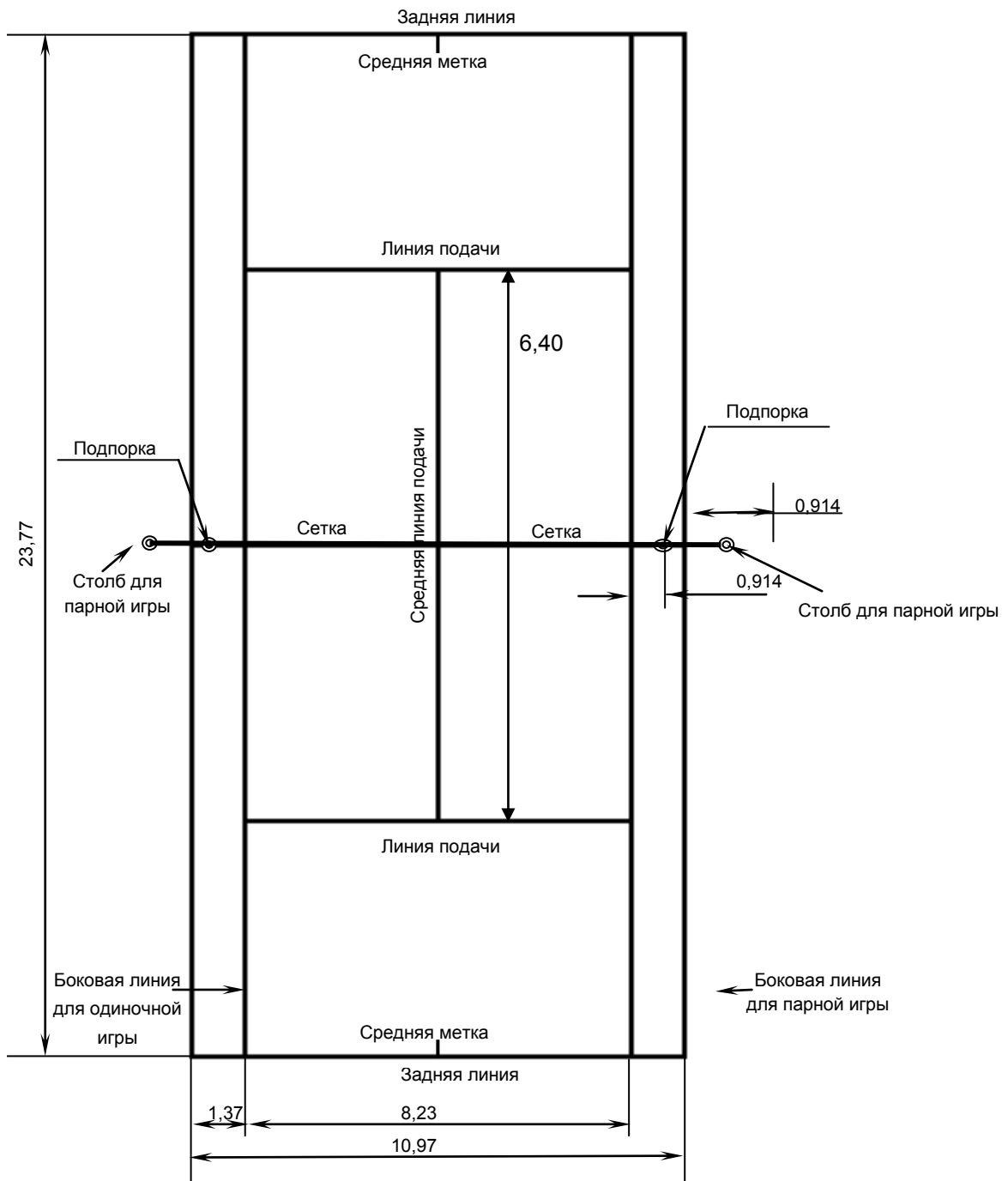
2. Судье на вышке следует принять решение об использовании электронного просмотра, если существуют сомнения в правильности решения по попаданию мяча (или отмене такого решения). Тем не менее, судья на вышке может отказаться использовать электронный просмотр, если он посчитает, что просьба игрока необоснованна или несвоевременна.

3. В парной игре игрок должен попросить об электронном просмотре таким образом, чтобы игра остановилась, либо так, чтобы судья на вышке остановил игру. Если к судье на вышке обращаются с просьбой проверить след, то он сначала должен установить, правильно ли был соблюден порядок обращения. Если просьба была некорректной или несвоевременной, то судья на вышке может квалифицировать её как умышленную помеху соперникам. В таком случае апеллирующая пара проигрывает очко.

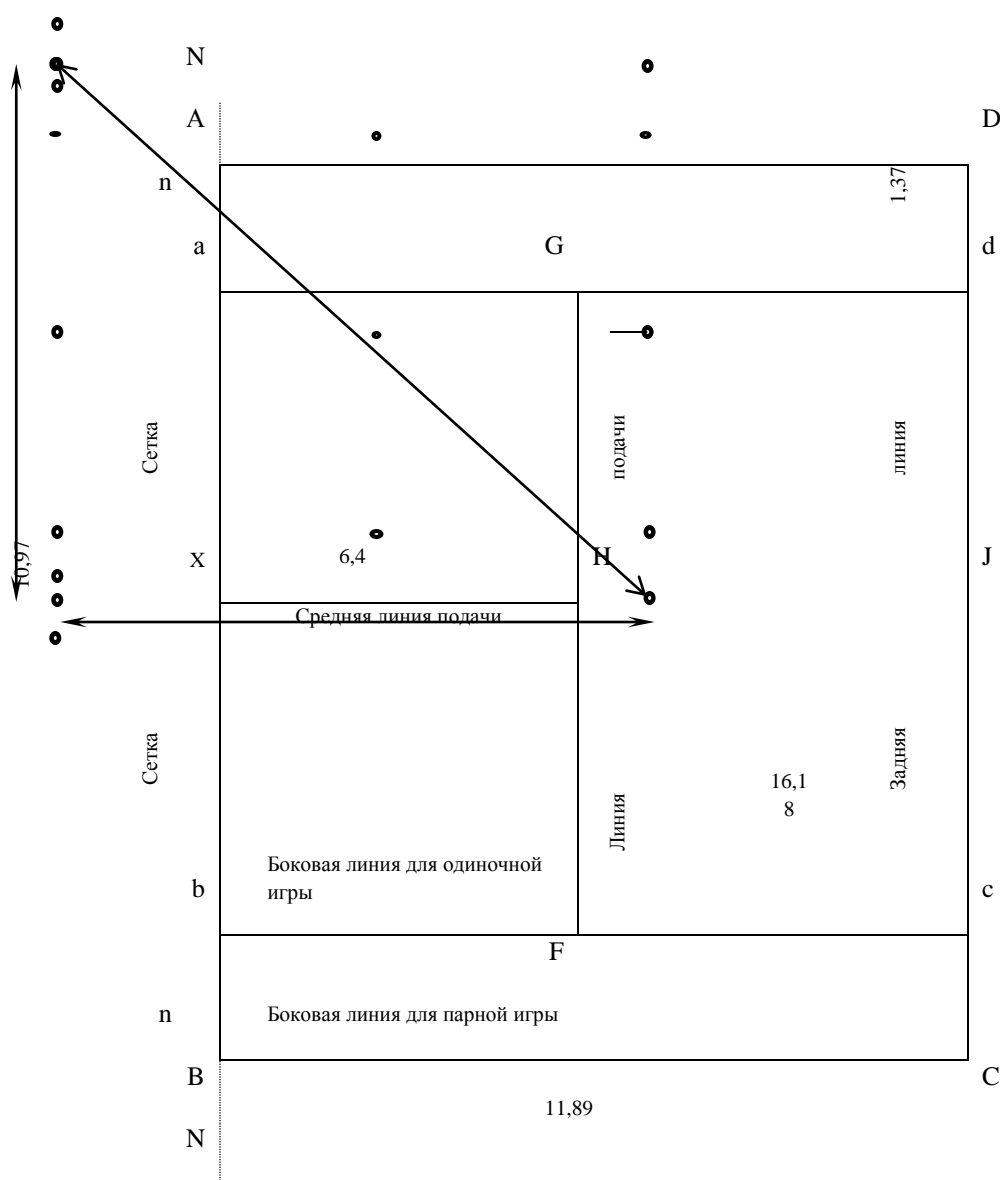
4. Первоначальное решение или отмена решения (последнее решение, принятое до проверки – *прим. ред.*) остаются в силе, если электронный просмотр не позволяет, по какой-либо причине принять решение в этом случае.

5. Результат электронного просмотра будет являться окончательным решением судьи на вышке и обжалованию не подлежит. Если для просмотра определенного отскока мяча системе потребуется ручной выбор, то судья, утверждённый рефери должен определить, какой именно отскок мяча следует просмотреть.

ПЛАН КОРТА



РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАЗМЕТКЕ КОРТА



Разметка обычного совмещённого корта для парной и одиночной игры выполняется следующим образом. (Разметка корта, предназначенного только для одиночной игры, приведена в примечании в конце текста.)

Сначала определите местоположение сетки (для кортов на открытом воздухе рекомендуемая ориентация сетки – «восток – запад», – *прим. пер.*) Отложите на выбранной прямой отрезок длиной 12,80 м. Отметьте точкой X середину отрезка (см. рис. 1) и затем обозначьте по обе стороны от нее:

на расстоянии 4,11 м – точки a и b, где сетка пересекается с боковыми линиями для одиночной игры;

на расстоянии 5,03 м – точки n, обозначающие центры подпорок для одиночной игры (точки c);

на расстоянии 5,49 м – точки A и B, где сетка пересекается с боковыми линиями для парной игры;

на расстоянии 6,4 м – точки N, обозначающие центры сеточных столбов, являющиеся концами отрезка (12,8 м), расположенного на исходной прямой линии.

Забейте колышки в точки A и B и прикрепите к ним соответствующие концы двух рулеток (бечевки). На первой рулетке, которая образует диагональ половины корта, отложите отрезок длиной 16,18 м, а на другой, образующей боковую линию, – отрезок длиной 11,89 м. Туго натянув обе рулетки с указанными размерами отрезков, определите точку их пересечения C, являющейся вершиной одного из углов корта. Поменяйте рулетки местами и повторите процедуру для получения вершины D другого угла корта. Для проверки разметки на данном этапе рекомендуется проверить длину отрезка CD (задней линии), которая должна равняться 10,97 м. В это же время пометьте середину задней линии точкой J. Также пометьте точки c и d, являющиеся концами боковых линий для одиночной игры, на расстоянии 1,37 м от точек C и D.

Затем проведите линию подачи и среднюю линию подачи, отложив 6,40 м от сетки вдоль линий bc, XJ, ad.

Для завершения разметки корта выполните такую же процедуру и на другой стороне от сетки.

Для разметки корта только для одиночной игры линии с внешней стороны прямоугольника abcd проводить не нужно, но корт может быть размечен указанным выше способом. В качестве альтернативного способа, вершины углов корта c и d могут быть найдены, если соответствующие концы двух рулеток прикрепить к точкам a и b (вместо точек A и B) и отложить отрезки длиной 14,46 м и 11,89 м. Сеточные столбы будут находиться в точках n. В таком случае следует использовать сетку для одиночной игры длиной 10 м.

В случае, когда совмещенный корт для парной и одиночной игры с сеткой для парной игры используется для одиночной игры, высота сетки 1,07 м в точках n должна обеспечиваться при помощи двух стоек, которые называются подпорками для одиночной игры, имеющими квадратное (со стороной не более 7,5 см) или круглое (диаметром не более 7,5 см) сечение. Центры этих подпорок располагаются вне корта для одиночной игры на расстоянии 0,914 м с каждой стороны.

Для того чтобы легче было правильным образом установить подпорки, желательно нанести белые метки в точках n.

Примечания.

1. Для международных турниров рекомендованное минимальное расстояние между задними линиями и ограждениями должно быть 6,4 м, а между боковыми линиями и ограждениями – 3,66 м.
2. Для турниров РТТ, а также клубных соревнований и массового тенниса рекомендованное минимальное расстояние между задними линиями и ограждениями должно быть 5,48 м, а между боковыми линиями и ограждениями – 3,05 м.
3. Рекомендованная минимальная высота потолка должна быть 9,14 м.

Соревнования по хоккею следж проводятся в соответствии с настоящими Правилами, Правилами Международного Паралимпийского Комитета (МПК/IPS). В настоящей редакции Правил сохранена нумерация разделов и статей Правил МПК.

РАЗДЕЛ 1 – ПРИГОДНОСТЬ

В соревнованиях могут участвовать спортсмены с нарушениями опорно-двигательной системы нижних конечностей, описанными далее.

100 – Требования минимальной инвалидности

Основной принцип: спортсмен должен иметь нарушения функций нижних конечностей постоянного характера и в такой степени:

1. чтобы это было очевидно и легко определяемо
2. чтобы обычное катание на коньках – и, соответственно, игра в хоккей на льду стоя была невозможна.

Минимальная инвалидность может быть следующей:

Ампутация – по лодыжку

Парез – потеря 10 очков мышечной активности в обеих ногах (не считая степени 1 и 2; максимальное количество очков равно 80)

Подвижность суставов – анкилоз (сращение) голеностопного сустава

- нарушение экстензии (дефект разгибания) не менее чем на 30 градусов или анкилоз коленного сустава

Церебральный паралич - спастика/нарушение координации соответствующее

7 классу ДЦП

Одна нога короче другой – не менее чем на 7 сантиметров

Примечание:

1. Верхняя часть тела должна функционировать нормально. Любые нарушения функций верхних конечностей не влияют на требования минимальной инвалидности нижних конечностей.
2. Лица, имеющие только нарушения функций тазобедренного сустава, например, ограниченную подвижность, не могут участвовать в соревнованиях по следж хоккею и считаются непригодными.
3. Лица, не соответствующие требованиям минимальной инвалидности, но не имеющие возможности играть в хоккей с шайбой из-за хронических посттравматических болезненных нарушений, нестабильности голеностопного или коленного суставов или подобных состояний, также считаются непригодными.

РАЗДЕЛ 2 – ПЛОЩАДКА

200 – Определение площадки

Соревнования по следж хоккею проводятся на белой ледяной поверхности, называемой «хоккейной площадкой».

201 – Размеры площадки

Максимальные размеры: 61 м в длину и 30 м в ширину.

Минимальные размеры: 56 м в длину и 26 м в ширину.

Углы площадки должны быть округлены дугой окружности радиусом от 7 до 8,5 м.

202 – Борта

Площадка должна быть окружена деревянным или пластиковым ограждением, называемым «Бортом», который должен быть белого цвета.

Высота бортов должна быть не менее чем 1,17 м и не более чем 1,22 м над уровнем поверхности льда.

Борта должны быть изготовлены таким образом, чтобы поверхность, обращенная ко льду, была гладкой и без каких-либо изъянов, способных нанести травму игрокам. Защитные экраны и приспособления, используемые для их крепления, должны быть смонтированы на противоположной стороне от игровой поверхности.

Минимальный зазор между панелями бортов не должен превышать **3 мм**.

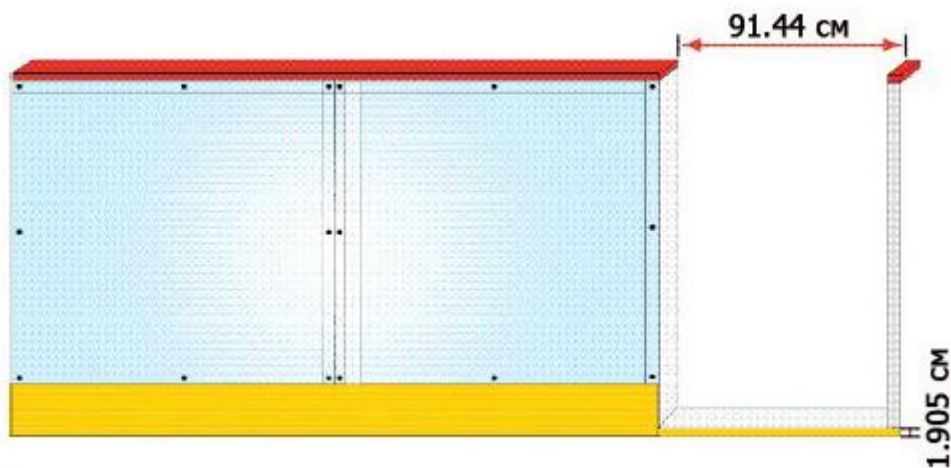
203 – Отбойная планка

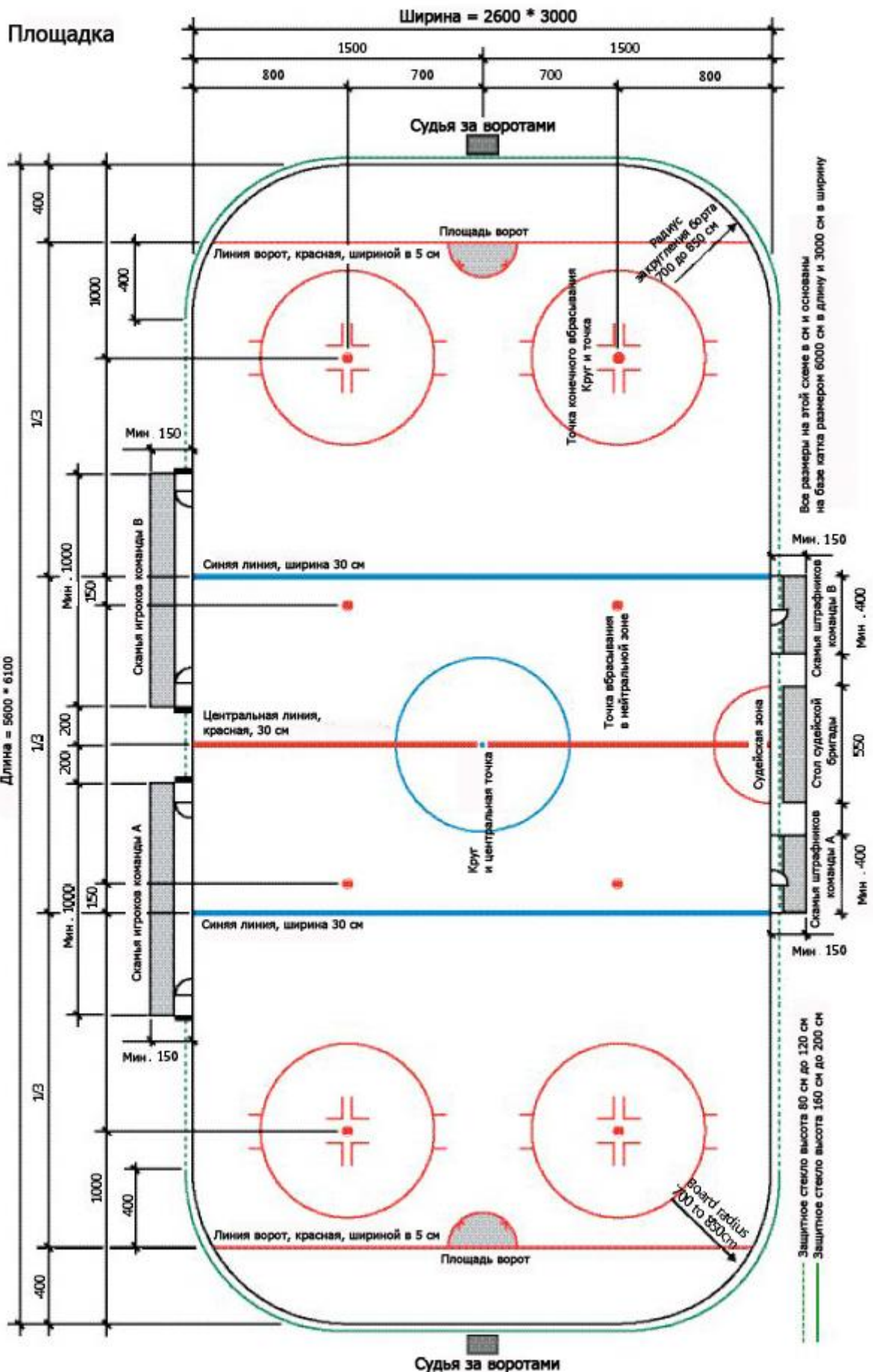
У основания бортов должны быть установлена «Отбойная планка», желтого цвета, высотой **15 – 25 см** от уровня льда.

204 – Скамейки игроков

Скамейки игроков и скамейки для оштрафованных игроков должны размещаться за органическим стеклом. Скамейки для игроков должны иметь два выхода на ледовую площадку, позволяющие спортсменам выходить на лед и возвращаться без посторонней помощи или подъемных устройств. Скамейки для оштрафованных игроков должны также иметь доступные выходы на уровне ледовой поверхности.

Кроме того, поверхности внутри этих зон должны быть покрыты пластиковым льдом или другим материалом, препятствующим повреждению коньков саней. Любые выступающие части элементов конструкции, во избежание повреждений или травм, должны быть надежно обиты мягким материалом и защищены.

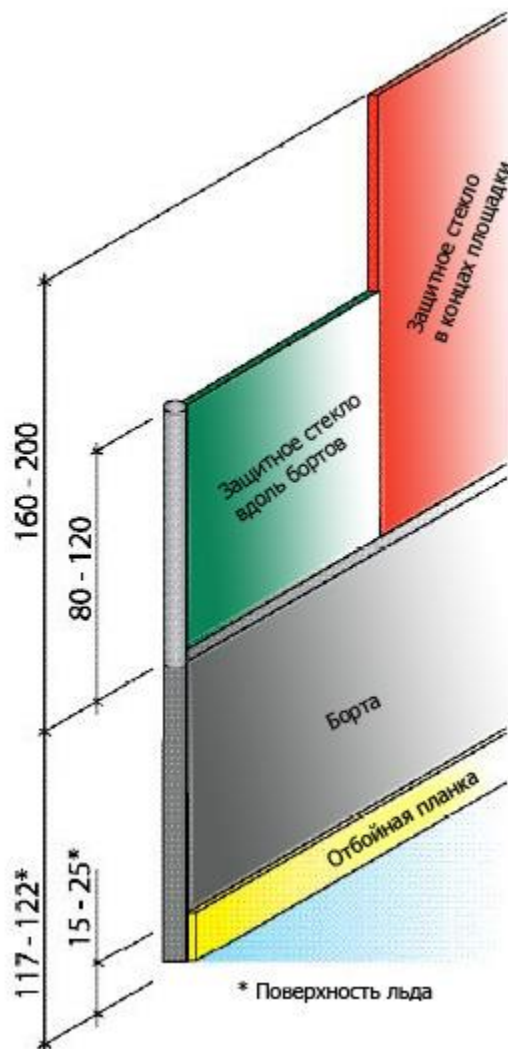




- а) Все двери, дающие доступ к ледовой поверхности, должны открываться во внешнюю сторону площадки.
- б) Минимальный зазор между дверями и бортом не должен превышать **5 мм**.

206 – Защитное стекло

- а) На лицевых бортах площадки должно быть установлено защитное стекло высотой от **160 см** до **200 см**, которое должно продолжаться вдоль боковых бортов в направлении нейтральной зоны на **4 м** от линии ворот. Высота защитного стекла на боковых бортах должна быть не менее **80 см**. Оно устанавливается по всей длине площадки, за исключением пространства перед скамейками для игроков.
- б) Минимальный зазор между панелями защитного стекла не должен превышать **5 мм**.
- с) Там, где защитное стекло имеет разрыв, на открытую кромку стекла должна быть установлена набивка, необходимая для защиты игроков от травм.
- д) Не разрешается делать какие-либо отверстия в защитном стекле. В случае рекламы, размещаемой на бортах, необходимо отметить ее линии на отбойной планке. Ширина линии считается частью зоны нахождения шайбы.

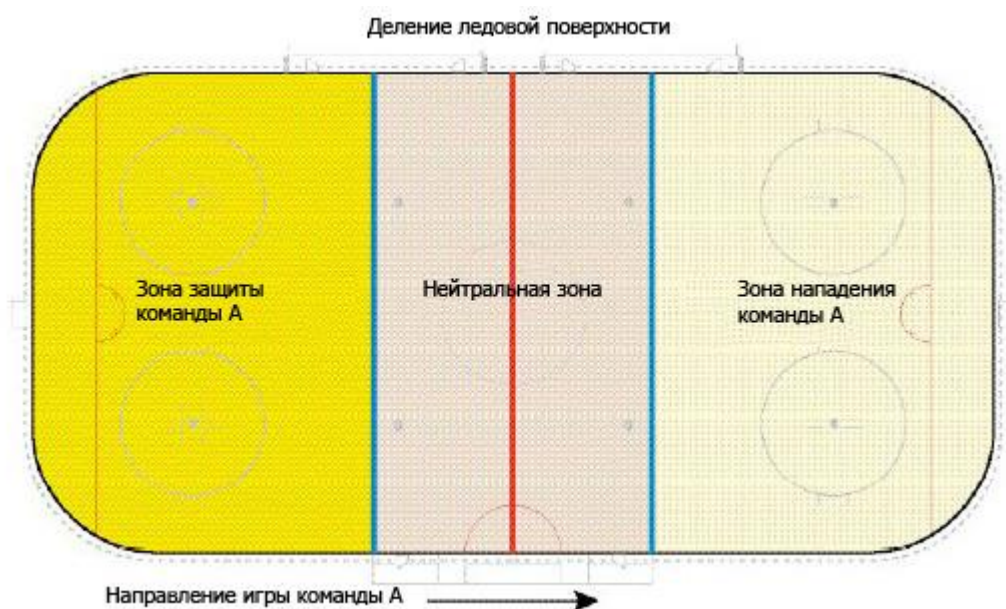


207 – Сетки в конечных зонах

Поверх лицевых бортов и защитного стекла должны быть повешены защитные сетки.

208 – Деление и разметка ледовой поверхности

Ледовая поверхность должна быть разделена по длине на части пятью линиями, непрерывно нанесенными на лед поперек площадки и продолженными вертикально вверх по поверхности бортов.

**209 – Линии ворот**

Красные линии, нанесенные на расстоянии **4 м** от лицевых бортов, шириной **5 см**, называются:

ЛИНИЯМИ ВОРОТ

210 – Синие линии

Поверхность льда между двумя линиями ворот должна быть разделена на три равные части линиями синего цвета, шириной **30 см**, которые называются:

СИНИМИ ЛИНИЯМИ

Эти линии образуют три зоны:

Зона, в которой расположены ворота одной из команд защищающей эти ворота, называется:

ЗОНОЙ ЗАЩИТЫ

Центральная часть называется:

НЕЙТРАЛЬНОЙ ЗОНОЙ

Та часть поверхности льда, которая наиболее удалена от защищаемых ворот, называется:

ЗОНОЙ НАПАДЕНИЯ

211 – Центральная линия

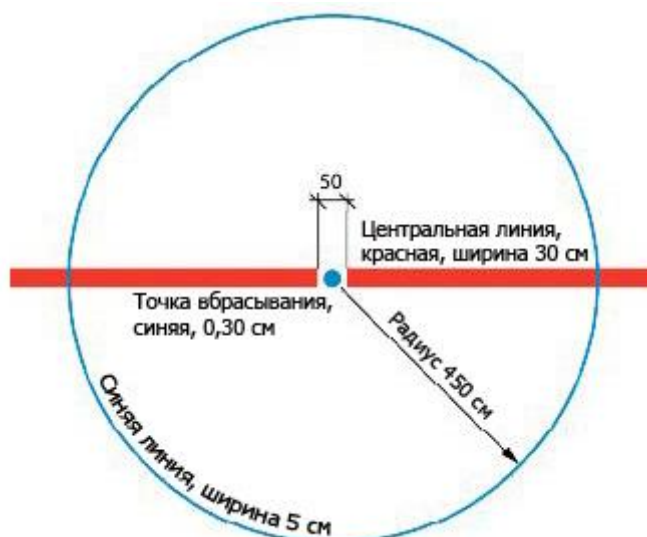
Посередине площадки должна быть нанесена красная линия шириной **30 см**. Эта линия называется **ЦЕНТРАЛЬНОЙ ЛИНИЕЙ**.

212 – Точки вбрасывания и круги

Все точки и круги, которые наносятся на ледовую поверхность, предназначены для правильного расположения игроков во время проведения судьями вбрасывания перед началом игры, перед началом каждого периода и после каждой остановки игры.

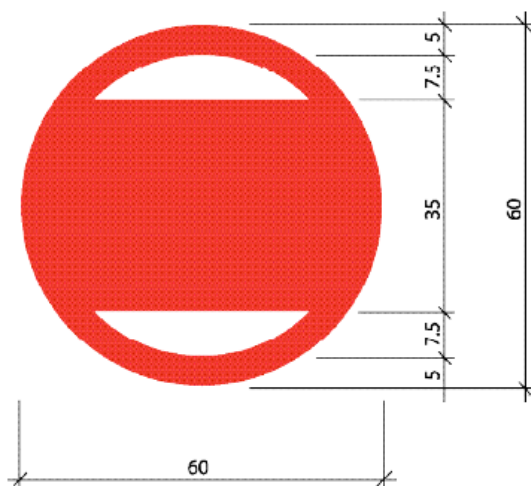
213 – Центральная точка вбрасывания и круг

Круглая синяя точка диаметром **30 см** должна быть нанесена на поверхность льда точно в центре площадки. Из этой точки, как центра, должен быть нанесен круг радиусом **4,5 м** синей линией шириной **5 см**.



214 – Точки вбрасывания в Нейтральной зоне

Две красные точки диаметром **60 см** должны быть нанесены в нейтральной зоне на расстоянии **1,5 см** от каждой синей линии, как показано на рисунке.



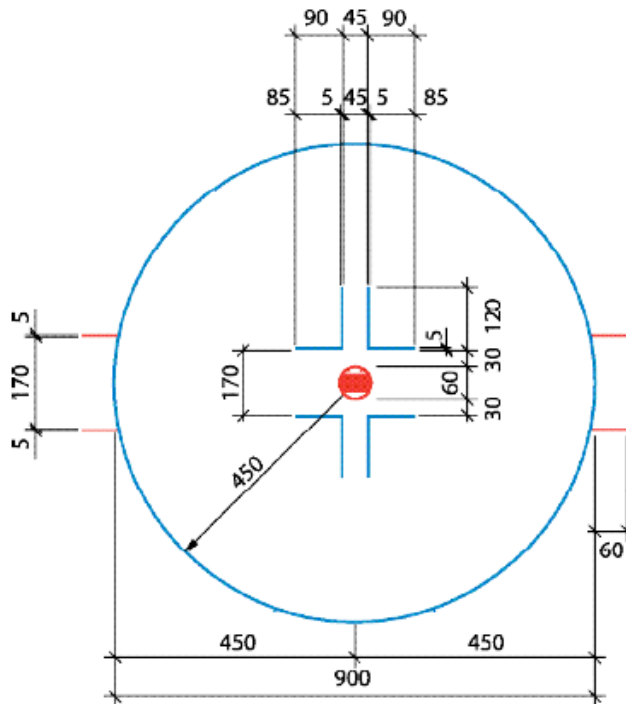
215 – Точки конечного вбрасывания и круг

а) В каждой конечной точке с обеих сторон от каждого ворот наносятся точки конечного вбрасывания и круги, как показано на рисунке.

б) Точки вбрасывания должны быть диаметром **60 см**, красного цвета, как показано на рисунке.

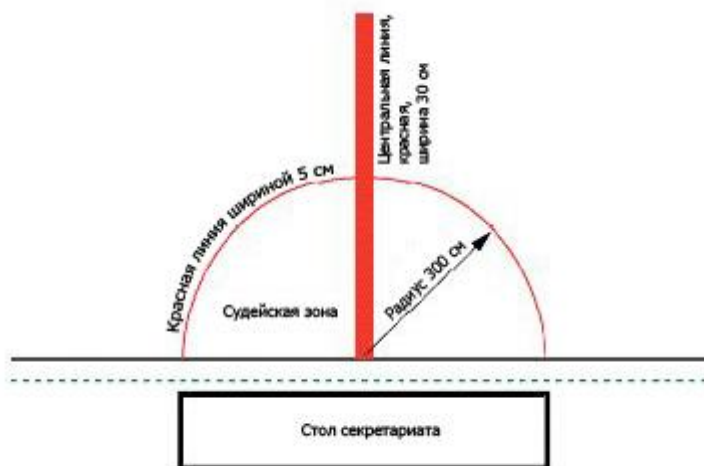
с) По обе стороны от каждой точки конечного вбрасывания должны быть нанесены двойные "L – образные" линии, как показано на рисунке.

d) Круги должны быть радиусом **4,5 м** с центром в точках конечного вбрасывания. Они должны быть нанесены на поверхность льда красной линией шириной **5 см**.



216 – Площадь судьи

Зона, называемая «Площадью судьи», это полукруг радиусом **3 м**, нанесенный на льду линией красного цвета шириной **5 см**, непосредственно перед тем местом, где располагаются места для судей в бригаде (см. рисунок).



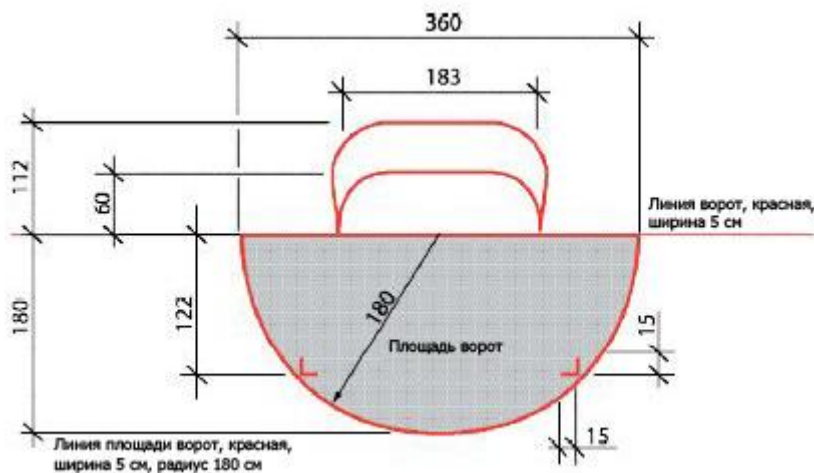
217 – Площадь ворот

a) На поверхности льда перед каждым воротами должна быть нанесена красная линия шириной **5 см** (см. рисунок). Часть ледовой поверхности, ограниченная данной линией, называется ПЛОЩАДЬЮ ВОРОТ.

b) Площадь ворот должна быть окрашена в светло-голубой цвет. Поверхность льда внутри ворот должна быть белого цвета.

с) Площадь ворот включает пространство, обозначенное и включающее в себя разметку площади ворот, и простирающееся вертикально на **1,27 м** до верхней кромки перекладины ворот.

д) Площадь ворот образуется следующим образом: проводится полукруг радиусом **180 см** и шириной линии в **5 см** с центральной точкой в середине линии ворот. В дополнение к нему на льду, перед каждым углом ворот, выкладываются два знака в форме буквы «L» со стороной **15 см** в длину и **5 см** в ширину. Расположение знаков определяется как пересечение воображаемой линии параллельной линии ворот на расстоянии **122 см** с полукругом. В этой точке находится угол знака.



218 – Ворота

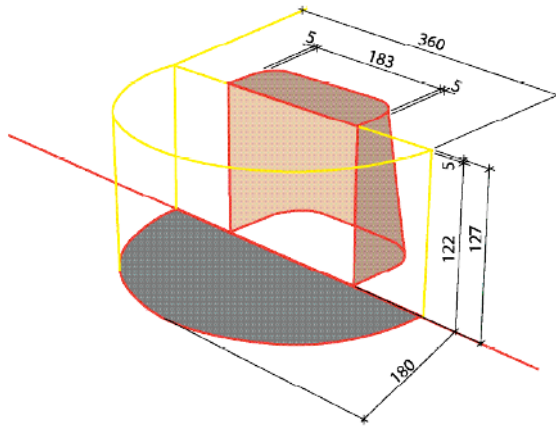
а) Ворота должны быть установлены на линиях ворот по центру площадки.

б) Ворота должны быть высотой **1,22 м** над поверхностью льда и шириной **1,83 м** (внутренние размеры). Боковые стойки и перекладина ворот, соединяющая боковые стойки, должны быть определенной конструкции, изготовлены из материала с наружным диаметром **5 см** и окрашены в красный цвет.

с) В конструкцию ворот должна входить рама, предназначенная для крепления сетки, размеры которой в глубину должны быть не более **1,12 м** и не менее **0,60 м**. Рама должна быть окрашена в белый цвет, за исключением наружной поверхности опорного каркаса, которая должна быть окрашена в красный цвет.

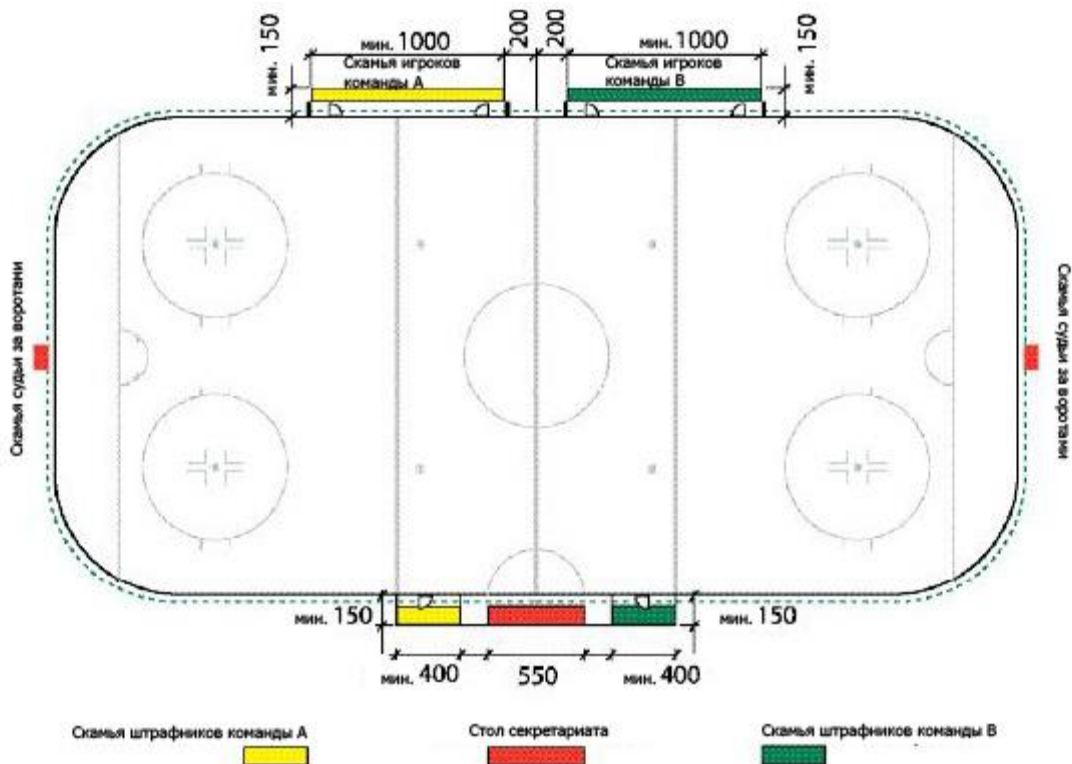
д) Сзади к каркасу ворот должна крепиться сетка из белого нейлонового шнура. Сетка должна крепиться таким образом, чтобы препятствовать задержке шайбы на ее внешней стороне, но задерживать шайбу внутри ворот.

е) Внутренние части каркаса, кроме боковых стоек и перекладины, должны быть обернуты белой гасящей набивкой. Гасящая набивка, прикрепленная к основанию каркаса, должна начинаться на расстоянии не менее **10 см** от стоек ворот.



219 – Скамейки игроков

Каждая площадка должна быть оборудована двумя одинаковыми скамейками, предназначенными для размещения на них исключительно игроков/вратарей в форме и официальных представителей обеих команд. Скамейки должны быть установлены на одной и той же стороне от игровой площадки непосредственно вдоль поля и напротив скамеек для оштрафованных игроков. Скамейки должны быть установлены на значительном расстоянии друг от друга, или быть отделены друг от друга каким-либо другим способом, и располагаться в непосредственной близости от раздевалок игроков. Каждая скамейка должна начинаться на расстоянии **2 м** от центральной красной линии. Минимальная длина скамейки должна быть **10 м**, а минимальная ширина – **1,5 м**.



Каждая скамейка должна быть рассчитана для размещения на ней **15 игроков** на санях и **6 официальных представителей команды**.

Каждая скамейка должна иметь две двери, одна из которых должна выходить в НЕЙТРАЛЬНУЮ ЗОНУ. Каждая скамейка для игроков должна быть защищена от доступа посторонних лиц, не являющихся игроками и шестью официальными представителями команды.

220 – Скамейка для оштрафованных игроков

Каждая площадка должна быть оборудована двумя скамейками, которые называются скамейками для оштрафованных игроков. Они предназначены для размещения на них минимум по **4 оштрафованных игрока** каждая. Скамейки должны быть установлены по обе стороны от стола, где находятся судьи в бригаде, и напротив скамеек для игроков. Минимальная длина данных скамеек должна быть **4 м**, а минимальная ширина – **1,5 м**. Доступ к скамейкам для оштрафованных игроков должен быть ограничен для посторонних лиц, за исключением оштрафованных игроков и судей при оштрафованных игроках.

221 – Места для судей за воротами

Кабины, хорошо защищенные от вмешательства в действия судей за воротами, должны быть установлены за бортом и защитным стеклом в каждом конце площадки в месте расположения ворот.

222 – Места для судей в бригаде

Между скамейками для оштрафованных игроков должна быть расположена скамейка для судей в бригаде длиной **5,5 м**, предназначенная для размещения на ней **6 официальных лиц**.

223 – Сигнал и приборы времени

224 – Сирена

Каждая площадка должна быть оборудована сиреной или другими подходящими звуковыми устройствами, используемыми судьей времени игры.

225 - Табло

Каждая площадка должна быть оборудована электронными часами (табло) для обеспечения зрителей, игроков и судей необходимой информацией относительно:

1. Названия обеих команд
2. Времени игры в каждом периоде, отсчитываемого в минутах и секундах от 0.00 до 15.00
3. Штрафного времени, оставшегося отбывать, по крайней мере, двум игрокам каждой команды, отсчитываемого от суммарных минут до 0

4. Счета
5. Времени тайм-аута, отсчитываемого от 30 секунд до 0
6. Времени перерыва, отсчитываемого от 15 минут до 0

Для соревнований IPC рекомендуются электронные табло с видеотекстом.

JAPAN		HOME	GUEST	ESTONIA	
PLAYER	PENALTY	03	03	PLAYER	PENALTY
19	— 4.27	T.O.	T.O.	06	— 3.45
11	— 1.53	1	1	22	— 1.53
04	— 2.00	20:00		30	— 5.00
17	— 1.07			17	— 0.47
20	— 0.14			20	— 0.54

226 – Красные и зеленые фонари

Позади каждого ворот должны быть установлены фонари: Красный фонарь должен включаться судьей за воротами при взятии ворот, Зеленый фонарь будет включаться автоматически электронными часами в случае остановки времени судьей времени игры и по окончании каждого периода.

1. Красный фонарь должен быть соединен с прибором времени таким образом, чтобы по окончании периода для судьи за воротами было бы невозможно его зажать.
2. По окончании периода тот факт, что судья за воротами не имеет возможности включить красный фонарь, не означает обязательно, что взятие ворот не произошло. Определяющим фактором, в данном случае, является то, была ли шайба полностью за линией ворот или в воротах, прежде чем закончился период.
3. Целью зеленого фонаря является предоставление возможности главному и линейному судьям держать одновременно в поле зрения его и ворота и точно знать, когда заканчивается период.

229 – Освещение площадки

Все площадки должны быть достаточно хорошо освещены в соответствие со стандартами технических требований для определенного/данного соревнования.

1. Если освещение недостаточное, чтобы продолжить игру, главный судья имеет право задержать продолжение игры или сделать перерыв до необходимого улучшения освещения.

2. Если одна команда находится в невыгодном положении в значительной мере из-за неудачного освещения и, по мнению главного судьи, после консультации с техническим делегатом, игра не должна быть отменена, команды будут меняться местами на площадке, и каждая команда сыграет одинаковое количество времени на каждой стороне площадки.
3. Если, по мнению главного судьи, после консультации с техническим делегатом, недостаточное освещение не дает преимуществ ни одной из команд, то игра будет продолжена.

РАЗДЕЛ 3 – СНАРЯЖЕНИЕ ИГРОКОВ

Примечание: Технический комитет МПК по следж хоккею может проводить проверку снаряжения для того, чтобы удостовериться в том, что оно соответствует правилам. Технический комитет МПК по следж хоккею оставляет за собой право проводить проверку снаряжения в любое время в ходе соревнования, включая, но не ограничиваясь, тренировку перед соревнованием.

Все защитное снаряжение игроков, одежда и обувь должны соответствовать общепринятым стандартам хоккея на льду. Обязанность игрока следить за тем, чтобы используемое снаряжение соответствовало спецификации официальных правил.

Все снаряжение, используемое спортсменами, должно соответствовать Правилам спортивной рекламы МПК в отношении формы МПК и использования торговых знаков. **IPC ISH STC (Технический комитет МПК по следж хоккею)** придерживается решений **HECC (Сертификационного комитета по хоккейному снаряжению)**, как руководящего органа по утверждению всех хоккейных шлемов и лицевых масок игроков и вратарей.

Любую информацию о списке и изменениях можно найти на странице **HECC**: www.hecc.org

Список утвержденного **IPC ISH STC** снаряжения игроков можно найти в **Приложении 3**.

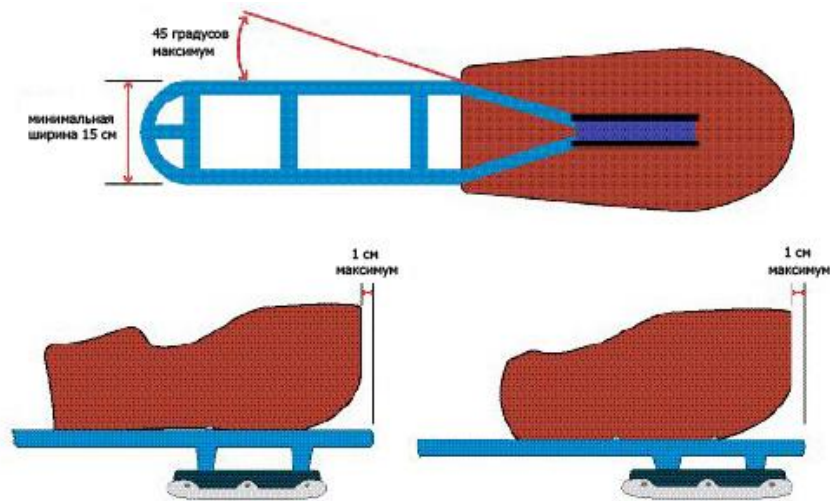
СНАРЯЖЕНИЕ ИГРОКОВ

Снаряжение игроков включает в себя сани, сиденье, фиксатор конька, конек, клюшки и крюки.

300 – Сани

а) Рама саней должна быть изготовлена из следующего утвержденного материала: стали, алюминия, титана и магния. Рама должны быть цилиндрической формы диаметром не меньше **1,5 см** и не больше **3 см**.

б) Ширина между основными боковыми частями рамы должна быть не менее **15 см (измеряется с внешней стороны рамы)** и не более, чем ширина сиденья саней. Боковые части рамы могут сужаться под сиденьем на конус для размещения коньков; угол конуса



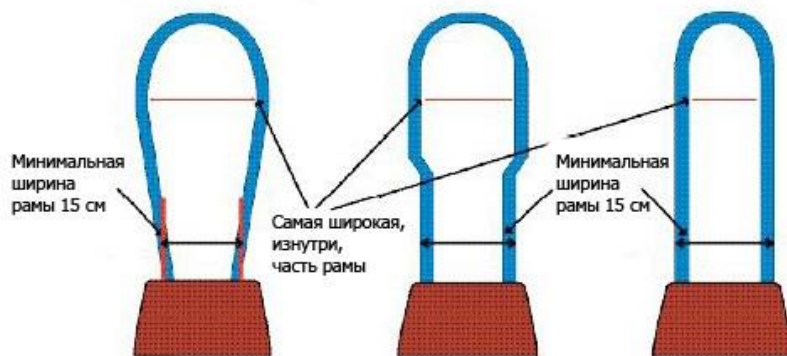
не должен превышать **45 градусов**.

Рама может выступать за заднюю часть сиденья не более чем на **1 см**.

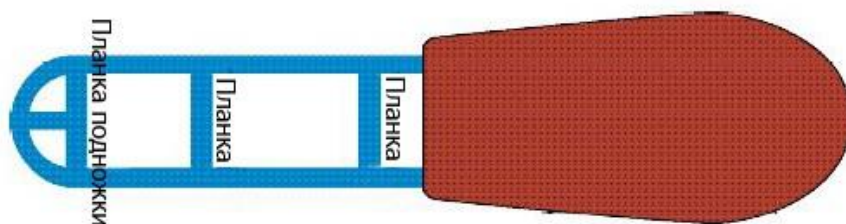
Фиксатор конька может располагаться в задней части рамы, тем не менее, рама должна выступать за конец конька на **1 см**.

с) Передняя часть рамы должна представлять собой протяженную часть дуги с максимальным радиусом в **половину (1/2)** внутренней ширины рамы (измеряется наиболее широкая часть перед сиденьем).

При изготовлении этой части могут использоваться следующие материалы: сталь, алюминий, титан, магний и полиуретан.



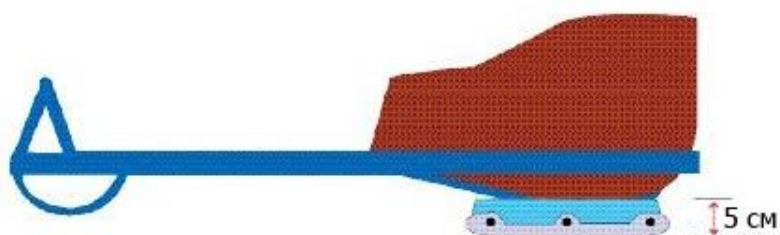
d) Рама может иметь максимум (**4**) четыре поперечных планки и одну планку подножки, располагающуюся впереди сиденья. Поперечные планки могут быть квадратной или цилиндрической формы диаметром не менее **1,5 см** и не более **3 см**.



е) Высота основной рамы, измеряемая от поверхности льда до основания рамы, должна быть минимум **8,5 см** и максимум **9,5 см**.



ф) Сиденье игрока может помещаться на фиксаторе конька, если оно не располагается ниже **5 см** от поверхности.



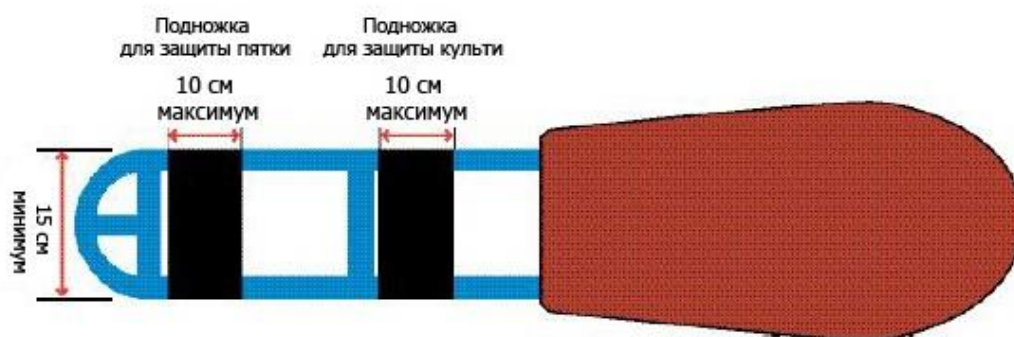
г) Для спортсменов в двухсторонней ампутацией рама должна быть:

1. Длиной **80 см**.
2. Размещать передний полоз необходимой минимальной длины в **10 см**.



301 – Подножка для защиты пятки

Каждые сани должны иметь подножку максимальной шириной в **10 см**. Если у игрока односторонняя ампутация, может использоваться вторая подножка для культи (**максимальная ширина – 10 см**). Никакая часть культи не может свешиваться вниз.



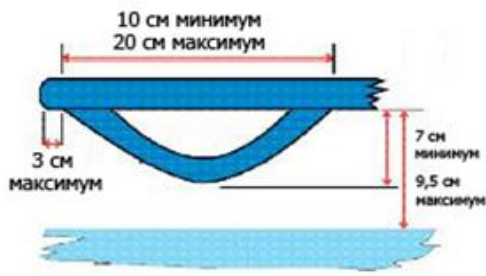
302 – Передний полоз

Сани должны иметь один полоз. Этот полоз должен крепиться к раме не далее, чем в **3 см** от ее переднего конца. Полоз должен крепиться к центру рамы. Его длина: **10 см** минимум и **20 см** максимум. Высота полоза, измеряемая от основания рамы до поверхности льда, должна составлять **7 см** минимум и **9.5 см** максимум.

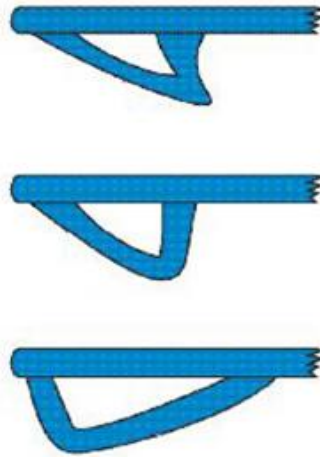
Материал:

а) Полоз может быть выполнен из того же материала, что и основная рама. Если он выполнен из аналогичного материала, то должен иметь цилиндрическую форму диаметром не менее **1,5 см** и не более **3 см**.

б) Полоз может быть выполнен из нейлона/пластика. Он может быть цельным и иметь ширину не менее **1,5 см** и не более **3 см**.



Не допускается полоз
следующего дизайна:



303 – Подножка для защиты ног

Подножка для защиты ног необходима для всех игроков, невзирая на категорию инвалидности. Она должна быть выполнена из того же материала, что и основная рама, и быть диаметром не менее **1,5 см** и не более **3 см**.

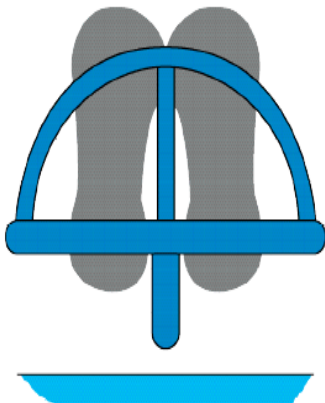
- Подножка для защиты ног может быть разной высоты (в зависимости от размера ноги игрока), но не должна быть менее **15 см** в высоту.

- Подножка для защиты ног не должна выходить за пределы основной рамки и быть выше ступни/стоп игрока.

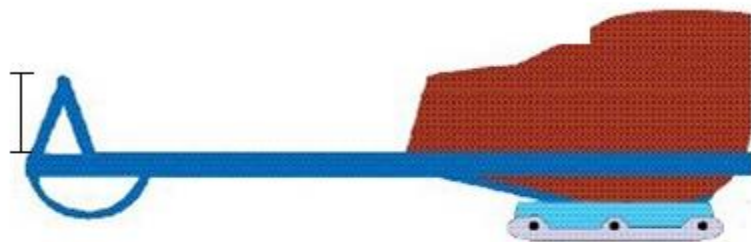
- Примечание: по вопросу защиты ног см. ст.304.

При двухсторонней ампутации:

- подножка для защиты ног должна быть минимум 5 см в высоту.

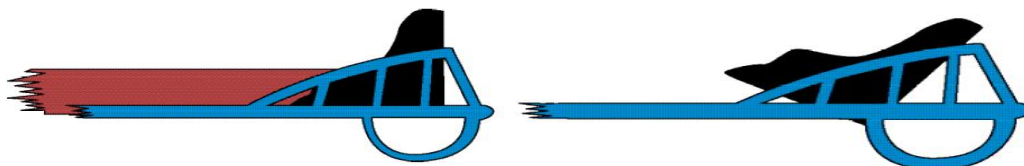


мин 15 см - односторонняя ампутация и ее отсутствие
мин 5 см - двухсторонняя ампутация



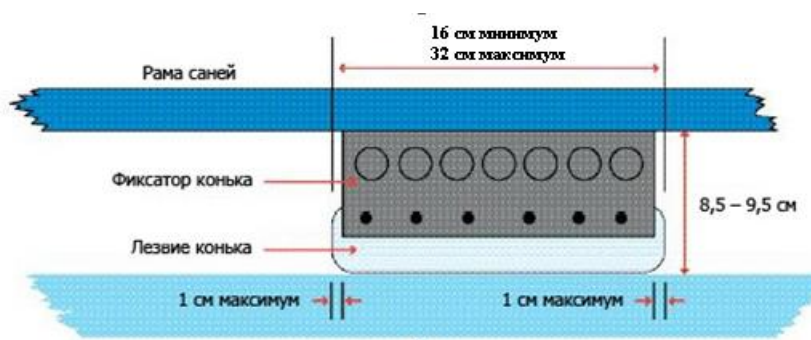
304 – Защита ног

Всем игрокам, включая вратарей, рекомендуется носить **хоккейные ботинки**, защищающие ступни и лодыжки (**в зависимости от категории инвалидности**). Встроенное в раму предохранительное устройство также может служить подходящей защитой, если закрывает полностью ступни и лодыжки.



305 - Конек

Каждые сани должны иметь минимум один (1) и максимум два (2) конька, размещенных параллельно под сиденьем. Ограничений по минимальной ширине между коньками нет. Максимальной шириной является ширина сиденья. Коньки должны быть длиной не менее **16 см** и не более **32 см**. Лезвия коньков не должны выступать более чем на **1 см** от передней или задней части фиксатора конька.



306 – Сиденье

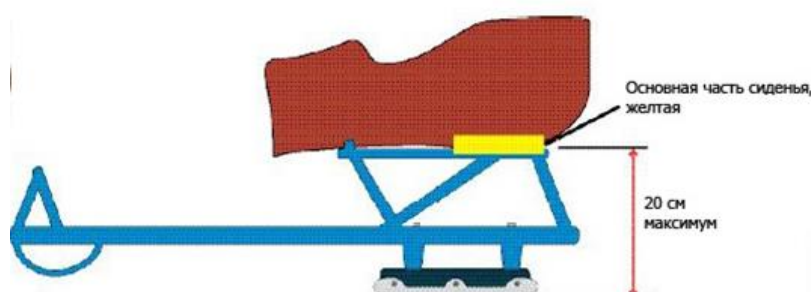
а) Сиденье должно быть выполнено из подходящего материала и не иметь острых концов (**концы закруглены**). Рама может выступать за заднюю часть сиденья не более чем на 1 см.

б) Максимальная высота от основания сиденья до поверхности льда – **20 см**. Измерение проводится от поверхности льда до самой нижней границы основной части сиденья (см. рисунок ниже).

в) Снимаемые подушки сиденья, или фиксированные набивки, или комбинация обеих **не** должна превышать **5 см** в высоту, а также выходить за пределы сиденья.

г) Никакая внешняя защита или выступ за задней частью сиденья не должна превышать **1 см**.

е) Для обеспечения безопасности ног, лодыжек, коленей и бедер игроков могут использоваться ремни и/или липкие ленты.



307 – Клюшка игрока

Клюшка должна быть изготовлена из дерева или другого материала, такого, как углеродистая сталь, алюминий, стекловолокно или пластик. Она не должна иметь каких-либо неровностей и все углы должны быть округлены.

Липкая, не флюоресцирующая лента любого цвета может быть обернута вокруг клюшки в любом месте.

Размеры:

Максимальная длина – **100 см** от пятки до конца палки

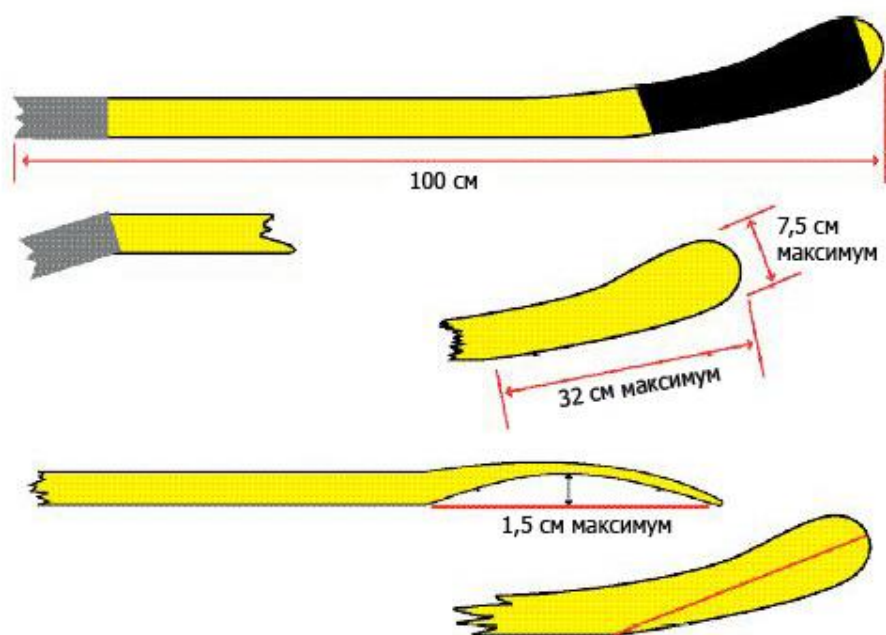
Палка: Минимальная ширина – **2 см**

Максимальная толщина – **2,8 см**

Палка должна быть прямой

Крюк: Максимальная длина – **32 см** от пятки до конца крюка

Максимальная ширина – **7,5 см**



Крюк клюшки игрока может быть загнут. Загиб крюка клюшки должен быть ограничен таким образом, чтобы расстояние перпендикулярной линии, измеренное от прямой линии, проведенной из любой точки пятки к концу крюка клюшки, не превышало бы **1,5 см**.

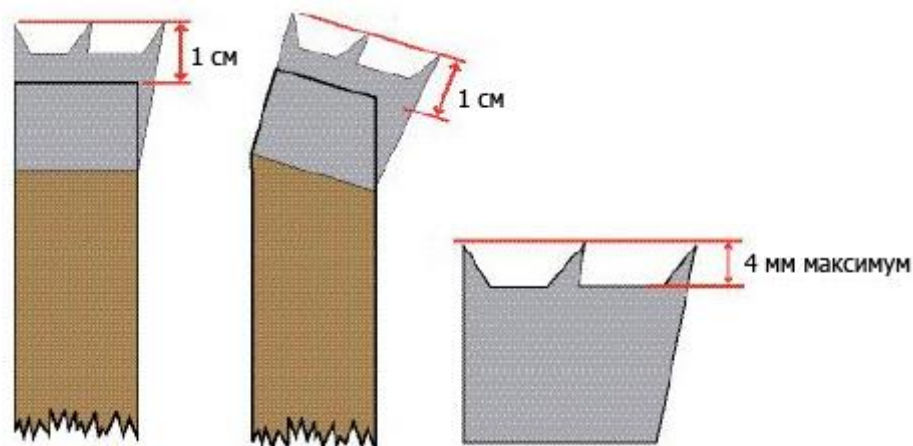
308 – Ключки и пятки

Глубина зубцов пятки **не** должна превышать **4 мм**. Пятки должны крепиться к нижнему или утолщенному концу палки и не заканчиваться единым острием, а иметь не менее **6** зубцов равной длины (**минимум 3 на каждой стороне**) для того, чтобы избежать повреждения поверхности льда.

Каждый зубец пятки не должен иметь коническую форму или заканчиваться острым концом в форме иглы для того, чтобы избежать колющих ран или возможных порезов, как преднамеренных, так и случайных. Пятка может быть выполнена из любого прочного материала, включая сталь и должна быть не длиннее **10,2 см (4 дюймов)**. Пятка не должна выступать за конец цельной части клюшки более чем на **1 см**. Пятка может быть скошена, но не должна превышать **1 см** под любым углом.

Пятка:

Минимальная толщина - 3,20 см



СНАРЯЖЕНИЕ

309 – Форма

Все игроки и вратари каждой команды должны быть одеты в одинаковые по цвету свитера, трусы, гамашы и шлемы (за исключением вратаря, которому разрешено носить шлем, отличающийся по цвету от остальных игроков в команде).

а) Основной цвет должен составлять приблизительно 80 процентов от цвета каждой части формы, за исключением номеров и фамилий.

- b) Свитера, включая рукава, и гамаши должны быть одного цвета.
- c) Свитера должны быть одеты таким образом, чтобы никакая их часть не свешивалась ниже уровня саней.
- d) Каждый игрок должен иметь индивидуальный номер высотой от **25** до **30 см**, расположенный на свитере по центру спины, и высотой **10 см** на обеих рукавах.

Номера ограничены от 1 до 99 включительно.

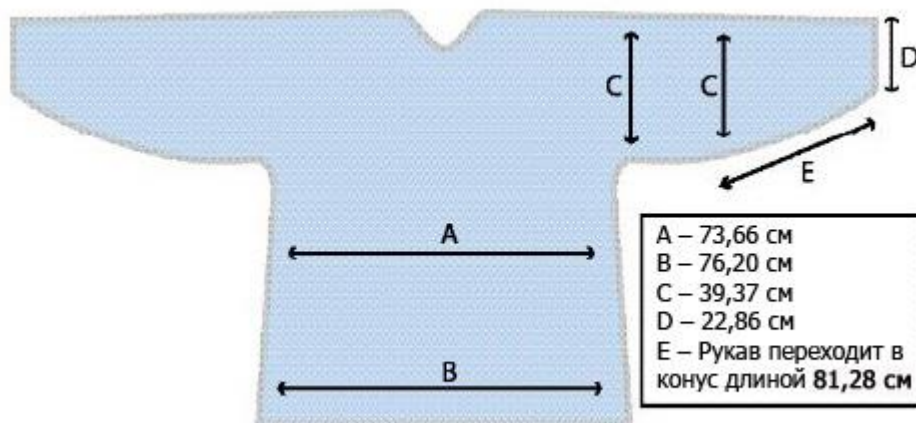
- e) Капитан должен иметь букву «С», а заместители капитана – букву «А».

Снаряжение игроков

8 см высотой, контрастного цвета, расположенную спереди на свитере, на заметном месте.

На соревнованиях ИРС каждый игрок должен иметь фамилию на спине своего свитера, в центре верхней части, выполненную печатными латинскими буквами высотой **8 см**.

1. Любой игрок или вратарь, форма которого не соответствует этим требованиям, не должен быть допущен к участию в игре.
2. Если, по мнению главного судьи, цвета соревнующихся команд настолько похожи, что есть вероятность ошибочных действий при наложении штрафов, обязанностью команды хозяев поля является замена их свитеров, если этого требует главный судья.
3. Если игрок имеет длинные волосы, и они закрывают нашивку с фамилией или номер на его свитере, его волосы должны быть собраны в хвост или убраны под шлем.



ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Защитное снаряжение включает: шлем, полную лицевую маску, перчатки, защиту горла, капу, защиту кожи, налокотники и наплечники.

310 – Шлем

Во время игры и разминки перед игрой все игроки должны носить хоккейные шлемы, соответствующие стандартам **HECC**, с надежно застегнутым подбородным ремнем. Шлем должен быть надет таким образом, чтобы нижний край шлема был расположен на расстоянии не более чем ширина одного пальца руки над уровнем бровей, а пространство между ремешком шлема и подбородком должно соответствовать прохождению одного пальца руки.

311 – Полная лицевая маска

Во время игры и разминки перед игрой все игроки должны носить полную лицевую маску, соответствующую стандартам **HECC**. Полная лицевая маска должна быть сконструирована таким образом, чтобы сквозь нее не могла пройти шайба, крюк клюшки или ее пятка.

Цветные полные лицевые маски и забрала (визоры) носить не разрешается.

312 – Перчатки

Во время игры и разминки перед игрой все игроки должны носить перчатки, закрывающие руку и запястье. Часть перчатки, закрывающая ладонь, не должна быть удалена, давая возможность игроку использовать голую руку. Все игроки должны носить хоккейные перчатки.

313 – Защита горла

Во время игры и разминки перед игрой все игроки должны носить защиту горла.

Возможны исключения по медицинским показаниям.

314 – Капа

Во время игры и разминки перед игрой всем игрокам рекомендуется носить индивидуально изготовленную капу.

315 – Защита кожи

Во время игры и разминки перед игрой все игроки должны носить защиту кожи, закрывающую область между лодыжкой и коленом, в соответствие с категорией инвалидности.

316 – Налокотники

Во время игры и разминки перед игрой все игроки должны носить налокотники, закрывающие заднюю часть локтевого сустава.

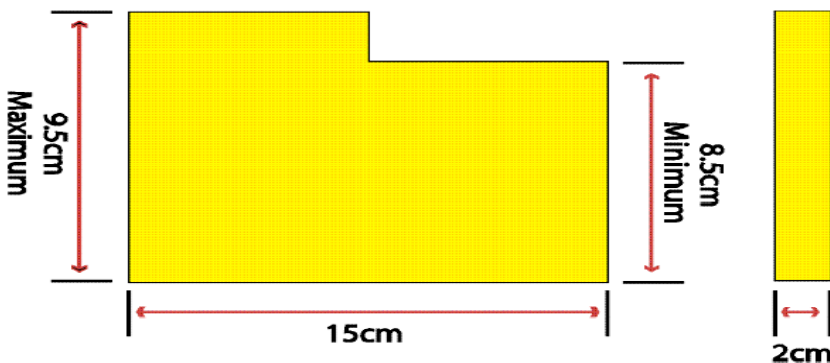
317 – Наплечники

Во время игры и разминки перед игрой все игроки должны носить наплечники, закрывающие район плеча и предплечья между локтем и плечевым суставом.

ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ ИЗМЕРЕНИЯ

318 – Инструмент для измерения высоты саней

Этот инструмент может быть выполнен из любого материала. Диапазон измерения – 8,5 см минимум и 9,5 см максимум. Для стабильности рекомендуется, чтобы он был 15 см в длину и 2 см в ширину.



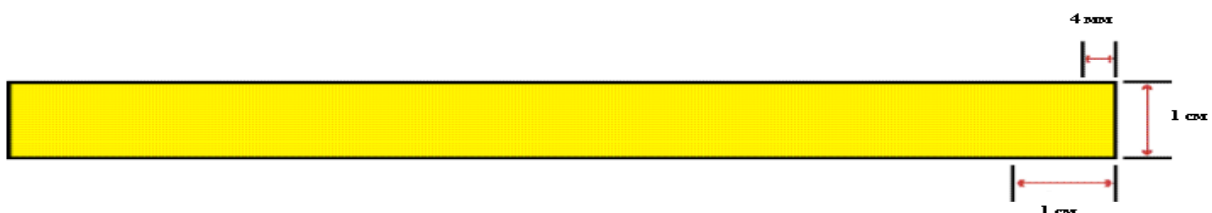
Для того, чтобы правильно измерить раму:

- поместите сани на стабильную плоскую поверхность
- надавите на центр сиденья
- разместите инструмент для измерения вдоль плоской поверхности под санями. Высота рамы саней не может быть ниже 8,5 см и выше 9,5 см.

319 – Инструмент для измерения клюшки и пятаки

Инструмент для измерения клюшки и пятаки может быть выполнен из любого материала. Инструмент должен показывать минимальную/максимальную высоту 1 см и глубину зубцов 4 мм минимум/максимум.

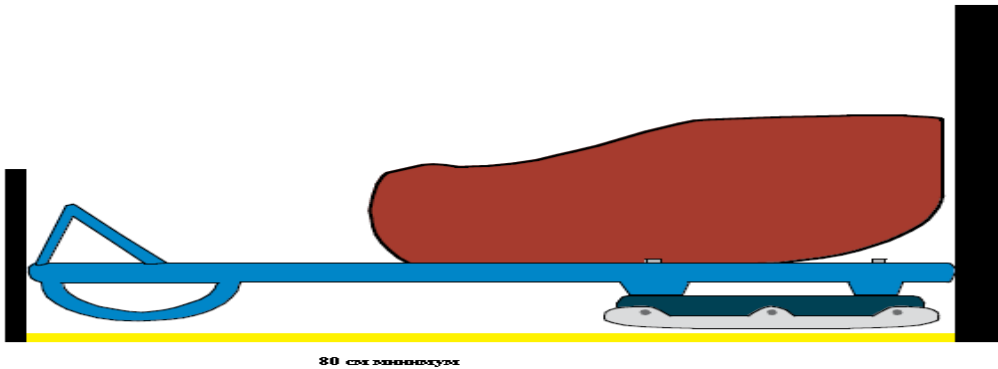
- Для того, чтобы произвести правильное измерение, поместите инструмент между зубцами.



320 – Стандарт измерения длины саней

Измерение саней должно производиться следующим образом:

- Сани помещаются таким образом, чтобы рама саней касалась твердой плоской поверхности.
- Блок из любого твердого материала помещается таким образом, чтобы касаться переднего конца рамы.
- Стандартная измерительная лента размещается на полу вдоль рамы, как показано на рисунке.



РАЗДЕЛ 4 – СНАРЯЖЕНИЕ ВРАТАРЯ

Примечание: Технический комитет МПК по следж хоккею может проводить проверку снаряжения для того, чтобы удостовериться в том, что оно соответствует правилам. Технический комитет МПК по следж хоккею оставляет за собой право проводить проверку снаряжения в любое время в ходе соревнования, включая, но не ограничиваясь, тренировку перед соревнованием.

400 – Сани вратаря

а) Рама саней должна быть изготовлена из следующего утвержденного материала: стали, алюминия, титана. Рама должны быть цилиндрической формы диаметром не меньше **1,5 см** и не больше **3 см**.

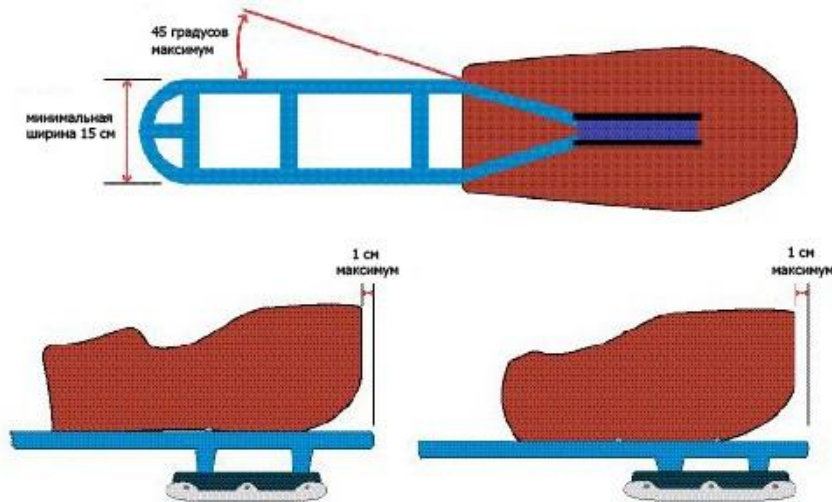
б 1) Ширина между основными боковыми частями рамы должна быть не менее **15 см** (измеряется с внешней стороны рамы) и не более, чем ширина сиденья саней. Боковые части рамы могут сужаться под сиденьем на конус для размещения коньков; угол конуса

не должен превышать 45 градусов.

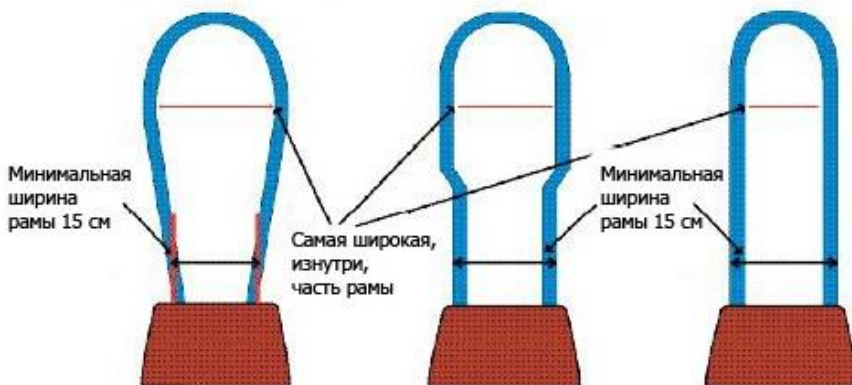
Рама может выступать за заднюю часть сиденья не более чем на **1 см**.

Фиксатор конька может располагаться в задней части рамы, тем не менее, рама должна выступать за конец конька на **1 см**.

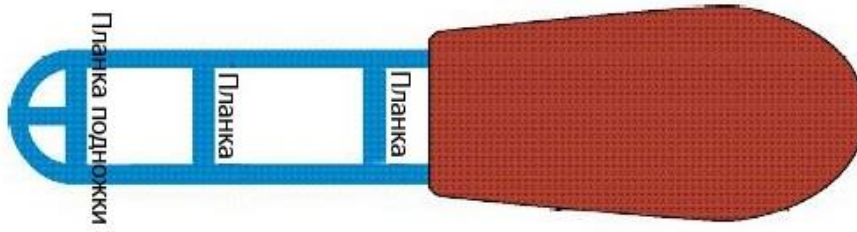
в 2) Если у игрока двухсторонняя ампутация, конек с фиксатором может располагаться в задней части рамы. Рама должна выступать за конец конька на **1 см**.



с) Передняя часть рамы должна представлять собой протяженную часть дуги с максимальным радиусом в **половину (1/2)** внутренней ширины рамы (измеряется наиболее широкая часть перед сиденьем).



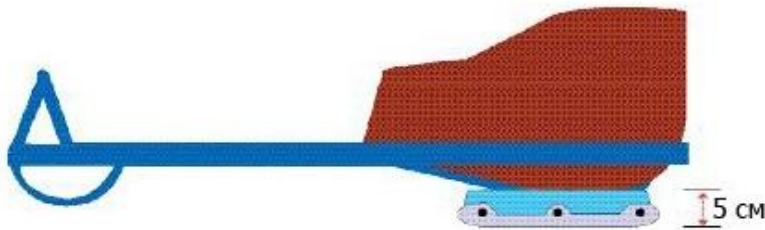
д) Рама может иметь максимум (**4**) четыре поперечных планки и одну планку подножки, располагающуюся впереди сиденья. Поперечные планки могут быть квадратной или цилиндрической формы диаметром не менее **1,5 см** и не более **3 см**.



е) Высота основной рамы, измеряемая от поверхности льда до основания рамы, должна быть минимум **8,5 см** и максимум **9,5 см**.

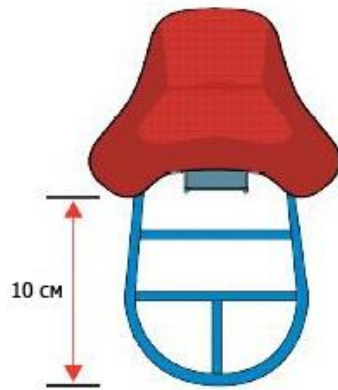


ф) Сиденье игрока может помещаться на фиксаторе конька, если оно не располагается ниже **5 см** от поверхности.



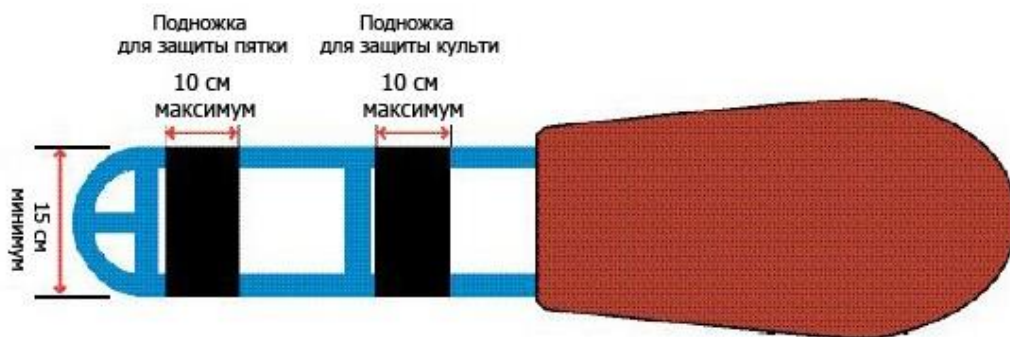
г) Минимальная длина рамы саней вратаря должна:

1. Выступать на **10 см** перед передним концом сиденья игрока.
2. Размещать передний полоз необходимой минимальной длины в **10 см**.
3. Должна иметь подножку для защиты ног высотой **не менее 5 см** и **не более 15 см**. Если возможно.



401 - Подножка для защиты пятки

Каждые сани должны иметь подножку максимальной шириной в **10 см**. Если у игрока односторонняя ампутация, может использоваться вторая подножка для культи (**максимальная ширина – 10 см**). Никакая часть культи не может свешиваться вниз.



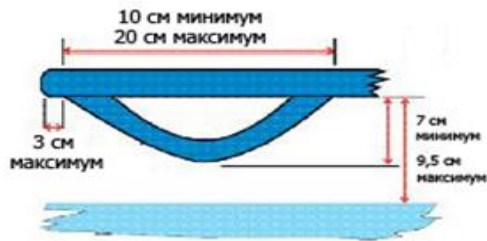
402 – Передний полоз

Сани должны иметь один полоз. Этот полоз должен крепиться к раме не далее, чем в **3 см** от ее переднего конца. Полоз должен крепиться к центру рамы. Его длина: **10 см минимум** и **20 см максимум**. Высота полоза, измеряемая от основания рамы до поверхности льда, должна составлять **7 см минимум** и **9,5 см максимум**.

Материал:

а) Полоз может быть выполнен из того же материала, что и основная рама. Если он выполнен из аналогичного материала, то должен иметь цилиндрическую форму диаметром не менее **1,5 см** и не более **3 см**.

б) Полоз может быть выполнен из нейлона/пластика. Он может быть цельным и иметь ширину не менее **1,5 см** и не более **3 см**.



Не допускается полоз
следующего дизайна:

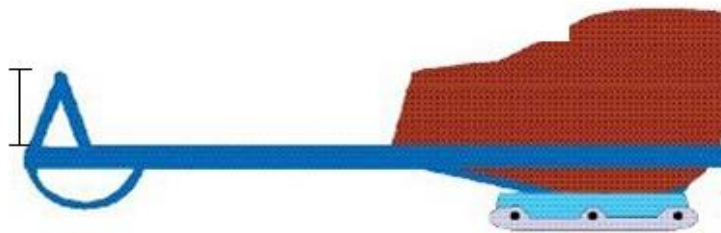
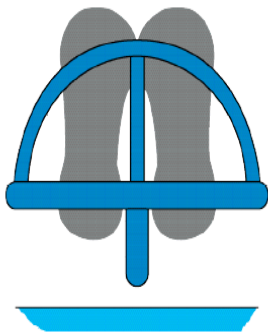


403 - Подножка для защиты ног

Подножка для защиты ног должна быть выполнена из того же материала, что и основная рама и быть диаметром не менее 1,5 см и не более 3 см.

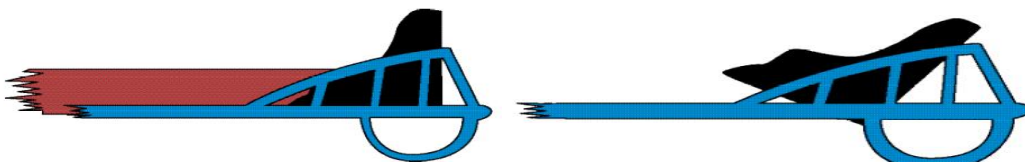
Подножка для защиты ног может быть разной высоты (в зависимости от размера ноги игрока), не должна выходить за пределы основной рамки и быть выше ступни/стоп игрока.

мин 15 см - односторонняя ампутация и ее
отсутствие
мин 5 см - двухсторонняя ампутация



404 - Защита ног

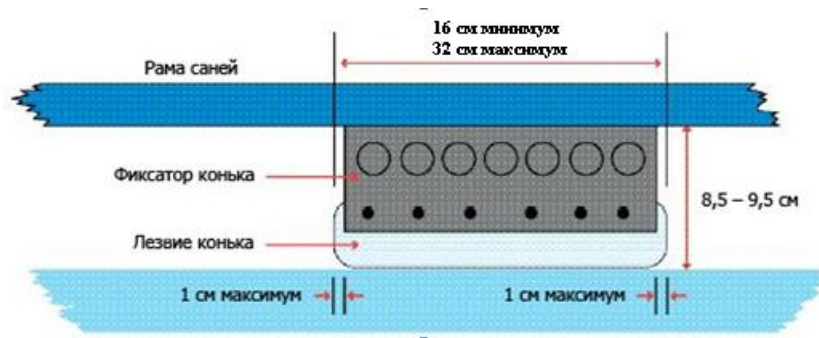
Всем игрокам, включая вратарей, рекомендуется носить **хоккейные ботинки**, защищающие ступни и лодыжки (в зависимости от категории инвалидности). Встроенное в раму предохранительное устройство также может служить подходящей защитой, если закрывает полностью ступни и лодыжки.



405- Конек

а) Каждые сани должны иметь минимум один (1) и максимум два (2) конька, размещенных параллельно под сиденьем. Ограничений по минимальной ширине между коньками нет. Максимальной шириной является ширина сиденья. Коньки должны быть длиной не менее **16 см** и не более **32 см**. Лезвия коньков не должны выступать более чем на **1 см** от передней или задней части фиксатора конька.

б) Пластиковые коньки разрешаются только вратарям.



406 – Сиденье вратаря

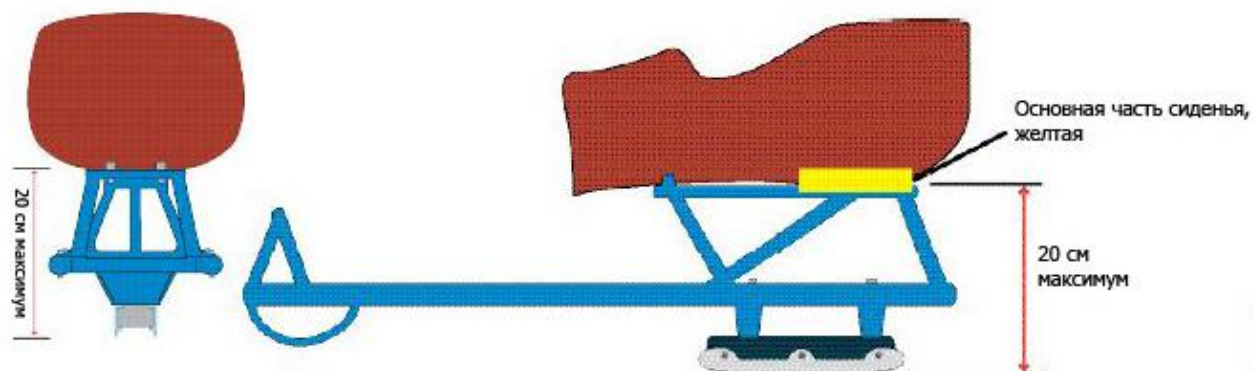
а) Сиденье должно быть выполнено из подходящего материала и не иметь острых концов (**концы закруглены**). Рама может выступать за заднюю часть сиденья не более чем на **1 см**. Если вратарь сидит, скрестив ноги, сиденье должно быть расширено в стороны для защиты коленей, но не должно выступать за границу коленей более, чем на **1 см**.

б) Максимальная высота от основания сиденья до поверхности льда – **20 см**. Измерение проводится от поверхности льда до самой нижней границы основной части сиденья (**см. рисунок ниже**).

в) Снимаемые подушки сиденья, или фиксированные набивки, или комбинация обеих **не** должна превышать **5 см** в высоту, а также выходить за пределы сиденья.

г) Никакая внешняя защита или выступ за задней частью сиденья не должна превышать **1 см**.

д) Для обеспечения безопасности ног, лодыжек, коленей и бедер игроков могут использоваться ремни и/или липкие ленты.



407 – Ключка вратаря

Ключка должна быть изготовлена из дерева или другого материала, такого, как углеродистая сталь, алюминий, стекловолокно или пластик. Она не должна иметь каких-либо неровностей и все углы должны быть округлены.

Липкая, не флюоресцирующая лента любого цвета может быть обернута вокруг клюшки в любом месте.

Размеры:

Максимальная длина – 100 см от пятки до конца палки

Палка: **Минимальная ширина** – 2 см

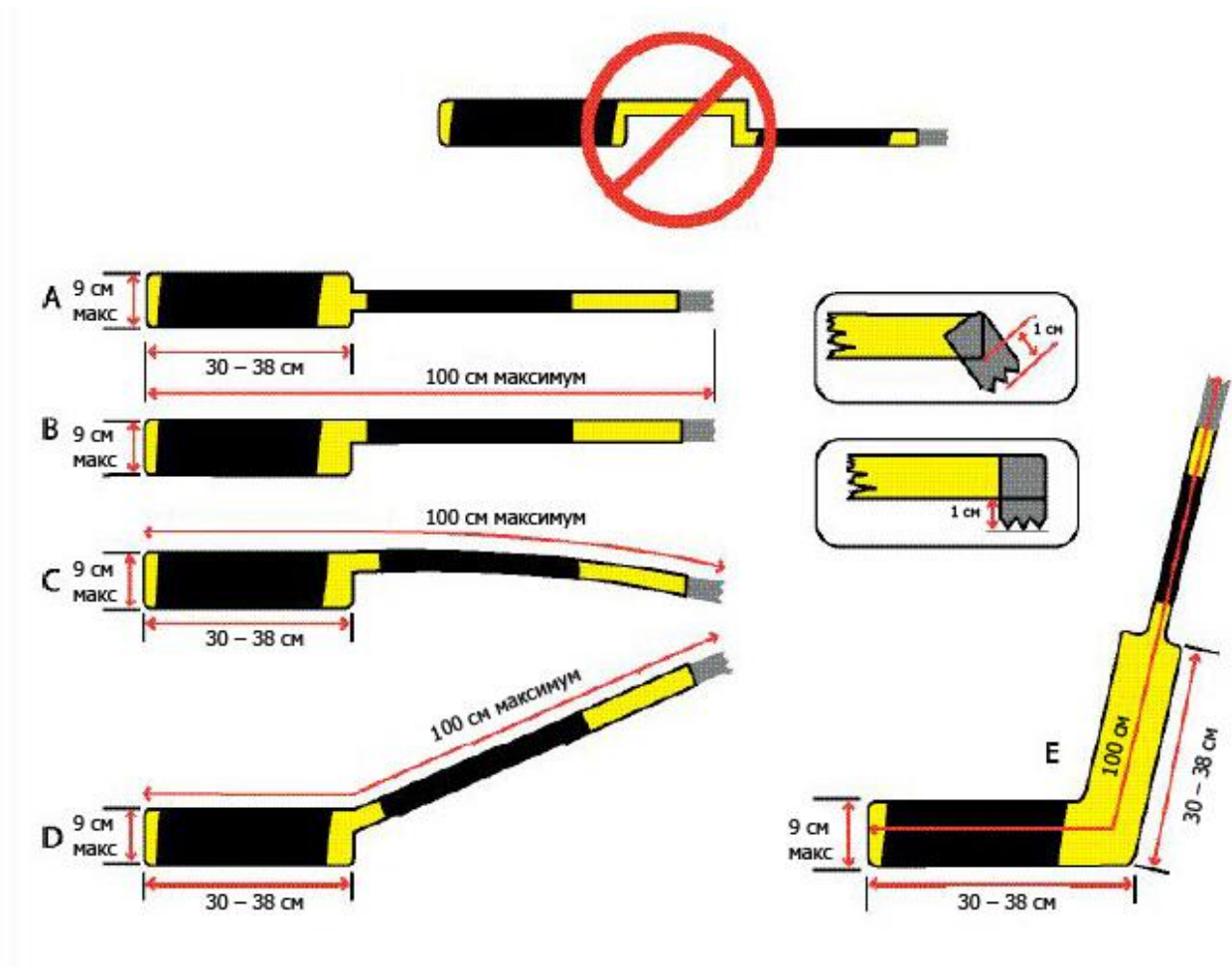
Максимальная толщина – 2,8 см

Крюк: **Минимальная длина** - 30 см

Максимальная длина - 38 см от пятки до конца крюка

Максимальная ширина - 9 см

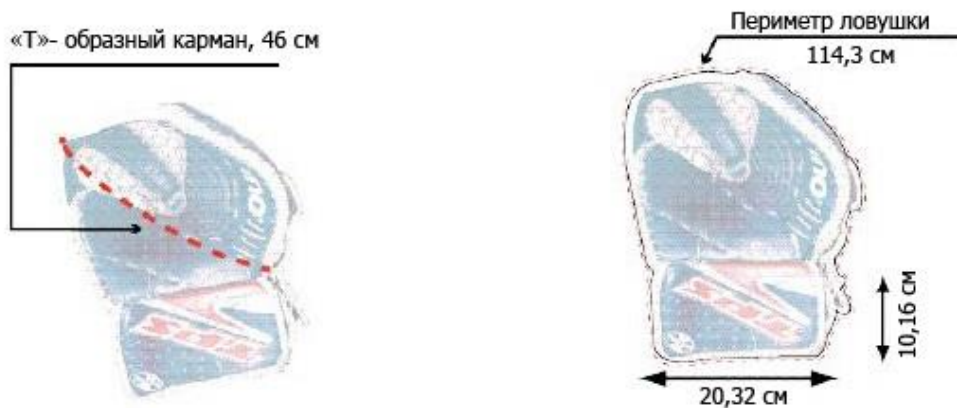
Крюк клюшки вратаря может быть загнут. Загиб крюка клюшки должен быть ограничен таким образом, чтобы расстояние перпендикулярной линии, измеренное от прямой линии, проведенной из любой точки пятки к концу клюшки, не превышало бы **1,5 см**. Клюшка вратаря может иметь дополнительную пятку на крюке, не превышающую **1 см**, расположенную под углом в **90 градусов** на утолщенном конце палки для облегчения движений назад и вперед в воротах (**например, толкать или тянуть**).



408 – Перчатки вратаря

Максимальные внешние размеры ловушки не должны превышать: **20,32 см** в длину в любой части манжеты запястья, которая должна быть **10,16 см** в ширину (высоту). Расстояние от начала кармана до его противоположной вершины (Т – образного кармана) должно быть не более **46 см**. Максимальный периметр ловушки не должен превышать **114,3 см**.

Разрешается иметь зафиксированные выпуклости или зубцы, которые должны быть безопасно прикреплены к ловушке. Зубцы не должны превышать **1 см** в длину.

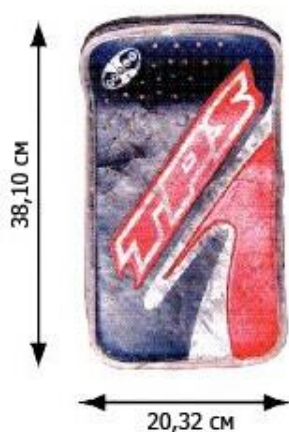


408 – Блин

Максимальные внешние размеры защитной набивки, прикрепленной к задней, формообразующей части блина, должны быть:

38,1 см в длину

20,32 см в ширину

**СНАРЯЖЕНИЕ****410 – Форма вратаря**

См. **Правило 309.**

ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ**411 – Шлем вратаря и полная лицевая маска**

а) Во время игры и разминки перед игрой все вратари должны носить полную лицевую хоккейную маску с хоккейным шлемом или полную вратарскую защиту головы.

Полная лицевая маска вратаря должна быть сконструирована таким образом, чтобы сквозь нее не могла пройти шайба, крюк клюшки или ее пятка.



412 – Щитки вратаря

Боковой щиток вратаря не должен быть более чем на **5 см** выше, чем нога (ноги) вратаря, и не выходить за пределы ноги. Вратари для защиты могут пользоваться хоккейными или бейсбольными щитками игроков. Эти щитки должны быть надеты поверх формы.

Пластина или устройство любого типа, закрывающее пространство между рамой саней, запрещены.

ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ ИЗМЕРЕНИЯ

См. **Правила 318,319,320**

РАЗДЕЛ 5 – СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ИГРЫ

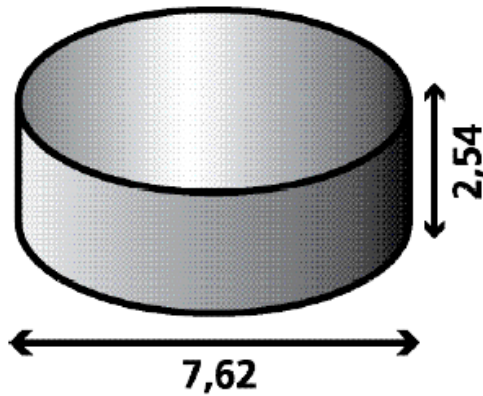
501 – Шайба

«**Шайба**» должна быть изготовлена из вулканизированной резины и соответствовать Положениям следж хоккея МПК в отношении логотипа, торговой марки и места расположения рекламы. Шайба должна быть, в основном, черного цвета. Размеры шайбы не должны превышать:

Диаметр - **7,62 см**

Толщина - **2,54 см**

Вес - от **156 до 170 г**



РАЗДЕЛ 6 – ФОРМАТ ИГРЫ

600 – Время игры

Обычная игра должна состоять из трех **15**-ти минутных периодов и двух **15**-ти минутных перерывов. Команды должны в каждом периоде меняться площадками.

601 – Начало игры и периодов

Игра должна начинаться с вбрасывания шайбы в центральной точке. Команды должны начать игру защищая ворота, ближайšie к их скамейкам для игроков.

Команды должны меняться воротами после каждого последующего **основного или дополнительного** периода. Команды не должны меняться воротами, если поверхность льда не была очищена для дополнительного периода или серии штрафных бросков.

1. Игровое время отсчитывается от первоначального вбрасывания шайбы до свистка судьи.
2. Если за пять минут до конца первого или второго периодов происходит необычная задержка, главный судья может объявить немедленный следующий обычный перерыв. Когда игра отложена, оставшееся время команды играют, защищая те же ворота, что и до начала перерыва. После чего команды меняются воротами и продолжают последующий период без задержки.
3. Во время перерывов поверхность льда должна быть очищена.
4. Все игроки должны во время очистки покинуть лед и не возвращаться до сигнала главного судьи.
5. Если команды не могут покинуть ледовую площадку, главный судья определяет для каждой команды зону площадки, где команда может отдохнуть во время очистки льда.

602 – Тайм-аут

- a) Каждой команде разрешается взять один **1** минутный тайм-аут в течение основного или дополнительного времени.
- b) Во время обычной остановки игры любой игрок, назначенный тренером, может попросить главного судью предоставить их команде тайм-аут. Главный судья должен сообщить о тайм-ауте секретарю игры.
- c) Игрокам и вратарям обеих команд, за исключением оштрафованных игроков, разрешается подъехать к их соответствующим скамейкам для игроков.
- d) Каждая команда может взять свой тайм-аут в одной и той же остановке игры, но команда, берущая тайм-аут второй, должна уведомить об этом главного судью до окончания первого тайм-аута.

603 – Определение результата игры

- a) Команда, забросившая наибольшее количество шайб в течение трех **15**-ти минутных периодов, должна быть объявлена победителем, и ей должно быть присуждено два очка в турнирной таблице.
- b) Если по окончании игры обе команды забросили в ворота соперника равное количество шайб, то игра заканчивается вничью, и каждой команде присуждается по одному очку.
- c) В случае, если необходимо определить победителя, игра должна быть продолжена в дополнительном периоде. Его продолжительность – 10 минут чистого времени до **«Первой заброшенной шайбы»** (см. **Правило 604**).
- d) Если в течение дополнительного периода взятия ворот не произошло, победитель игры определяется в **«Серии штрафных бросков»** (см. **Правило 605**).

604 – Дополнительный период

Если в предварительной или квалификационной играх по окончании основного времени игры счет ничейный, должен назначаться дополнительный период (овертайм) продолжительностью пять минут, сразу же после перерыва в три минуты. Команды будут защищать те же ворота, что и в третьем периоде. Игра заканчивается по истечении пятиминутного периода, или если одна из команд забивает гол. Команда, забившая гол, объявляется победителем. Если и по окончании дополнительного времени счет остается ничейным, команды выполняют серию штрафных бросков.

Если в играх по системе плей-офф, четвертьфинале, полуфинале или игре за бронзовую медаль по окончании основного времени игры счет ничейный, должен назначаться дополнительный период

продолжительностью десять минут, сразу же после перерыва в три минуты. Команды будут защищать те же ворота, что и в третьем периоде. Игра заканчивается по истечении десятиминутного периода, или если одна из команд забивает гол. Команда, забившая гол, объявляется победителем. Если и по окончании дополнительного времени счет остается ничейным, команды выполняют серию штрафных бросков.

Если в финальной игре за золотую медаль по окончании основного времени игры счет ничейный, должен назначаться дополнительный период продолжительностью пятнадцать минут, сразу же после перерыва в 15 минут, во время которого зачищается лед. На дополнительный период команды поменяются воротами. Вбрасывание будет проведено в центральной точке. Игра заканчивается по истечении пятнадцатиминутного периода, или если одна из команд забивает гол. Команда, забившая гол, объявляется победителем. Если и по окончании дополнительного времени счет остается ничейным, команды выполняют серию штрафных бросков.

Дополнительные периоды в играх ИРС проводятся командами составом в четыре (4) полевых игрока и одного (1) вратаря. Должны соблюдаться следующие правила:

1. Если в течение дополнительного времени команда штрафуются, то продолжается игра 4 на 3. Совпадающие штрафы не влияют на численный состав во время дополнительного периода.
2. Если в течение дополнительного периода команда штрафуются таким образом, что возникает численное преимущество в два игрока, тогда провинившаяся команда остается с численным составом в три полевых игрока, а другая команда получает возможность вывести пятого игрока.
3. При первой остановке в игре, после того, как преимущество в два игрока уже не имеет силу, численный состав команд возвращается либо к 4 – 4, либо к 4 – 3, в зависимости от ситуации.
4. Если численное преимущество переходит из основного периода в дополнительный, то вначале дополнительного периода используется вышеизложенный критерий. Соответственно, если по окончании основного времени, численный состав команд 5 – 4, то дополнительный период начинается с состава 4 – 3.
5. Когда основное время заканчивается с численным составом 5 – 3, то команды начинают дополнительный период в составе 5 – 3. С истечением срока наказания, в ходе непрерывной игры, численный состав может измениться и стать 5 – 5, или 5 – 4. При первой остановке в игре численный состав регулируется до 4 – 4 или 4 – 3.
6. Если в конце основного времени численный состав команд 3 – 3, дополнительный период начинается с состава 3 – 3. Как только численность игроков становится 5 – 4 или 5 – 5, при следующей остановке в игре численный состав регулируется, соответственно, до 4 – 3 или 4 – 4.
7. Если по окончании основного времени численный состав команд 4 – 4 и один или два игрока отбывают наказание на скамейке для оштрафованных игроков не в результате обоюдного удаления (совпадающих штрафов), дополнительный период начинается с состава 4 – 4, и игроки покидают скамейку для штрафников как обычно, меняя численный состав до 5 – 4 или 5 – 5. При первой остановке в игре состав регулируется до 4 – 3 или 4 – 4, соответственно.

605 – Серия штрафных бросков

Если по окончании овертайма (дополнительного периода) счет остается ничейным, то вступает в силу процедура серии штрафных бросков ИРС:

1. Для выполнения **серии штрафных бросков** команды не меняются воротами. Перед выполнением **серии штрафных бросков** центральная часть площадки будет насухо вычищена специальной машиной для зачистки льда во время перерыва, необходимого для организации программы должным образом. Команда хозяев поля имеет право выбора: начинать серию первыми или вторыми.
2. Процедура начинается с того, что три различных игрока от каждой команды начинают, по очереди, выполнение бросков. Нет необходимости оговаривать имена игроков заранее. В **серии штрафных бросков** могут участвовать все игроки обеих команд, заявленные в официальном списке, за исключением ситуаций, разъясненных в ст. 3 (ниже).
3. В Серии штрафных бросков могут участвовать все игроки, если на них не наложен дисциплинарный штраф, дисциплинарный до конца игры штраф или матч-штраф.
4. Как только начинается **серия штрафных бросков**, вратаря нельзя заменить, кроме тех случаев, когда он/она получают травму. В таком случае заменяющему вратарю разминка не разрешается.
5. Броски проводятся в соответствии с Официальной книгой правил МПК.

Формат игры

6. Игроки обеих команд выполняют, по очереди, броски до тех пор, пока не забит решающий гол. После чего, оставшиеся броски не выполняются.
7. Если после трех бросков каждой команды результат все еще ничейный, процедура продолжается **Серией буллитов** выполняемых **новым** игроком каждой команды, по очереди. Игра заканчивается тогда, когда дуэль двух игроков дает решающий результат.
8. Секретарь игры ведет запись всех бросков, с указанием игроков, вратарей и числа забитых голов.
9. В результат игры будет включен только решающий гол. Он будет зачтен забившему его игроку и пропустившему его вратарю.
10. Если команда отказывается от участия в **серии штрафных бросков**, игра будет считаться проигранной для этой команды, а другая команда получит 3 очка за победу. Если игрок отказывается произвести бросок, это будет считаться для команды, как «**ворота не взяты**».

РАЗДЕЛ 7 – КОМАНДЫ

700 – Состав команды и форма игроков

Для того чтобы принять участие в игре, каждая команда должна включать максимум **13 полевых игроков** и **2 вратарей**, то есть должно быть всего **15** пригодных к игре спортсменов, носящих определенную форму команды. В соответствии с Положениями МПК по следж хоккею, каждая команда перед игрой должна предоставить имена игроков, номера и другую информацию, необходимую для судейства. После того, как игра началась, никакие изменения или дополнения к списку не разрешаются.

701 – Капитан команды

Каждая команда из **13** игроков должна назначить капитана и не более двух (**2**) его заместителей. Капитан имеет право обсуждать с главным судьей вопросы, связанные с интерпретацией правил, которые могут возникнуть в ходе игры. Выражение несогласия по поводу наложения штрафа не является вопросом, относящимся к интерпретации правил. Если капитан или его заместитель не находятся на льду, они не могут покинуть скамейку для игроков без приглашения главного судьи. Если оба, капитан и его заместитель, находятся на льду, только капитан имеет право на обсуждение с главным судьей. Игрокам, не имеющим на своих свитерах букв «С» или «А», не будет предоставлено право на обсуждение с главным судьей.

702 – Игроки на льду

В любое время в процессе игры команда не может иметь одновременно более 6 игроков на льду. Каждой команде разрешается иметь максимум одного вратаря на льду во время игры. Вратарь может быть заменен полевым игроком. Но полевой игрок не может стать вратарем. Шесть позиций игроков распределяются следующим образом:

Вратарь**Правый защитник****Левый защитник****Правый нападающий****Центральный****Левый нападающий****703 – Замена игроков и вратарей**

- а) Игроки и вратари могут быть заменены в любое время в процессе игры или во время остановки игры.
- б) Если, в ходе замены, игрок, входящий в игру, играет с шайбой или совершает любой физический контакт с соперником, пока выходящий игрок действительно находится на льду, то фиксируется нарушение и главный судья налагает:

- **Малый скамеечный штраф** (см. **Правило 1062**).

- с) Если, в ходе замены, в игрока, входящего в игру или выходящего из нее, случайно попадет шайба, игра не будет остановлена и никакого штрафа наложено не будет.

1. Никакому игроку или вратарю не разрешается разминка в конце первого и второго периодов или во время любой остановки в игре.
2. В соответствии с правилами, замена одного или более игроков приведет к замене состава.

704 – Замена игроков и вратарей со скамейки игроков во время игры

а) Игроки и вратари могут быть заменены в любое время в процессе игры со скамейки игроков при условии, что:

- Заменяющие игроки или вратари находятся в пределах зоны, ограниченной в длину соответствующей скамейкой для игроков и в **3 м** от бортов (см. рисунок на противоположной странице).
- Заменяющие игроки и вратари должны быть вне игры прежде, чем будет произведена какая-либо замена.



б) Если произошла преждевременная замена вратаря на игрока в случае, когда вратарь покидает свою площадь ворот и направляется к своей скамейке для игроков с целью замены на другого игрока, судья должен остановить игру в момент, когда нарушившая правило команда овладеет шайбой. Последующее вбрасывание производится в центральной точке, за исключением случаев, когда атакующая команда, в результате этого, получит территориальное преимущество. В этом случае вбрасывание (см. **Правило 900 G**) производится в той точке, где произошла остановка игры.

705 – Процедура замены игроков во время остановки игры

а) После остановки игры команда гостей должна расположить готовый к игре состав на льду, и никакие замены не будут разрешены до возобновления игры.

Если возникает любая несвоевременная задержка в смене игроков по вине какой-либо из команд, главный судья должен приказать нарушившей команде или командам занять свои места немедленно и не разрешать замены игроков.

б) Процедура должна быть выполнена следующим образом:

1. Главный судья должен занять свое место, связанное с возобновлением игры, а линейный судья, производящий вбрасывание, должен быстро проследовать к месту вбрасывания.
2. Главный судья должен предоставить команде гостей десять секунд для замены ее игроков.
3. После того, как десять секунд истекли, главный судья должен поднять свою руку сигнализируя о том, что команда гостей не имеет больше права производить замену игроков.
4. С поднятой рукой, главный судья должен предоставить команде хозяев поля десять секунд для замены ее игроков.

5. После того, как десять секунд истекли, главный судья должен опустить свою руку сигнализируя о том, что команда хозяев поля не имеет больше права производить замену игроков.

6. Как только главный судья опустит свою руку, линейный судья, производящий вбрасывание, должен дать свисток, сигнализируя о том, что игроки обеих команд

имеют не больше пяти секунд, чтобы приготовиться к вбрасыванию.

7. По истечении пяти секунд или раньше, если разыгрывающие вбрасывание игроки готовы к нему, линейный судья должен вбросить шайбу. Линейный судья не обязан ждать, когда игроки займут свои места для произведения вбрасывания.

с) Командам не разрешается производить замену игроков после неудавшегося вбрасывания, за исключением случаев, когда налагаемые штрафные санкции влияют на численный состав другой команды.

706 – Замена игроков, находящихся на скамейке для оштрафованных игроков

Игрок, отбывающий штраф и подлежащий замене, после окончания срока штрафа должен сразу же направиться по льду к своей скамейке игроков для того, чтобы его команде можно было бы произвести какую-либо замену.

- **Малый скамеечный штраф** (см. **Правило 1053**)

707 – Замена вратарей во время остановки игры

а) Во время остановки игры вратарям не разрешается подъезжать к скамейке игроков, за исключением замены или во время тайм-аута.

- **Малый штраф** (см. **Правило 1065**).

б) Если замена вратаря была произведена во время остановки игры, вратарь, покинувший лед, может снова участвовать в игре немедленно после ее возобновления.

Заменяющему вратарю разминка не разрешена.

РАЗДЕЛ 8 – БЕЗОПАСНОСТЬ

801 – Травмированные игроки

а) Если игрок получил травму и не может продолжить игру или проследовать к своей скамейке для игроков, игра не будет остановлена до тех пор, пока его команда не завладеет шайбой, за исключением, если эта команда имеет реальную возможность произвести взятие ворот.

б) Если игрок, за исключением вратаря, получил травму и вынужден покинуть площадку во время игры, он может удалиться и будет произведена замена, но игра продолжится и команды не покинут лед.

в) Если травмирован подвергнувшийся штрафу игрок, то он/она может проследовать в раздевалку. Если он/она были подвергнуты Малому, Большому или Матч-штрафу, оштрафованная команда должна немедленно направить заменяющего игрока на скамейку для оштрафованных игроков. Этот игрок отбудет на скамейке весь срок наказания и не может быть заменен никаким другим игроком, кроме самого травмированного и подвергнувшегося штрафу, если этот игрок/вратарь в состоянии вернуться на лед.

г) Травмированный подвергнувшийся штрафу игрок не будет допущен к игре, пока не истечет срок штрафа.

е) Если игрок, получивший травму, возвращается на лед до истечения срока штрафа, главный судья назначает дополнительное наказание в виде:

- **Малого** штрафа (2')

- Если очевидно, что игрок получил серьезную травму, главный судья и/или линейный судья должен немедленно остановить игру.

- Если игра остановлена в случае получения игроком, за исключением вратаря, травмы, этот игрок должен покинуть площадку и не возвращаться на лед до возобновления игры.

- **Малый** штраф (2') (см. [Правило 1038 А](#)) [Важные ссылки](#)

802 – Травмированные вратари

а) Если вратарь получает травму или заболевает, то он/она должен быть готов немедленно возобновить игру или быть замененным на другого вратаря.

б) Если оба вратаря команды плохо себя чувствуют и не могут играть, команда получает десять (**10**) минут на то, чтобы переодеть одного из своих игроков в форму вратаря.

- в этом случае ни один из двух официальных вратарей команды не может возобновить игру,

- заменяющему вратарю разминка не разрешена.

803 – Профилактика инфекций

а) Игрок с кровотечением или испачканный кровью игрока другой команды будет считаться травмированным. Он должен покинуть площадку для получения медицинской помощи и/или для того, чтобы привести себя в порядок.

б) Такому игроку должно быть разрешено вернуться на площадку при условии:

- Порез полностью закрыт и соответствующим образом забинтован.

- Кровь смыта с игрока и его снаряжения, которое может быть заменено или соответствующим образом приведено в порядок.

Если поверхность льда или любое оборудование площадки запачканы кровью, главный судья должен обеспечить, чтобы пятна крови были удалены соответствующим персоналом после первой остановки в игре.

804 – Зачистка льда

а) Судья имеет право убрать образующийся нарост снега вокруг штанг ворот или на линии ворот около сетки.

РАЗДЕЛ 9 – ПРАВИЛА ИГРЫ

900 – ВБРАСЫВАНИЯ**901 – Точки вбрасывания и воображаемая линия**



а) Вбрасывание должно производиться в начале каждого периода и после любой остановки игры.

б) Все вбрасывания должны производиться исключительно:

- в девяти обозначенных точках вбрасывания, или
- на двух воображаемых линиях, параллельных боковым бортам и протянувшихся от точки конечного вбрасывания в одной нейтральной зоне, до точки конечного вбрасывания в другой нейтральной зоне.

с) Вбрасывания должны производиться в центральной точке:

- в начале периода,
- после взятия ворот,
- вследствие ошибки судьи при определении проброса,
- вследствие преждевременной замены вратаря.

д) Вбрасывания должны производиться в точках конечного вбрасывания защищающейся команды:

- когда после нарушения правил защищающейся команды в своей зоне шайба должна быть вброшена в точку конечного вбрасывания на стороне, где произошла остановка,
- при неправильном взятии ворот, в результате отскока шайбы от судьи,
- после того, как атакующая команда не реализовала штрафной бросок.

e) Вбрасывания должны производиться в точках конечного вбрасывания атакующей команды:

- при пробросе шайбы атакующей командой,
- после преднамеренного офсайда атакующей команды.

f) Производится в точках вбрасывания в нейтральной зоне:

- после офсайда,
- после любых нарушений правил, совершаемых атакующей командой в своей зоне атаки,
- в случае если вслед за остановкой игры, один или оба защитника, играющие около синей линии их зоны атаки, или какой-либо игрок, выходящий со скамейки игроков атакующей команды, вкатываются в зону атаки за внешний край кругов точек конечного вбрасывания.

g) Вбрасывания должны производиться на воображаемых линиях:

После любых нарушений, совершенных любой из команд в ближайшей точке у линии, где была остановлена игра, за исключением специально рассмотренных выше случаев.

902 – Действия при производстве вбрасывания

a) Главный или линейный судья должны вбросить шайбу между клюшками двух игроков, разыгрывающих вбрасывание.

b) Игроки, разыгрывающие шайбу при вбрасывании, должны располагаться прямо, лицом к боковым бортам. Их сани должны находиться вне точки вбрасывания, крюки клюшек, касающихся льда, должны быть помещены в белый сегмент данных точек.

c) Игрок атакующей команды на половине площадки, являющейся зоной его атаки, должен первым поместить свою клюшку на лед для вбрасывания, после чего немедленно ставит клюшку на лед игрок защищающейся команды.

d) Однако при вбрасывании в центральной точке вбрасывания, игрок команды гостей должен первым поставить на лед свою клюшку.

1. Судья не должен давать свисток для начала игры.

2. Не разрешается производить замену игроков до момента окончания вбрасывания и возобновления игры, за исключением случая, когда на команду налагается штраф, влияющий на расстановку сил на льду.

3. Если игрок, разыгрывающий вбрасывание, по требованию судьи отказывается немедленно занять правильное положение, то судья имеет право заменить его на вбрасывании другим игроком его команды, находящимся в это время на льду.

4. Если игрок въезжает в круг вбрасывания, главный или линейный судья должны дать свисток и повторить вбрасывание, за исключением случаев, когда шайбой овладевает не нарушившая правило команда.
5. Главный судья должен наложить соответствующий(ие) штраф(ы) за нарушения, совершенные игроком (см. **Правило 1043 параграф b**).

903 – Положение «Вне игры»

а) Игроки атакующей команды не будут в положении «вне игры» (офсайде), если они проследуют в свою зону нападения только после того, как туда переместилась шайба.

б) Определяющими факторами в определении офсайда являются:

1. Расположение коньков игрока

- игрок находится в офсайде, если в момент полного пересечения шайбой синей линии, оба его конька уже полностью находятся за синей линией его зоны нападения.

2. Положение шайбы

- шайба должна полностью пересечь синюю линию зоны нападения.

с) При нарушении данного правила игра должна быть остановлена и должно быть произведено вбрасывание:

1. В ближайшей точке вбрасывания в нейтральной зоне, если шайба была введена в зону нападения игроком атакующей команды.

2. На месте, с которого игрок атакующей команды произвел передачу, или с которого совершил бросок шайбы через синюю линию (**см. пункт 4 данного правила**).

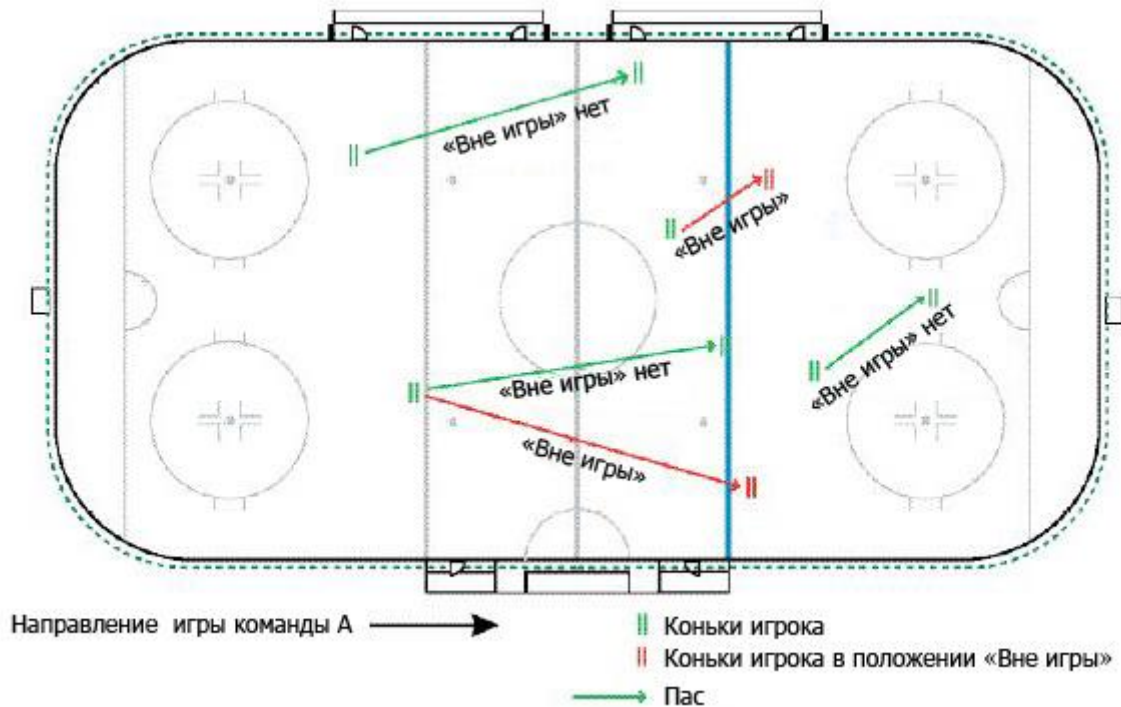
3. В точке конечного вбрасывания, в зоне защиты нарушившей правило команды, если, по мнению линейного или главного судьи, игрок умышленно создал положение «вне игры».

4. В точке конечного вбрасывания в зоне защиты атакующей команды, если шайба была отпасована или брошена атакующим игроком из его зоны защиты.

д) Если игрок, владеющий шайбой, пересекает линию раньше шайбы – это не считается офсайдом.

1. Если игрок защищающейся команды ведет и передает шайбу в зону защиты, в то время как атакующая команда находится в офсайде – положение «вне игры» не будет объявлено.

2. Преднамеренный офсайд вызывается с целью обеспечения остановки в игре, вне зависимости от причин.



904 – Действия при «отложенном» положении «вне игры»

а) Если атакующий игрок входит в зону нападения раньше шайбы, а защищающийся игрок имеет возможность овладеть шайбой, то линейный судья поднятием своей руки должен зафиксировать **«отложенное» положение «вне игры»**, за исключением случаев, когда шайба брошена по воротам, вынуждая вратаря вступить в игру.

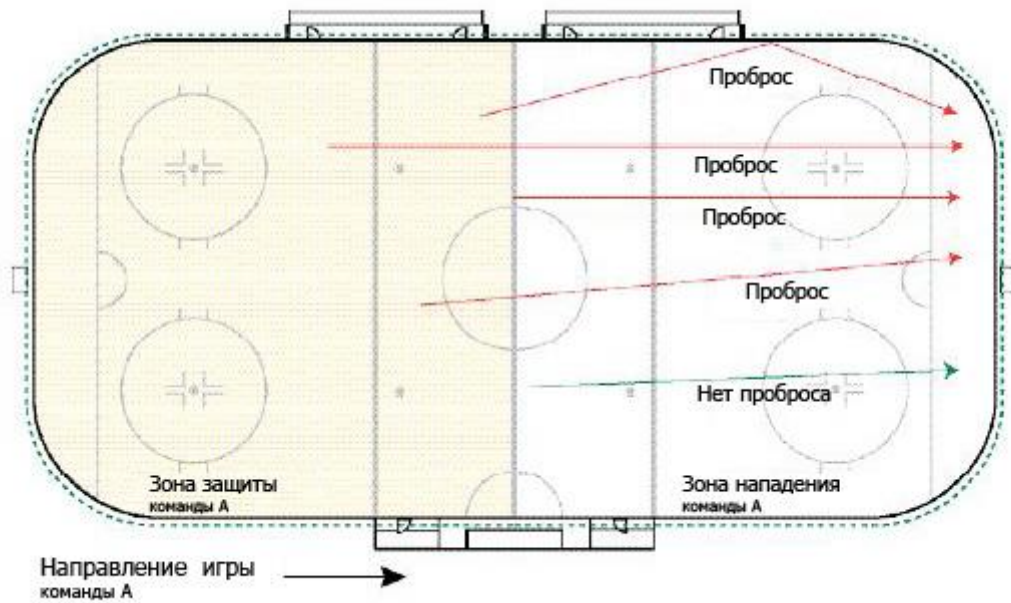
б) Линейный судья должен опустить руку, отменяя «отложенное» положение «вне игры» и разрешая игре продолжаться, если:

1. Защищающаяся команда или переводит, или выводит шайбу в нейтральную зону, или
2. Все атакующие игроки немедленно покидают зону нападения, совершая контакт коньком с синей линией.

с) Зона нападения должна быть полностью освобождена от игроков атакующей команды прежде, чем **«отложенное» положение «вне игры»** может быть отменено, пока шайба все еще находится в зоне нападения.

д) Термин **«немедленно»** означает, что атакующие игроки не должны касаться шайбы, пытаться овладеть потерянной шайбой, или заставить защищающегося игрока, ведущего шайбу уйти обратно вглубь зоны.

е) Во втором случае, когда линейный судья опускает руку, любой атакующий игрок может вернуться обратно в свою зону нападения.



905 – Проброс шайбы

а) Исключительно для этого правила, центральная красная линия делит площадку на две половины. Место последнего соприкосновения с шайбой игрока команды, владеющей шайбой, должно быть использовано для определения, был или не был совершен проброс.

б) Если игрок команды, играющей в равных составах или в численном большинстве, бросает, ударяет или отбивает шайбу со своей половины поля за линию ворот команды соперника, игра должна быть остановлена и должен быть зафиксирован проброс.

в) Последующее, после фиксации проброса, вбрасывание должно быть произведено в точке конечного вбрасывания, ближайшей к месту последнего касания с шайбой команды, совершившей проброс шайбы.

д) Проброс не будет зафиксирован:

1. Если шайба заходит в ворота

- засчитывается взятие ворот.

2. Если защищающаяся команда играет в «**численном меньшинстве**» в момент броска шайбы.

3. Если, до пересечения линии ворот, шайба касается любой части тела защищающегося игрока, включая вратаря.

4. Если шайба пошла на проброс непосредственно от игрока, участвующего во вбрасывании.

5. Если, по мнению линейного судьи, любой игрок противоположной команды, за исключением вратаря, имеет возможность сыграть с шайбой прежде, чем она пересечет линию ворот.

6. Если вратарь покидает площадь ворот или во время положения проброса находится вне площади ворот и движется в направлении шайбы.

А. Если линейный судья допускает ошибку в объявлении проброса, вбрасывание производится в центральной точке.

В. Цель этого раздела – обеспечение непрерывной игры, и как главный судья, так и линейные судьи должны применять эти правила и добиваться желаемого результата.

С. Термин «**численное меньшинство**» означает, что в результате штрафа(ов) команда будет иметь меньше игроков, чем ее соперники на площадке.

906 - Определение взятия ворот

а) Взятие ворот должно быть засчитано:

1. Если шайба введена в пространство, ограниченное перекладиной и боковыми стойками ворот, клюшкой игрока атакующей команды и полностью пересекла, при этом, линию ворот.

2. Если игрок защищающейся команды забрасывает шайбу любым способом в свои ворота.

3. Если шайба отскочила в ворота после броска игрока атакующей команды, задев при этом любую часть тела товарища по команде.

4. Если игрок атакующей команды в результате физического воздействия со стороны любого защищающегося игрока, оказывается в площади ворот в момент попадания шайбы в ворота, за исключением случая, когда, по мнению главного судьи, он имел достаточно времени, чтобы покинуть площадь ворот.

5. Если шайба становится бесконтрольной в площади ворот, а затем направляется в ворота клюшкой игрока атакующей команды.

6. Когда шайба отскакивает в ворота непосредственно от саней атакующего или защищающегося игрока.

7. Если атакующий игрок находится в площади ворот в тот момент, когда шайба пересекает линию ворот, и никаким образом не влияет на возможность вратаря остановить шайбу, за исключением случаев, изложенных в **Правиле 907**.

8. Когда шайба отскакивает прямо от лицевой маски вратаря.

А. Все объявления должны быть сделаны главным судьей. Он/она может консультироваться с линейными судьями и/или судьей за воротами.

907 – Отмена взятия ворот

а) Взятие ворот не будет засчитано:

1. Если атакующий игрок умышленно бросает шайбу рукой, бьет по шайбе рукой или направляет шайбу в ворота каким-либо другим способом, кроме как своей клюшкой, даже если шайба после этого отскакивает в ворота от любого игрока, вратаря или судьи.

2. Если атакующий игрок касается шайбы клюшкой, расположенной выше обычного уровня плеча.

3. Если шайба заходит в ворота непосредственно после отскока от судьи.
4. Если какая-либо часть саней или клюшка атакующего игрока находится в площади ворот в момент взятия ворот, или, когда в результате физического воздействия со стороны любого защищающего игрока, игрок вынужден оказаться в площади ворот в момент попадания шайбы в ворота, но, по мнению главного судьи, он имел достаточно времени, чтобы покинуть площадь ворот, за исключением положений **Правила 906.**
5. Если ворота сдвинуты со своего места или рама ворот не полностью соприкасается с поверхностью льда.
6. Если атакующий игрок идет на контакт с вратарем, случайно или по какой-либо другой причине, а вратарь находится в площади ворот, и в этот момент забит гол.
7. Если атакующий игрок идет на контакт с вратарем, за исключением случайного контакта, в то время, когда вратарь вне зоны ворот, и в этот момент забит гол.
8. Когда атакующий игрок въезжает или занимает позицию в площади ворот таким образом, чтобы закрыть видимость вратарю и повлиять на его способность защитить ворота, и в этот момент забит гол.
9. В случае, если вратарь вместе с шайбой был втолкнут в ворота после того, как он остановил ее. Если ситуация соответствует правилам наложения штрафа, то такой штраф должен быть наложен.

b) В случае, если шайба находится под игроком, который, в свою очередь, находится в площади ворот или рядом с ней (умышленно или по другой причине), гол не может быть забит заталкиванием игрока с шайбой в ворота. Если ситуация соответствует правилам наложения штрафа, то такой штраф должен быть наложен, включая штрафной бросок (см. **Правило 1046.**)

1. Нельзя отменить взятие ворот после вбрасывания, произведенного непосредственно после этого взятия ворот.
2. Под площадью ворот понимается пространство, образованное разметкой площади ворот на льду и вертикально простирающееся на **1,27 м** до верхней кромки перекладины ворот.
3. «**Контакт**», преднамеренный или в результате других причин, между вратарем и атакующим игроком может быть через клюшку или любую часть тела.
4. Все такие штрафы налагаются строго по усмотрению главного судьи.

908 – Взятие ворот и передачи, присуждаемые игроку

- a) В официальном протоколе игры «**взятие ворот**» должно быть зафиксировано на имя игрока, забросившего шайбу в ворота соперника.
- b) За каждое взятие ворот игроку начисляется одно очко.
- c) Если произведено взятие ворот, то результативная «**передача**» должна быть присуждена игроку или игрокам, непосредственно принимавшим участие в игре перед взятием ворот.

d) При любом взятии ворот результативная передача может быть присуждена не более, чем двум игрокам.

e) Игроку начисляется одно очко за каждую передачу.

1. Только одно очко может начисляться любому игроку, принявшему участие во взятии ворот.

2. Две передачи могут присуждаться игроку, взявшему ворота после того, как шайба отскочила от вратаря.

3. В случае очевидной ошибки при начислении очков за взятие ворот или передачу, ошибка должна быть немедленно исправлена, но изменения не могут быть внесены после того, как главный судья подписал Официальный протокол.

909 – Шайба за пределами площадки

a) Если шайба покидает пределы игровой площадки или ударяется о какие-либо предметы, за исключением бортов и защитного стекла, игра должна быть остановлена и последующее вбрасывание должно быть произведено в ближайшей точке на воображаемой линии, откуда был совершен бросок, или на месте, где шайба, изменив свое направление, покинула площадку, за исключением случаев, специально оговоренных в данных правилах.

910 – Шайба на сетке ворот

a) Если шайба лежит на внешней стороне сетки ворот больше трех секунд или прижата к воротам игроками соперничающих команд, то главный судья должен остановить игру и произвести вбрасывание шайбы:

1. В ближайшей точке конечного вбрасывания.

2. В ближайшей точке вбрасывания в нейтральной зоне, если, по мнению главного судьи, остановка была вызвана игроком атакующей команды.

911 – Шайба вне поля зрения

a) Если происходит свалка игроков или игрок случайно падает на шайбу, и шайба пропадает из поля зрения главного судьи, то он должен немедленно остановить игру. Последующее вбрасывание шайбы должно быть произведено на месте остановки игры, за исключением случаев, оговоренных в данных правилах.

912 – Незаконная шайба

a) Если в любое время в процессе игры на игровой площадке появляется другая шайба, за исключением официальной, находящейся в игре, игра должна быть остановлена в момент завершения игрового эпизода, связанного с переходом шайбы к другой команде.

913 – Шайба, попадающая в судью

a) Игра не должна быть остановлена по причине того, что шайба касается судьи, за исключением случая, когда она заходит в ворота.

914 – Остановка/передача шайбы руками

а) Игроку разрешается останавливать или бить по шайбе, находящейся в воздухе, открытой рукой или посылать шайбу по льду своей рукой, за исключением случаев, когда, по мнению главного судьи, игрок умышленно направляет шайбу своему партнеру:

б) Если партнер игрока, пославшего шайбу рукой, овладевает шайбой в нейтральной зоне, игра должна быть остановлена, а шайба – вброшена на месте, где произошло нарушение,

за исключением случаев, когда нарушившая команда получает территориальное преимущество. В этом случае вбрасывание должно быть произведено на месте остановки игры.

в) Если партнер игрока, пославшего шайбу рукой, овладевает шайбой в своей зоне защиты, главный судья не должен останавливать игру при условии, что пас рукой завершился до того, как игрок и шайба покинули зону.

Однако если игрок послал шайбу рукой из нейтральной зоны, и ею овладел партнер по команде, находящийся в зоне своей защиты, главный судья должен остановить игру и произвести вбрасывание на месте остановки игры.

г) Если партнер игрока, пославшего шайбу рукой, овладевает шайбой в своей зоне нападения, главный судья должен остановить игру, а последующее вбрасывание должно быть произведено в точке вбрасывания в нейтральной зоне, за пределами зоны нападения, за исключением случаев, когда шайба послана рукой из зоны защиты атакующей команды или где-либо в нейтральной зоне. В этом случае вбрасывание будет произведено в том месте, где шайба была послана рукой.

д) Взятие ворот должно быть отменено после того, как по шайбе ударил рукой игрок атакующей команды, даже если она отскочила в ворота от любого игрока, его клюшки, саней, вратаря или судьи.

915 – Игра по шайбе высоко поднятой клюшкой

а) Запрещено останавливать или бить по шайбе клюшкой, расположенной выше уровня плеч. Если это происходит, то игра должна быть остановлена, за исключением если:

1. Шайба отбита к сопернику. В этом случае игра будет продолжена, а главный судья должен показать жест «**можно играть**».

2. Игрок, защищающий команду, отбивает шайбу в свои собственные ворота. В этом случае засчитывается взятие ворот.

б) Если по шайбе сыграл высоко поднятой клюшкой игрок атакующей команды в своей зоне нападения, то последующее вбрасывание должно быть произведено в ближайшей точке вбрасывания в нейтральной зоне, за исключением случаев, когда нарушившая правило команда получает территориальное преимущество. В этом случае вбрасывание должно быть произведено на месте остановки игры.

с) Если игрок сыграл по шайбе высоко поднятой клюшкой в своей зоне защиты или в нейтральной зоне, то последующее вбрасывание должно быть произведено на месте, где произошло нарушение, за исключением случаев, когда нарушившая правило команда получает территориальное преимущество. В этом случае вбрасывание должно быть произведено на месте остановки игры.

d) Взятие ворот не может быть засчитано, если клюшка атакующего игрока, расположенная выше нормального уровня плеч, касается шайбы.

916 – Вмешательство зрителей

a) В случае, если на лед бросают предметы, которые препятствуют проведению игры, главный судья обязан остановить игру, а шайба должна быть брошена на месте остановки игры.

b) В случае, если помехи игроку создает кто-либо из зрителей, главный или линейный

судья должен остановить игру. Если игроку помешал кто-либо из зрителей, в то время как его команда владеет шайбой, то игра не останавливается до завершения игрового эпизода.

РАЗДЕЛ 10 – ШТРАФЫ

1000 – Штрафы – классификация и процедура наложения

Штрафы, в зависимости от их продолжительности, подразделяются на следующие категории:

1. МАЛЫЙ ШТРАФ	(2)
2. МАЛЫЙ СКАМЕЕЧНЫЙ ШТРАФ	(2)
3. БОЛЬШОЙ ШТРАФ	(5)
4. ДИСЦИПЛИНАРНЫЙ ШТРАФ	(10)
5. ДИСЦИПЛИНАРНЫЙ ДО КОНЦА ИГРЫ ШТРАФ	(GM)
6. МАТЧ-ШТРАФ	(MP)
7. ШТРАФНОЙ БРОСОК	(PS)

Все штрафы представляют собой чистое игровое время.

1. Штрафы, наложенные после окончания игры, должны быть зафиксированы главным судьей в Официальном протоколе игры.
2. Некоторые правила предусматривают, что менеджер или тренер должны определить игрока для отбывания штрафа. Если они отказываются это сделать, главный судья имеет право назвать для отбывания штрафа любого игрока нарушившей команды, который находился на площадке во время назначения штрафа.

3. Если Малый или Большой штрафы двух игроков одной команды заканчиваются в одно и то же время, капитан этой команды должен сообщить главному судье, который из игроков должен возвратиться на лед первым. Полученную от капитана информацию главный судья сообщает, соответственно, секретарю игры.
4. При наложении Дисциплинарного до конца игры штрафа, суммарное время **20 минут** должно быть записано в Официальном протоколе игры на имя оштрафованного игрока.
При наложении Матч-штрафа суммарное время **25 минут** должно быть записано в Официальном протоколе игры на имя оштрафованного игрока.
5. Обо всех наложенных Дисциплинарных до конца игры штрафах и Матч-штрафах главный судья должен:
сообщить Надлежащим инстанциям сразу же после игры.

1001 – Малый штраф

а) При наложении малого штрафа любой игрок, кроме вратаря, должен быть удален со льда на **(2)** две минуты, в течение которых не будет разрешена замена оштрафованного игрока.

1002 – Малый скамеечный штраф

б) При наложении малого скамеечного штрафа любой игрок нарушившей команды, кроме вратаря, назначенный менеджером или тренером через капитана команды, будет удален со льда на **(2)** две минуты, в течение которых не будет разрешена замена этого игрока.

Таблица штрафов

Штраф	Игрок		Вратари		Замечания		
	Игрок удаляется на	Отбывает на штрафной скамье	Вратарь удаляется на	Отбывает на штрафной скамье	Записывается в протоколе	Замечания	Совпадающие штрафы
Малый	2 минуты	Нарушителем	-	Игроком на льду	2 минуты	Может окончиться при голе	Могут применяться
Малый скамеечный	2 минуты	Любым игроком	Не применяется	-	2 минуты	Может окончиться при голе	Могут применяться

Большой	На оставшееся время игры	Любым игроком за исключением нарушителя в течение 5 минут	На оставшееся время игры	Игроком на льду в течение 5 минут	5 минут	-	Могут применяться
Дисциплинарный	10 минут	Нарушителем	-	Игроком на льду	10 минут	-	-
Дисциплинарный до конца игры	На оставшееся время игры	Никем	На оставшееся время игры	Никем	20 минут	Раппорт	-
Матч-штраф	На оставшееся время игры	Любым игроком за исключением нарушителя в течение 5 минут	На оставшееся время игры	Игроком на льду в течение 5 минут	25 минут	Раппорт	Могут применяться
Штрафной бросок	-	-	-	-	Ш.Б.	-	-

с) Если команда играет в «**численном меньшинстве**» по причине одного или более малых или малых скамеечных штрафов, а команда соперника забивает гол, то первый из этих наложенных штрафов должен автоматически закончиться, за исключением случаев, когда такой штраф был наложен в то же самое время, что и штраф игрока команды соперника, который первоначально привел к тому, что обе команды должны играть в меньшинстве. В этом случае малый или малый скамеечный штрафы, наложенные на команду, которой забили гол, должны закончиться.

1. Назначенный игрок должен немедленно занять свое место на скамейке для оштрафованных игроков и отбывать штраф, как будто этот малый штраф был наложен на него.
2. Термин «**игра в меньшинстве**» означает, что вследствие штрафа(ов) команда должна иметь меньший численный состав, чем соперник на льду во время взятия ворот.
3. Это правило не применяется, когда взятие ворот производится в результате Штрафного броска.

1003 – Большой штраф

а) При наложении большого штрафа любой игрок, включая вратаря, будет удален со льда до конца игры (**Дисциплинарный до конца игры штраф**), а его замена будет разрешена по истечении (**5**) пяти минут.

1. Если игрок наказывается большим и Малым штрафом в одно и то же время, большой штраф должен отбываться оштрафованным игроком первым.

Это применяется в случае, когда оба штрафа налагаются на одного и того же игрока (см. **Правило 1012**).

1004 – Дисциплинарный штраф

а) При наложении первого дисциплинарного штрафа любой игрок, кроме вратаря, будет удален со льда на **(10)** десять минут с правом немедленной замены. Игрок, чей дисциплинарный штраф окончился, должен оставаться на скамейке для оштрафованных игроков до ближайшей остановки игры.

б) При наложении в одной и той же игре, на одного и того же игрока или вратаря второго дисциплинарного штрафа, он будет автоматически удален со льда до конца игры (**Дисциплинарный штраф до конца игры**) с правом немедленной замены.

1. В случае если игрок наказывается Малым или Большим и дисциплинарный штрафом в одно и то же время, оштрафованная команда должна немедленно поместить дополнительного игрока на скамейку для оштрафованных игроков для отбывания Малого или Большого штрафа без замены.

1005 – Дисциплинарный до конца игры штраф

а) При наложении дисциплинарного до конца игры штрафа на любого игрока, включая вратаря или представителя команды, он будет удален со льда на оставшееся время игры, и ему будет приказано отправиться в раздевалку, но замена удаленного игрока или вратаря должна быть разрешена немедленно.

1. Дисциплинарный до конца игры штраф не приводит к автоматической дисквалификации игрока, кроме как отстранения его от участия в данной игре, но Надлежащие инстанции имеют право дисквалифицировать игрока или официального представителя команды и отстранить их от участия в последующих играх.

2. Если любой игрок или официальный представитель команды наказывается вторым дисциплинарным до конца игры штрафом во время участия в каком-либо чемпионате или турнире, он должен быть автоматически отстранен от участия в следующей игре своей команды на этом чемпионате или турнире.

1006 – Матч-штраф

а) При наложении матч-штрафа на любого игрока, включая вратаря, он будет удален со

льда на оставшееся время игры, и ему будет приказано отправиться в раздевалку. Игроку, отбывавшему наказание (штраф) за удаленного игрока или вратаря, будет разрешено выйти на лед по истечении 5 минут игрового времени.

1. Игрок или представитель команды, наказанные матч-штрафом, подвергаются автоматической дисквалификации. Это означает, что он должен быть отстранен от участия, как минимум, в следующей игре своей команды, а его случай должен быть предметом рассмотрения Надлежащей инстанции.

1007 – Штрафной бросок

а) Для назначения штрафного броска за неправильную атаку игрока сзади требуются пять условий:

1. Нарушение происходит, когда шайба находится вне зоны защиты не нарушившей команды (полностью пересекла синюю линию).

2. Атакующий игрок должен «контролировать шайбу» и владеть ей.

3. Нарушение осуществляется «сзади».

4. Атакующий игрок владеет шайбой, и контролирует ее, и лишается возможности забить гол.
 5. Игрок, владеющий и контролирующей шайбу, не имеет перед собой соперников, которых надо обыграть, кроме вратаря.
- b) Если нарушение правил сопряжено с наложением Малого штрафа, то штрафной бросок назначается, а штраф не накладывается, независимо от того, результативный штрафной бросок или нет.
- c) Если нарушение сопряжено с наложением другого штрафа, то штрафной бросок назначается и штраф накладывается независимо от того, результативный штрафной бросок или нет.
1. Термин **«контроль шайбы»** подразумевает действия игрока, перемещающего шайбу своей клюшкой. Если шайба во время ведения касается другого игрока или его снаряжения, ударяется о ворота или становится ничейной, то в этом случае игрок уже не считается контролирующим шайбу.
 2. Если вратарь команды соперника удален с площадки, а игрок **«контролирует шайбу»** вне своей Зоны защиты, и нет игроков противоположной команды между ним и воротами соперника (см **Правило 1027**), но его задерживают сзади, главный судья должен присудить взятие ворот команде, не нарушившей правило.
 3. Понятие **«сзади»** определяется в соответствии с положением тел игроков, а **не** их саней.

1008 – Процедура выполнения штрафного броска

- a) Тренер или капитан не нарушившей правило команды выбирает и сообщает главному судье номер любого не оштрафованного игрока, который будет выполнять штрафной бросок.
- b) Главный судья должен попросить объявить имя и номер игрока, назначенного выполнять штрафной бросок. Назначенный игрок не может быть выбран из числа тех, кто отбывает штраф, или на кого был наложен отложенный штраф.
- c) Игроки обеих команд должны отойти к боковым бортам площадки и за центральную красную линию.
- d) Главный судья должен поместить шайбу на центральную точку вбрасывания.
- e) Только вратарь может защищать ворота во время выполнения штрафного броска.
- f) Вратарь должен оставаться в площади своих ворот до тех пор, пока игрок не коснется шайбы.
- g) Игрок, по команде главного судьи, должен сыграть с шайбой, проследовать в направлении линии ворот своего соперника, попытаться обыграть вратаря и забить шайбу.

h) Как только произведен бросок шайбы, штрафной бросок считается завершенным. Взятие ворот в результате любого рода вторичных бросков не засчитывается.

i) В случае взятия ворот со штрафного броска, вбрасывание шайбы должно быть произведено в центре площадки.

j) Если взятие ворот не произошло, вбрасывание должно быть произведено в одной из точек конечного вбрасывания в зоне, в которой был произведен штрафной бросок.

1. Время, необходимое для выполнения штрафного броска, не входит в основное время игры в каком-либо периоде.

2. Если нарушение, за которое был назначен штрафной бросок, произошло в течение игрового времени, штрафной бросок должен быть назначен и выполнен немедленно, не принимая во внимание любую задержку, связанную с тем, что главный судья немного опоздал со свистком. В этом случае, игровой эпизод будет считаться завершенным, а время задержки войдет в обычное игровое время в любом из периодов.

3. Если вратарь покидает площадь своих ворот до того, как игрок коснулся шайбы, или совершает какое-либо нарушение, главный судья должен поднять руку, фиксируя тем самым нарушения правил вратарем и разрешая игроку завершить выполнение штрафного броска. Если штрафной бросок оканчивается неудачей, главный судья должен назначить повторное выполнение штрафного броска.

Если вратарь досрочно покидает площадь ворот, главный судья должен:

1. На первый раз предупредить его и назначить повторное выполнение штрафного броска.
2. Наложить на него Дисциплинарный штраф при вторичном нарушении и назначить выполнение штрафного броска снова.
3. Присудить взятие ворот при нарушении вратарем правил в третий раз.
4. Вратарь должен попытаться остановить бросок любым способом, кроме броска своей клюшки или любого другого предмета, за которое, в таком случае, должно быть засчитано взятие ворот.
5. Если во время выполнения штрафного броска какой-либо игрок противоположной команды мешает или отвлекает игрока, выполняющего штрафной бросок, в результате чего он оканчивается неудачей, то главный судья должен назначить повторное выполнение штрафного броска и наложить Дисциплинарный штраф на нарушившего правила игрока.

1009 – Дополнительные наказания

а) В дополнение к наказаниям, назначенным по данным правилам, Надлежащие инстанции могут, в любое время по окончании игры, рассмотреть любой инцидент и наложить дополнительные наказания за любое нарушение, совершенное на льду или вне его до, во время и после игры, независимо от того, были или нет такие нарушения наказаны главным судьей.

1010 – Процедура наложения штрафов на вратаря

Вратарь никогда не отбывает штрафы на скамейке для оштрафованных игроков.

а) При наложении на вратаря Малого или первого Дисциплинарного штрафов:

1. Вратарь продолжает участвовать в игре.

2. Вместо него штраф будет отбывать другой игрок его команды, который находился на льду во время остановки игры для наложения штрафа за нарушение. Этот игрок будет определен менеджером или тренером, через капитана команды.

б) При наложении Большого, Дисциплинарного до конца игры штрафа или Матч-штрафа вратарь должен быть удален со льда на все оставшееся время игры.

Он должен быть заменен запасным вратарем, если это возможно, или членом его команды, которому будет предоставлено **10 минут** для переодевания в полное снаряжение вратаря.

с) В случае наложения Большого штрафа или Матч-штрафа **5 минут** наказания вместо него будет отбывать другой член команды, который находился на льду в момент остановки игры для наложения штрафа за нарушение. Этот игрок будет определен менеджером или тренером, через капитана команды.

1. Все штрафы, наложенные на вратаря, вне зависимости от того, кто их отбывает, должны быть отмечены в Официальном протоколе игры на имя вратаря.

2. Любые дополнительные штрафы, которые были наложены на вратаря в одной и той же остановке игры, остаются в силе и должны отбываться другим игроком его команды, который находился на льду в момент наложения штрафов.

1011 – Совпадающие штрафы

а) Когда одинаковое количество идентичных штрафов (Малых, Больших или Матч-штрафов) налагаются на обе команды в одну и ту же остановку игры, то такие штрафы называются:

Совпадающими штрафами

б) В случае наложения таких штрафов немедленно должна быть произведена замена игроков, отбывающих данные штрафы, и они не должны приниматься в расчет по причине отложенных штрафов.

с) В случае, когда оштрафованные игроки продолжают принимать участие в игре, они должны занять свои места на скамейках для оштрафованных игроков и не покидать их до первой остановки игры, следующей после окончания их соответствующих штрафов.

Существует только одно исключение в данном правиле (см. раздел d данного правила):

d) Если обе команды играют на льду в Полных составах, замена оштрафованных игроков **не** будет разрешена, если только один Малый штраф налагается на одного игрока в каждой команде в одну и ту же остановку игры.

1. При применении данного правила, Малый и Малый скамеечный штрафы будут считаться идентичными.

1012 – Отложенный штраф

Это правило применяется только тогда, когда речь идет о Малых, Малых скамеечных, Больших или Матч-штрафах.

а) Если на третьего игрока какой-либо команды наложен штраф, в то время как два других игрока его команды уже отбывают штрафы, то штрафное время для этого игрока не начнется до тех пор, пока не закончится штрафное время одного из этих двух игроков.

б) Игрок должен немедленно проследовать на скамейку для оштрафованных игроков, но его можно заменить запасным игроком.

с) Если какая-либо команда имеет трех или более игроков, отбывающих штрафы в одно и то же время, и, в соответствии с правилом об отложенном штрафе, запасной игрок, вместо третьего оштрафованного игрока, находится на льду, то ни один из трех оштрафованных игроков не может возвратиться на лед до тех пор, пока игра не будет остановлена, за исключением, если в результате окончания его штрафа нарушившей правила команде разрешено иметь на льду больше, чем четырех игроков, включая вратаря. В этом случае оштрафованным игрокам будет разрешено возвратиться на лед в порядке окончания их штрафов.

1. Если штрафы двух игроков одной и той же команды заканчиваются в одно и то же время, капитан этой команды должен сообщить главному судье, который из игроков должен возвратиться на лед первым. Полученную от капитана информацию главный судья должен сообщить, соответственно, секретарю игры.

2. Когда Большой штраф и Малый штраф налагаются в одно и то же время на двух или более игроков одной команды, секретарь игры должен записать Малый штраф как первый наложенный штраф.

Это правило применяется в случае, когда два штрафа налагаются на разных игроков одной команды (см. **Правило 1001**).

1013 – Наложение штрафов

Если совершено нарушение правил, которое влечет за собой наложение штрафа, то:

а) Если команда нарушившего игрока владеет шайбой, то главный судья должен немедленно остановить игру и наложить штраф.

Вбрасывание должно быть произведено в ближайшей к месту остановке игры точке вбрасывания в Нейтральной зоне, если остановка игры произошла в зоне Нападения оштрафованного игрока.

б) Если команда нарушившего правило игрока **не** владеет шайбой, главный судья должен зафиксировать нарушение правил поднятием руки, а, по «**завершению игрового эпизода**» командой, владеющей шайбой, остановить игру и наложить штраф.

с) Если, после того, как главный судья поднял руку, сигнализируя нарушение правил, гол забит любым способом в ворота не нарушившей правило команды в результате действий этой команды, гол засчитывается и штраф налагается обычным способом.

d) Если, после того, как главный судья поднял руку, сигнализируя нарушение правил, не нарушившая правило команда произвела взятие ворот, то гол должен быть засчитан, а первый зафиксированный Малый штраф **не** будет наложен. Все остальные штрафы должны быть наложены. Если нарушившая правило команда уже играет в численном меньшинстве, зафиксированный Малый штраф должен быть отменен, но все штрафы, отбываемые на скамейке для оштрафованных игроков, должны продолжаться.

e) Если, после того как главный судья просигнализировал нарушение, но перед свистком, происходит взятие ворот не нарушившей правила команды в результате действий противоположной команды, гол не будет засчитан и штраф будет наложен.

f) Вбрасывание должно быть произведено в точке вбрасывания в Нейтральной зоне около синей линии зоны Защиты команды, не нарушившей правила, если в течение периода отложенного свистка, сигнализирующего нарушения правил игроком команды, не владеющей шайбой, владеющая шайбой команда совершает проброс шайбы или выбрасывает ее из своей зоны Защиты так, что она выходит за пределы площадки или становится непригодной для игры.

1. «**Завершение игрового эпизода**» командой, владеющей шайбой, означает, что шайбой должен овладеть, или контролировать, или умышленно направить игрок или вратарь противоположной команды, или, что шайба прижата.

Отскок шайбы от любого игрока противоположной команды, ворот или бортов, не будет означать завершение игрового эпизода.

НАРУШЕНИЯ ПРОТИВ ИГРОКОВ

1014 – Толчок на борт

a) На игрока, который применяет силовой прием, использует свой локоть, совершает физическое воздействие против соперника, в результате чего тот с силой ударяется о борт, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Малый штраф (2')

или

Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

б) На игрока, травмирующего соперника в результате толчка на борт, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

1015 – Удар концом клюшки

а) На игрока, пытающегося ударить соперника концом клюшки, должен быть наложен:

Двойной Малый штраф + **Дисциплинарный штраф** (2'+2'+10")

б) На игрока, совершающего удар концом клюшки в отношении соперника, по усмотрению главного судьи, должен быть наложен:

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

с) На игрока, травмирующего соперника в результате удара концом клюшки, должен быть наложен:

Матч-штраф (MP)

1. «**Удар концом клюшки**» - это действие игрока, использующего палку клюшки, расположенную над верхней частью руки, для удара соперника.
2. Термин «**попытка удара концом клюшки**» должен включать все случаи, когда сделано движение концом клюшки, но не совершен контакт с соперником.

1016 – Неправильная атака

а) На игрока, который налетает, насакивает, преднамеренно приподнимает сани для атаки игрока или вратаря команды соперника, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Малый штраф (2')

или

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

б) На игрока, травмирующего соперника в результате неправильной атаки, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

1. «**Неправильная атака**» означает действия игрока, который должен преодолеть некоторую дистанцию, чтобы грубо ударить соперника. Штраф за неправильную атаку может быть результатом толчка на борт, на ворота или на открытом льду.
2. «**Штраф за неправильную атаку**» соперника должен быть наложен на игрока, совершающего физический контакт с соперником после свистка, если, по мнению главного судьи, игрок имел достаточно времени после свистка, чтобы предотвратить такой контакт.
3. Нахождение вратаря вне площадки ворот не дает права на него нападать. Каждый раз, когда игрок команды соперника совершает неоправданный контакт с вратарем, на него должен быть наложен штраф за «**блокировку**» или за «**неправильную атаку**» соперника.

1017 – Атака соперника сзади

а) На игрока, который налетает, физически воздействует или бьет любым способом соперника сзади, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Малый штраф + автоматически **Дисциплинарный** (2'+ M)

или

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

б) На игрока, травмирующего соперника в результате атаки сзади, должен быть наложен:

Матч-штраф (MP)

1. «**Атака сзади**» - это неожиданное физическое воздействие, примененное в отношении игрока, не имеющего возможность защитить себя, и совершаемое сзади в область тела игрока.
2. Если игрок умышленно разворачивает свое тело, чтобы создать контакт с соперником, то это не будет считаться атакой сзади со стороны соперника.

1018 – Атака в область головы и шеи

а) На игрока, который непосредственно бьет или совершает удар любой частью своего тела в область головы и шеи соперника, который «везет» или « с силой направляет» голову соперника в борта, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Малый штраф + автоматически **Дисциплинарный** (2' + M)

или

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

б) На игрока, травмирующего соперника в результате атаки в область головы и шеи, должен быть наложен:

Матч-штраф (MP)

1. Удары в область головы во время драки или стычки попадают под действие **Правила 1022** Драки или Грубость и наказываются штрафами в соответствии с этим правилом.

1019 – Толчок клюшкой

а) На игрока, толкающего соперника клюшкой, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Малый штраф (2')

или

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

б) На игрока, травмирующего соперника в результате толчка клюшкой, должен быть наложен:

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

1. «Толчок клюшкой» - это действие клюшкой, удерживаемой игроком двумя руками в поперечном положении. При этом ни одна часть клюшки не касается льда.

1020 – Удар локтем

а) На игрока, использующего свой локоть для удара соперника, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

или

Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

б) На игрока, травмирующего соперника в результате удара локтем, должен быть наложен, по мнению главного судьи:

Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

1021 – Исключительная грубость

а) На любого игрока, совершающего действие, не разрешенное данными правилами и которое может привести или приводит к травме соперника, представителя команды или судьи, должен быть наложен:

Матч-штраф (MP)

б) Обстоятельства должны быть доложены:

Надлежащим инстанциям

1022 – Драки или грубость

а) На игрока, умышленно скидывающего свою перчатку/перчатки при драке или стычке, должен быть наложен:

Дисциплинарный штраф (10')

б) На игрока, начинающего драку, должен быть наложен:

Матч-штраф (MP)

с) На игрока, который, получив удар, отвечает или пытается ответить ударом, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

d) На любого игрока или вратаря, кто первым вступает в уже идущий конфликт, должен быть наложен, в дополнение к любым другим штрафам, возникшим в результате инцидента:

Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)

e) На игрока, который на приказание главного судьи прекратить действия, связанные с его участием, продолжает или пытается продолжить стычку, или препятствует линейному судье в выполнении его обязанностей, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Двойной Малый штраф (10")

или

Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

f) На игрока или официальное лицо, которое находится на льду или вне льда и участвует в конфликте или драке с игроком или официальным игроком команды вне ледовой площадки, по усмотрению главного судьи, должен быть наложен:

Дисциплинарный штраф (10")

или

Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

g) На игрока, виновного в излишней грубости, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Малый штраф (2')

или

Двойной Малый штраф (2'+2')

или

Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)

h) На игрока, который хватает или держит лицевую маску, шлем или дергает за волосы соперника, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Малый штраф (2')

или

Малый штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

1023 – Удар головой

a) На игрока, пытающегося ударить или умышленно бьющего соперника головой, должен быть наложен:

Матч-штраф (MP)

1. «Попытка удара головой» должна включать все случаи, когда сделано соответствующее движение головой, но не совершен контакт с соперником.

1024 – Высоко поднятые клюшки

a) Проносить клюшки выше нормальной высоты плеча запрещено, и на любого игрока, опасно играющего высоко поднятой клюшкой по отношению к сопернику, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Малый штраф (2')

или

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

b) На игрока, который проносит или держит любую часть своей клюшки выше высоты плеча так, что наносит при этом травму сопернику, должен быть наложен:

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

c) Однако, если такое действие высоко поднятой клюшкой, вызвавшее травму, было расценено как случайное, на нарушившего правило игрока должен быть наложен:

Двойной Малый штраф (2'+2')

1025 – Задержка соперника руками

а) На игрока, который задерживает соперника или какую-либо часть его саней своими руками или клюшкой, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

1026 – Задержка руками клюшки соперника

а) За задержку руками или каким-либо другим образом клюшки соперника на игрока должен быть наложен:

Малый штраф (2')

1027 – Задержка клюшкой

а) На игрока, который препятствует или пытается препятствовать продвижению соперника, задерживая его своей клюшкой, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Малый штраф (2')

или

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

б) На игрока, который травмирует соперника, задерживая его клюшкой, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

с) Если при выходе «один на один» игрока, «контролирующего шайбу» за пределами его собственной зоны защиты, не имеющего перед собой игроков противоположной команды, которых необходимо обыграть, кроме как вратаря, задерживают клюшкой сзади, предотвращая таким образом реальную возможность произвести взятие ворот, то его команде главным судьей будет предоставлено право выполнить:

Штрафной бросок

д) В случае, если вратарь соперников убран со льда, а игрока, контролирующего шайбу за пределами его собственной зоны защиты и не имеющего между ним и воротами соперника игроков противоположной команды, задерживают клюшкой сзади, предотвращая таким образом реальную возможность произвести

взятие ворот, главный судья должен немедленно остановить игру и присудить не нарушившей правила команде:

Гол

1. Выход «один на один» - это ситуация, когда игрок полностью контролирует шайбу, и между ним и вратарем команды соперника или воротами, если вратарь был убран со льда, нет игроков противоположной команды.
2. «Контроль шайбы» - это действие игрока, перемещающего шайбу своей клюшкой. Если шайба во время ведения касается другого игрока или его снаряжения, ударяется о ворота или становится ничейной, то в этом случае игрок больше не считается контролирующим шайбу.
3. Главный судья не должен останавливать игру до тех пор, пока атакующая команда не потеряет контроль над шайбой.
4. Определяющим фактором является положение шайбы. Для Штрафного броска или «присуждения взятия ворот» шайба должна быть полностью за пределами синей линии зоны Защиты.
5. Цель этого правила – восстановить реальную возможность взятия ворот, которая может быть утрачена в результате действий с нарушением правил, примененных против игрока сзади.

1028 – Блокировка

- a) На игрока, который атакует или препятствует продвижению соперника, не владеющего шайбой, должен быть наложен:
Малый штраф (2')
- b) На игрока, который, либо со скамейки игроков, либо со скамейки для оштрафованных игроков, с помощью своей клюшки или тела препятствует продвижению шайбы соперником, который находится на льду и принимает участие в игре, должен быть наложен:
Малый штраф (2')
- c) На игрока, который с помощью своей клюшки или тела препятствует или пытается препятствовать движению вратаря, когда он находится в площади своих ворот, должен быть наложен:
Малый штраф (2')
- d) В случае, когда вратарь удален со льда, а любой член его команды, включая представителя команды, незаконно находящегося на льду, препятствует с помощью клюшки или своего тела продвижению шайбы соперником, главный судья должен присудить команде, не нарушившей правило:

Гол

1. Это правило применяется в случае, когда игрок команды соперника:
 - выбивает клюшку из рук соперника,
 - препятствует сопернику, потерявшему свою клюшку, поднять ее,
 - швыряет или бросает любую оставленную (незаконную) или сломанную клюшку или другие предметы в направлении соперника, ведущего шайбу.

2. Последний игрок, кроме вратаря, касающийся шайбы, будет считаться игроком, владеющим шайбой.
3. Если атакующий игрок умышленно стоит в площади ворот, не блокируя при этом вратаря, главный судья должен остановить игру, а последующее вбрасывание должно быть произведено в ближайшей точке вбрасывания в Нейтральной зоне.

1029 – Удар соперника клюшкой

- а) На игрока, препятствующего или пытающегося препятствовать продвижению соперника, ударяя его своей клюшкой, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Малый штраф (2')

или

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

- б) На игрока, травмирующего соперника ударом клюшки, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

- с) На игрока, который замахивается своей клюшкой на другого игрока в процессе любого конфликта, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Большой штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

1. Главный судья должен наложить штраф на любого игрока за удар соперника клюшкой, если этот игрок, с целью запугать соперника, размахивает клюшкой перед соперником не ударяя его, или совершает большой замах ею, имитируя игру в шайбу.
2. «**Постукивание клюшки**» игрока, ведущего шайбу, не будет считаться ударом клюшкой, если оно ограничивается постукиванием клюшки с единственной целью – отобрать шайбу.

1030 – Колющий удар

- а) На игрока, «**пытающегося совершить колющий удар**» в отношении соперника, должен быть наложен:

Двойной Малый штраф + Дисциплинарный штраф (2'+2'+10")

b) На игрока, совершающего колющий удар в отношении соперника, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

c) На игрока, травмирующего соперника в результате колющего удара, должен быть наложен:

Матч-штраф (MP)

1. «**Попытка колющего удара**» будет включать все случаи, когда сделано колющее движение, но не совершен контакт с соперником.
2. «**Колющий удар**» - это действие игрока в отношении соперника, совершаемое концом крюка клюшки, вне зависимости от того, как игрок держит свою клюшку – одной или двумя руками.

1031 – Удар санями

a) На игрока, который атакует соперника или вратаря команды соперника, находящегося в площади ворот, используя при этом любую часть переднего радиуса своих саней, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Малый штраф (2')

или

Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)

или

Матч-штраф (MP)

1. «**Ударом санями**» считаются такие действия игрока, когда он преднамеренно контактирует с соперником любой частью переднего радиуса своих саней.

ДРУГИЕ ШТРАФЫ

1032 – Оскорбление судей и неспортивное поведение со стороны игроков

a) Если любой игрок:

1. Будучи оштрафованным, не направляется непосредственно к скамейке для оштрафованных игроков или раздевалке;
2. Будучи вне льда использует непристойные, грубые или оскорбительные выражения или любые непристойные жесты по отношению к кому-либо или по отношению к любому судье, обслуживающему игру;

3. Будучи вне льда каким-либо способом вмешивается в действия любого судьи, и игрока можно идентифицировать, на него должен быть наложен:

Малый штраф (2')

Если же игрок не идентифицирован, на его команду должен быть наложен:

Малый скамеечный штраф (2')

b) На игрока, который:

1. Оспаривает или выступает против решений любого судьи во время игры;
2. Умышленно отбрасывает шайбу от судьи, пытающегося подобрать ее;
3. Заезжает или остается в Площади судьи в то время, когда судья разговаривает с любым другим судьей, должен быть наложен:

Дисциплинарный штраф (10')

При дальнейшем оспаривании на него должен быть наложен:

Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)

c) Если игрок, находящийся на льду:

1. Употребляет непристойные, грубые и оскорбительные выражения по отношению к какому-либо лицу на площадке до, во время и после игры, за исключением непосредственной близости от скамейки игроков;
2. Бьет по борту клюшкой или другими предметами во время игры;
3. Отказывается идти непосредственно и незамедлительно на скамейку для оштрафованных игроков после драки или любой стычки, в которую он был вовлечен;

или вызывает какую-либо задержку, подбирая свое снаряжение;

4. Продолжает действия, направленные на ответную реакцию со стороны соперника, подлежащую наложению штрафа,

на него должен быть наложен:

Дисциплинарный штраф (10')

d) Если игрок, находящийся на льду, продолжает, каким-либо образом, линию поведения, за которую прежде он был оштрафован Дисциплинарным штрафом, на него должен быть наложен:

Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)

е) На игрока, который выражается или делает замечания расового характера, или касающиеся этнической принадлежности, должен быть наложен:

Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)

f) На любого игрока:

1. Умышленно трогающего руками или клюшкой, хватающего, отталкивающего или толкающего руками, клюшкой или телом; совершающего удар клюшкой или какой-либо силовой прием в отношении судьи, или плюющего в судью;
2. Который ведет себя так, что его поведение мешает или наносит вред проведению игры;
3. Который на площадке или вне ее до, во время и после игры использует непристойные жесты по отношению к судьям или любому другому;
4. Который плюется на льду или где-либо на площадке,

должен быть наложен:

Матч-штраф (MP)

g) Если игрок, которого можно идентифицировать, находящийся вне льда, бросает клюшку или какой-либо другой предмет на игровую площадку со скамейки для игроков, то на него налагается:

Малый штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (2' + GM)

h) Если неопознанный игрок, находящийся вне льда, бросает клюшку или какой-либо предмет со скамейки на игровое поле, то на него налагается:

Малый скамеечный штраф (2')

1. Для обеспечения этого правила у главного судьи есть следующий выбор:

1. Малый скамеечный штраф за нарушения на или вблизи скамейки для игроков, но не на площадке, и не влияющие на персонал, не участвующий в игре.
 2. Дисциплинарный штраф за нарушения на площадке или на скамейке для оштрафованных игроков, когда нарушитель идентифицирован.
2. Перчатки игрока, клюшка или какое-либо другое снаряжение должны быть привезены ему на скамейку для оштрафованных игроков товарищем по команде.

1033 – Оскорбление судей и неспортивное поведение со стороны представителей команды

а) Если любой представитель команды:

1. Использует непристойные, грубые или оскорбительные выражения по отношению к любому судье, обслуживающему игру или кому-либо другому;
2. Любым способом вмешивается в действия любого судьи;

3. Бьет по борту клюшкой или другими предметами в любое время игры, на его команду должен быть наложен:

Малый скамеечный штраф (2')

b) Если игрок продолжает вести себя подобным образом, или, если он виновен в любом виде недисциплинированного поведения, на него должен быть наложен:

Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)

c) На официального представителя команды, который выражается или делает замечания расового характера, или касающиеся этнической принадлежности, должен быть наложен:

Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)

d) Если любой представитель команды:

1. Хватает или бьет судью;
2. Ведет себя так, что его поведение мешает проведению игры;
3. Плюется в судью, обслуживающего игру

на него должен быть наложен:

Матч-штраф (MP)

e) Если официальное лицо команды, бросающее клюшку или любой другой предмет на игровую площадку, может быть установлено, на него налагается:

Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)

а команда получает:

Малый скамеечный штраф (2')

f) Если официальное лицо команды, бросающее клюшку или любой другой предмет на игровую площадку, может быть установлено, на него налагается:

Малый скамеечный штраф (2')

1034 – Сломанная клюшка

a) Игрок или вратарь, чья клюшка сломана, не имеет право получить клюшку, брошенную на лед, но может получить ее от товарища по команде, не следуя к своей скамейке для игроков.

b) Если игрок, чья клюшка сломана, не избавляется немедленно от ее сломанных частей, на него должен быть наложен:

Малый штраф (2')

c) Игрок со сломанной клюшкой может использовать ее для того, чтобы помочь себе добраться до скамейки для игроков и заменить ее. Во время этого действия игрок не должен никаким образом участвовать в игре. Если он участвует, то на него должен быть наложен:

Малый штраф (2')

d) Вратарь может продолжать играть со сломанной клюшкой до ближайшей остановки игры или до тех пор, пока он законным образом получит новую клюшку.

e) Если во время остановки игры вратарь отправляется к скамейке игроков для того, чтобы заменить клюшку, на него должен быть наложен:

Малый штраф (2')

Однако вратарю разрешено направляться к скамейке игроков и менять свою клюшку во время игры.

f) Вратарю разрешено направиться к скамейке для игроков и менять клюшку во время игры.

g) Если игрок участвует в игре во время доставки клюшки другому игроку или вратарю, на него должен быть наложен:

Малый штраф (2')

1. «Сломанной клюшкой» считается такая, которая, по мнению главного судьи, не пригодна для игры.
2. Игрок может участвовать в игре без клюшки.

1035 – Действия в отношении капитана и его заместителей, оспаривающих решение судьи

a) Если капитан или его заместитель оспаривает штраф, невзирая на то, был ли он при этом на льду или прибыл со скамейки для игроков, на него, по усмотрению главного судьи, должен быть наложен:

Дисциплинарный штраф (10')

1036 – Задержка игры – приведение в порядок снаряжения

а) Игра не должна останавливаться или задерживаться по причине исправления или приведения игроками в порядок снаряжения и формы. Если игроку требуется привести в порядок снаряжение, он должен покинуть лед.

б) Игра не должна останавливаться или задерживаться по причине исправления или приведения в порядок вратарем своего снаряжения и формы. Если вратарю требуется привести в порядок снаряжение, он должен покинуть лед, а его место в воротах должен немедленно занять запасной вратарь.

с) За любое нарушение этого правила игрок или вратарь должны быть оштрафованы:

Малым штрафом (2')

1037 – Задержка игры – сдвиг ворот

а) На игрока или вратаря, умышленно сдвинувшего ворота с установленной позиции, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

б) Если это действие совершается защищающим игроком или вратарем в своей зоне Защиты в течение последних двух минут игры или в любое дополнительное время, то главный судья должен предоставить не нарушившей правило команде право выполнить:

Штрафной бросок (PS)

с) Если игрок или вратарь умышленно сдвигают ворота с установленной позиции в то время, когда игрок противоположной команды контролирует шайбу, и между ним и воротами нет игроков, и он имеет реальную возможность произвести взятие ворот, то главный судья должен предоставить не нарушившей правило команде выполнить:

Штрафной бросок (PS)

д) Если игрок защищающейся команды намеренно сдвигает ворота и, по мнению главного судьи, шайба вошла бы в ворота, если бы они не были сдвинуты, или если игрок

защищающейся команды намеренно сдвигает ворота тогда, когда вратарь удален с площадки, то главный судья должен присудить не нарушившей правило команде:

Гол

1038 – Задержка игры – травмированный игрок, отказывающийся покинуть лед

а) На травмированного игрока, отказывающегося покинуть площадку, должен быть наложен:

Малый штраф

(2')

1039 – Задержка игры – поддержание шайбы в движении

а) Шайба должна быть все время в движении. Команда, владеющая шайбой в своей зоне Защиты, должна продвигать шайбу вперед по направлению к воротам соперника, за исключением:

1. Одной проводки шайбы позади ворот.
2. Если этому препятствуют игроки команды соперника.
3. Если команда играет в численном меньшинстве.

б) Игрок, находящийся вне зоны своей Защиты, не должен передавать или вводить шайбу обратно в свою зону Защиты с целью задержки игры за исключением случаев, когда его команда играет в численном меньшинстве.

При первом нарушении этого правила главный судья должен вынести:

Предупреждение капитану нарушившей команды.

За второе нарушение данного правила, допущенное во время того же периода, на нарушившего игрока должен быть наложен:

Малый штраф

(2')

с) На любого игрока или вратаря, удерживающего, прижимающего или продвигающего шайбу своей клюшкой, санями или телом вдоль бортов для того, чтобы вызвать остановку игры, за исключением случаев, когда его действительно атакует соперник, должен быть наложен:

Малый штраф

(2')

1040 – Задержка игры – задержка выхода игрового состава

а) Если команда после окончания перерыва не выставляет на лед требуемое количество игроков, чтобы начать период (или дополнительный период), то на команду должен быть наложен:

Малый скамеечный штраф

(2')

1041 – Задержка игры – больше одной смены на льду после взятия ворот

а) Если команда после взятия ворот имеет на льду игроков больше, чем на одну смену, на нее должен быть наложен:

Малый скамеечный штраф

(2')

1042 – Задержка игры – бросок или выбрасывание шайбы за пределы игровой площадки

а) На игрока или вратаря, умышленно бросающего, выбрасывающего или отбивающего рукой или клюшкой шайбу за пределы игровой площадки, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

1043 – Задержка игры – нарушение процедуры вбрасывания

а) Если игрок был заменен судьей на вбрасывании, а его товарищ по команде не торопится правильно встать для произведения вбрасывания, то после «предупреждения» на нарушившего правило игрока должен быть наложен:

Малый штраф (2')

б) Если игрок, не принимающий участие в розыгрыше вбрасывания, въезжает в круг вбрасывания прежде, чем была вброшена шайба, то игрок его команды, разыгрывающий вбрасывание, должен быть отстранен от участия в розыгрыше вбрасывания и заменен. За второе нарушение в течение того же вбрасывания на нарушившего игрока должен быть наложен:

Малый штраф (2')

1044 – Нырок

а) На игрока, который, по усмотрению главного судьи, имитирует реакцию, падение или симулирует травму, пытаясь тем самым вызвать наказание соперника, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

1045 – Незаконное и опасное снаряжение

а) Игрок или вратарь, который:

1. Использует свое снаряжение или лицевую маску таким образом, что возникает возможность нанесения травм сопернику.
2. Использует нестандартное снаряжение
3. Использует незаконную или опасную клюшку или снаряжение, включая сани.
4. Надев защитное снаряжение, за исключением перчаток, защиты головы и вратарских щитков, не закрывает его полностью верхней одеждой.
5. Использует в игре перчатку, у которой вся или часть ладони удалена или отрезана, что дает ему возможность свободно использовать оголенную руку,

должен быть удален со льда, а его команде должно быть сделано «предупреждение».

б) Главный судья может потребовать, чтобы игрок или вратарь убрали личные принадлежности, которые, по его мнению, в случае использования во время игры могут рассматриваться как представляющие опасность для самого игрока или других участников. Если эти аксессуары трудно убрать, то игрок или вратарь должен закрыть их лентой или убрать под свитер таким образом, чтобы они больше не представляли опасность. В этом случае игрок или вратарь должны уйти со льда, а их команде должно быть вынесено «предупреждение».

1. Игроку, нарушившему правило, не должно быть разрешено участвовать в игре до тех пор, пока незаконное снаряжение не будет исправлено или снято.

с) За вторичное нарушение вышеуказанного правила, совершенное любым игроком или вратарем той же команды, главным судьей должен быть наложен на такого игрока или вратаря:

Дисциплинарный штраф (10")

Штрафы

д) Если игрок или вратарь после просьбы главного судьи передать ему для измерения клюшку или какое-либо снаряжение отказывается сделать это, ломает клюшку или делает непригодным к использованию данное снаряжение, то это снаряжение будет признано незаконным, а на игрока или вратаря должен быть наложен:

Малый штраф + Дисциплинарный штраф (2' + 10")

е) Если команда выражает просьбу произвести какое-либо измерение у команды соперника, и измерение подтверждает, что снаряжение незаконное, то на игрока команды, у которого были произведены измерения, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

ф) Если команда выражает просьбу произвести какое-либо измерение у команды соперника, а измерение не подтверждает, что снаряжение незаконное, то на команду, пожелавшую произвести измерение, должен быть наложен:

Малый скамеечный штраф (2')

г) На игрока, у которого в процессе игры слетел шлем, и после того, как он надел его обратно, то не застегнул правильно подбородным ремнем, или который не возвратился на скамейку для игроков и продолжает находиться на льду, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

а) На любого игрока, за исключением вратаря, умышленно падающего на шайбу, накрывающего шайбу руками или подгребающего ее под себя, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

б) На игрока, который во время вбрасывания, намеренно падает на шайбу, подгребает ее под себя, или использует свое тело или сани для того, чтобы защитить шайбу от игрока противоположной команды, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

с) Если защищающий игрок, кроме вратаря, умышленно падает на шайбу, накрывает руками или подгребает шайбу под себя, когда шайба находится в площади ворот его команды, то главный судья должен предоставить не нарушившей правило команде право выполнить:

Штрафной бросок (PS)

д) Если вратарь соперника убран со льда, а игрок умышленно падает на шайбу, накрывает ее руками или подгребает под себя, когда шайба находится в площади ворот его команды, то главный судья должен присудить не нарушившей правило команде:

Гол

1. Игрок, падающий на лед под бросок, не будет оштрафован, если шайба окажется под ним или застрянет в его форме или снаряжении. Но за любое использование рук, направленных на выведение шайбы из игры, на него будет наложен штраф.

1047 – Падение вратаря на шайбу

а) На любого игрока, за исключением вратаря, умышленно падающего на шайбу, накрывающего шайбу руками или подгребающего ее под себя, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

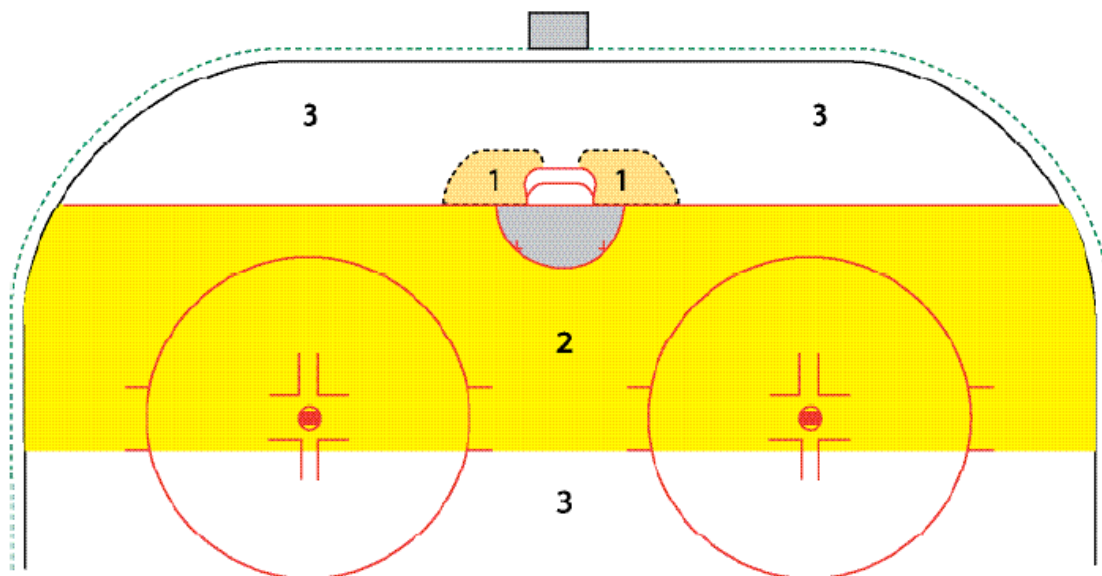
б) Если защищающий игрок, за исключением вратаря, умышленно падает на шайбу, накрывает ее и подгребает под себя в то время, когда шайба находится в зоне ворот его команды, главный судья должен дать право не нарушившей правило команде произвести:

Штрафной бросок (PS)

с) Если вратарь команды соперника удален со льда, и игрок умышленно падает на шайбу, накрывает ее и подгребает под себя в то время, когда шайба находится в зоне ворот его команды, главный судья должен присудить, не нарушившей правила команде:

Гол

1. Вратарю разрешается прижать шайбу только тогда, когда часть его тела остается в границе вратарской площадки.
2. Вратарю разрешается прижимать шайбу тогда, когда на него оказывается давление.
3. Вратарю не разрешается прижимать шайбу.



1048 – Задержка шайбы руками игрока

- а) На любого игрока, за исключением вратаря, закрывающего шайбу своей рукой, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

- б) На любого игрока, за исключением вратаря, поднимающего шайбу со льда руками, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

- с) Если любой игрок защищающейся команды, за исключением вратаря, поднимает шайбу, находящуюся в зоне его ворот со льда руками, главный судья должен предоставить не нарушившей правило команде:

Штрафной бросок (PS)

- д) Если вратарь не находится на льду, как указано в пункте «с» данного правила, главный судья должен присудить не нарушившей правило команде:

Гол

1. Игроку разрешено останавливать, бить или направлять шайбу по льду своей рукой. Однако **взятие ворот не может быть засчитано** после того, как по шайбе ударил рукой игрок атакующей команды, даже если шайба после этого отскакивает в ворота от игрока любой команды или судьи.

1049 – Задержка шайбы руками вратаря

а) На вратаря, удерживающего шайбу в своей руке больше трех секунд, за исключением случаев, когда он подвергается давлению со стороны соперника, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

б) Если вратарь бросает шайбу вперед, и шайбой первым играет товарищ по команде, то на вратаря должен быть наложен:

Малый штраф (2')

с) На вратаря, умышленно помещающего шайбу в свои щитки, сани или любую другую часть снаряжения, должен быть наложен:

Малый штраф (2')

1. Целью этого правила является нахождение шайбы в игре, и любое действие вратаря, направленное на непредвиденную остановку игры, должно быть наказано.

1050 – Нарушение процедуры замены игроков

а) Если команда пытается произвести замену игрока (игроков) после отведенного ей периода времени, главный судья должен отправить игрока (игроков) обратно на скамейку для игроков и сделать команде «предупреждение»

б) Любое последующее нарушение этой процедуры в любое время в процессе игры должно привести к наложению:

Малого скамеечного штрафа (2')

1051 – Столкновение со зрителями

а) На игрока, вступающего в физический контакт со зрителем, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

Матч-штраф (MP)

1052 – Игроки, покидающие скамейку для оштрафованных игроков или скамейку для игроков

а) На любого игрока, кроме определенных в **Правиле 1054**, который, покинув скамейку для оштрафованных игроков или скамейку для игроков, наказывается за свои действия Малым, Большим или Дисциплинарным штрафом, должен быть автоматически наложен:

Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)

b) Если игрок незаконно вступает в игру и при этом создает помеху игроку противоположной команды, владеющему шайбой, когда между ним и вратарем команды соперника нет игроков противоположной команды, то главный судья должен предоставить не нарушившей правило команде право выполнить:

Штрафной бросок

(PS)

c) Если вратарь соперника убран со льда, а игрок, незаконно вступающий в игру, создает помеху игроку противоположной команды владеющему шайбой, то главный судья должен присудить не нарушившей правило команде:

Гол

1. Если игрок незаконно войдет в игру со своей скамейки игроков или со скамейки для оштрафованных игроков вследствие своей собственной ошибки или ошибки судьи при оштрафованных игроках, то любое взятие ворот, произведенное его командой, пока он нелегально находился на льду, должно быть отменено, но все штрафы, наложенные на ту или иную команды, должны отбываться.
2. Игрок не будет подвергнут наложению штрафа, если он покидает скамейку для оштрафованных игроков вследствие ошибки судьи при оштрафованных игроках. Однако он должен отбыть время своего штрафа, оставшегося на момент, когда он вступил в игру.
3. Судья при оштрафованных игроках должен запомнить время выхода игрока и сообщить об этом главному судье во время первой остановки игры.

1053 – Игроки, покидающие скамейку для оштрафованных игроков

a) На оштрафованного игрока, покидающего скамейку для оштрафованных игроков по истечении его штрафного времени, за исключением случаев, связанных с окончанием периода, должен быть наложен:

Малый штраф

(2')

b) Если данное нарушение происходит во время остановки, вызванной конфликтом, то на нарушившего игрока должен быть наложен:

Малый штраф + Дисциплинарный до конца игры штраф

(2' + GM)

которые отбываются после окончания его предыдущего штрафа.

c) Если игрок, отбывающий штраф на скамейке для оштрафованных игроков, и подлежащий замене после окончания его штрафа, не направляется сразу по льду к своей скамейке для игроков с целью замены, а его команда производит замену его на любого другого игрока, то на команду должен быть наложен:

Малый скамеечный штраф

(2')

d) Любой игрок, вошедший в зону скамьи штрафников и покидающий ее по истечении штрафного времени с целью оспорить решения судей, должен получить:

Малый штраф + Дисциплинарный до конца игры штраф (2' + GM)

1054 – Игроки, покидающие скамейку для игроков во время конфликта

а) Ни один игрок не имеет право покинуть скамейку для игроков или скамейку для оштрафованных игроков в любой момент во время конфликта.

б) Первый игрок, покидающий скамейку для игроков или скамейку для оштрафованных игроков во время конфликта, должен получить:

Двойной Малый штраф + Дисциплинарный до конца игры штраф (2' + GM)

с) Любой другой игрок (игроки), покидающий скамейку для игроков или скамейку для оштрафованных игроков во время конфликта, должен быть оштрафован:

Дисциплинарным штрафом (10")

1. Допускается замена игроков до начала конфликта при условии, что заменяющие игроки не вступают в конфликт.
2. Если игроки обеих команд покидают свои скамейки для игроков в одно и то же время, первый замеченный игрок от каждой команды должен быть оштрафован согласно этому правилу.
3. В целях определения, какой игрок первым покинул свою скамейку для игроков, главный судья может посоветоваться с линейными судьями или с судьями в бригаде.
4. Согласно данному правилу может быть наложено **максимум** пять Дисциплинарных и/или Дисциплинарных до конца игры штрафов **на каждую команду**.

1055 – Предупреждение инфекций при кровотечении

а) Игрок, у которого кровотечение или, который испачкался кровью другого игрока, должен считаться травмированным игроком. Он обязан покинуть лед для оказания медицинской помощи и/или удаления крови с его формы. Если игрок не согласен с данным положением, на него должен быть наложен:

Малый штраф (2')

1. Этому игроку будет разрешено вернуться на лед, при условии, что:
 1. Порез полностью закрыт и соответствующим образом забинтован.
 2. Кровь смыта с игрока и его снаряжения, которое может быть заменено или соответствующим образом приведено в порядок.
2. Если поверхность льда или любое оборудование площадки запачканы кровью, главный судья должен обеспечить, чтобы пятна крови были удалены соответствующим персоналом после первой остановки в игре.

1056 – Представитель команды, покидающий скамейку для игроков

а) На любого представителя команды, выходящего на лед во время какого-либо периода без разрешения главного судьи, должен быть наложен:

Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)

1. Если игрок получил травму, и произошла остановка игры, то врач команды (**или уполномоченный**) может выйти на лед, чтобы помочь травмированному игроку.

1057 – Отказ начать игру – команда находится на льду

а) В случае, когда обе команды находятся на льду, а одна из них, в ответ на предложение главного судьи начать игру, отказывается по какой-либо причине играть, то главный судья должен предупредить капитана этой команды о возможных последствиях и предоставить команде 30 секунд, в течение которых она должна начать или возобновить игру.

б) Если по истечении этого времени команда все еще отказывается играть, главный судья должен наложить на нее:

Малый скамеечный штраф (2')

с) В случае повторения аналогичного инцидента главный судья должен объявить, что

игра завершена в пользу не нарушившей правила команды. Для принятия дальнейших мер о данном случае необходимо сообщить:

Надлежащим инстанциям

1058 – Отказ начать игру – команда не находится на льду

а) Если команда, не находящаяся на льду, в ответ на предложение главного судьи, переданного ей через капитана команды, менеджера или тренера отказывается выходить на лед для начала игры, то главный судья должен предоставить ей две минуты, в течение которых команда должна начать игру.

б) Если команда возобновляет игру в течение этих двух минут, то на нее должен быть наложен:

Малый скамеечный штраф (2')

с) Если по истечении этого промежутка времени команда все еще отказывается выходить на лед, то главный судья должен объявить, что игра завершена в пользу не нарушившей правила команды, и об этом случае необходимо проинформировать Надлежащие инстанции сразу же после игры.

1059 – Бросок клюшки или любого другого предмета за пределы игровой площадки

а) На любого игрока или вратаря, который бросает клюшку, или ее часть, или любой другой предмет за пределы игровой площадки, должен быть наложен:

Дисциплинарный до конца игры штраф

(GM)

1060 – Бросок клюшки или любого предмета в пределах игровой площадки

Примечание: Положение шайбы или игрока, ведущего шайбу, когда клюшка, или любая ее часть, или любой предмет брошен, ударен или направлен (**любой частью тела**) соперником в направлении шайбы или игрока, ведущего шайбу, является определяющим фактором для назначения Малого штрафа или Штрафного броска. Если вратарь покинул лед, то в действие вступает раздел е) данного правила.

а) Любой игрок или вратарь на льду или на скамейке, или официальное лицо команды, которые бросают клюшку, или любую ее часть, или любой другой предмет, или тот, который (**с помощью любой части тела**) меняет направление клюшки, любой ее части или любого предмета в направлении шайбы или игрока, ведущего шайбу в зоне Атаки своей команды или в Нейтральной зоне, получит в наказание:

Малый штраф

(2')

б) Если любой игрок, вратарь или представитель защищающейся команды, находящийся на льду, бросает свою клюшку, или ее часть, или любой другой предмет в направлении шайбы в своей зоне Защиты, в ворота этой команды будет назначен:

Штрафной бросок

(PS)

1. В данном случае определяющим фактором будет положение шайбы. Шайба должна пересечь синюю линию и быть полностью за пределами зоны Защиты для того, чтобы главный судья имел право назначить Штрафной бросок или присудить «взятие ворот» не нарушившей правила команде.

с) Если вратарь умышленно оставляет свою клюшку, или какую-либо ее часть, или любой другой предмет перед своими воротами, а шайба попадает в них, пока

Штрафы

вратарь находится на льду или вне льда, главный судья должен присудить не нарушившей правила команде:

Гол

д) Если клюшка, или любая ее часть, или любой другой предмет брошен или направлен в сторону (с помощью любой части тела) игроком или вратарем на льду и никак не мешает игре, то на этого игрока или вратаря штраф не накладывается.

е) Если игрок на льду, или игрок или вратарь на скамейке, или официальное лицо команды бросает клюшку, или любую ее часть, или любой предмет, или, который посылает (с помощью любой части тела) клюшку, или любую ее часть, или любой другой объект в направлении шайбы или игрока, ведущего шайбу в любой зоне, когда вратарь покинул ворота, главный судья должен засчитать не нарушившей правила команде:

Гол

1. Если игрок или вратарь отбрасывает сломанную часть клюшки в сторону (не через борта) таким образом, чтобы она не мешала игре или игроку противоположной команды, то за такие действия штраф не налагается.

1061– Бросок клюшки или любого предмета в ситуации выхода «один на один»

а) Если игрок, контролирующий шайбу за пределами своей зоны Защиты и не имеющий соперников, которых необходимо обыграть, кроме вратаря, или любой другой представитель противоположной команды бросает или отбрасывает клюшку, или любую ее часть, или любой другой предмет, или, который посылает (с помощью любой части тела) клюшку, или любую ее часть, или любой предмет в направлении шайбы или игрока, ведущего шайбу, главный судья должен предоставить не нарушившей правила команде:

Штрафной бросок

(PS)

б) Когда действия, описанные в пункте а) данного правила направлены против игрока, контролирующего шайбу вне зоны своей Защиты в то время, как вратарь удален со льда, главный судья должен присудить не нарушившей правила команде:

Гол

1062 – Нарушение численного состава

а) Если в любое время в ходе игры команда имеет больше игроков, чем ей положено в данный момент по правилам, на нее должен быть наложен:

Малый скамеечный штраф

(2')

б) Если в последние две минуты игры или в любое время в овертайме происходит умышленная неправильная замена игроков (нарушение численного состава), главный судья должен предоставить не нарушившей правило команде:

Штрафной бросок

(PS)

1063 – Штрафы вратаря

Процедура наложения штрафов на вратаря изложена в **Правиле 1010**.

Особые штрафы, налагаемые на вратаря, изложены в следующих правилах:

1008 – Процедура выполнения штрафного броска

- 1034 – Сломанная клюшка
1037 – Сдвиг ворот
1039 – Поддержание шайбы в движении

Раздел 10

- 1042 – Бросок или выбрасывание шайбы за пределы игровой площадки
1047 – Падение на шайбу вратаря
1049 – Задержка шайбы руками вратаря
1059 – 1060 – Бросок клюшки или любого предмета
1064 – Игра вратаря за центральной красной линией
1065 - Вратарь, отправляющийся к скамейке для игроков во время остановки игры
1066 – Вратарь, покидающий свою площадь ворот во время конфликта
1067 – Вратарь, помещающий шайбу за сетку ворот

1064 – Игра вратаря за центральной красной линией

а) Если вратарь участвует каким-либо образом в игре, находясь за центральной красной линией, на него должен быть наложен:

Малый штраф (2')

1. Определяющим фактором для этого правила является положение коньков игрока.

1065 - Вратарь, отправляющийся к скамейке для игроков во время остановки игры

а) Если вратарь отправляется к скамейке для игроков во время остановки игры, за исключением с целью замены или во время тайм-аута – на него должен быть наложен:

Малый штраф (2')

1066 - Вратарь, покидающий свою площадь ворот во время конфликта

а) Если вратарь покидает зону непосредственной близости от своей площади ворот во время конфликта, на него должен быть наложен:

Малый штраф (2')

1067 - Вратарь, помещающий шайбу за сетку ворот

а) На вратаря, помещающего шайбу за сетку ворот с целью вызвать остановку игры, должен быть наложен:

1068 – Защита вратаря

a) Во всех случаях, когда атакующий игрок инициирует преднамеренный контакт с вратарем, когда вратарь находится в зоне ворот, независимо от того, забит гол или нет, на атакующего игрока должен быть наложен соответствующий штраф.

b) Вратарь не является игроком, который «**просто участвует**», если он находится вне зоны ворот. Штраф должен быть наложен в любом случае, когда атакующий игрок вступает в ненужный контакт с вратарем (см. **Правило 1016**). Случайный контакт должен быть разрешен, когда вратарь играет шайбой вне зоны ворот при условии, что атакующий игрок делает разумную попытку избежать ненужного контакта.

c) В случае, если вратарь сыграл шайбой вне площадки ворот, а его возвращение в свою зону блокируется умышленными действиями атакующего игрока, то на этого игрока должен быть наложен соответствующий штраф.

d) На вратаря должен быть наложен штраф, если он своими умышленными действиями вне вратарской площадки блокирует атакующего игрока, который пытается сыграть в шайбу или с соперником.

1. Все наказания, касающиеся данного правила, основываются только на мнении главного судьи.
2. «**Контактом**» - случайным или каким-либо еще между вратарем и атакующим игроком может быть клюшка или любая часть тела.
3. Если атакующего игрока толкнули или вынудили защищающимся игроком войти в контакт с вратарем, такой контакт не будет считаться инициируемым атакующим игроком, если он предпринял соответствующие действия для того, чтобы избежать контакта с вратарем.
4. Однако если атакующий игрок стоит в зоне ворот, игра должна быть остановлена и вбрасывание будет произведено в ближайшей точке вбрасывания Нейтральной зоны.

РАЗДЕЛ 11 – ЖЕСТЫ ГЛАВНОГО И ЛИНЕЙНОГО СУДЕЙ

ЖЕСТЫ ГЛАВНОГО СУДЬИ**Толчок на борт – Правило 1014**

Ударяющее движение сжатого кулака одной руки по открытой ладони другой руки на уровне груди



Удар концом клюшки – Правило 1015

Встречное движение согнутых в локтях рук, расположенных одна над другой.

Кисть верхней руки открыта, а нижняя рука сжата в кулак.



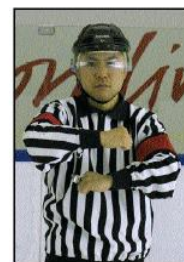
Сигнал процедуры замены игроков – Правило 705

Главный судья дает команде гостей десяти секундный интервал времени, чтобы произвести замену игрока(ов). По истечении десяти секунд главный судья поднимает руку, сигнализируя тем самым, что команда гостей не имеет больше права производить замену любого игрока, а команда хозяев поля имеет десять секунд для замены своих игроков.



Неправильная атака – Правило 1016

Вращение сжатых кулаков, один относительно другого на уровне груди.



Атака сзади – Правило 1017

Выпрямление протягиваемых вперед рук. Ладони открыты вперед, пальцы рук выпрямлены и направлены вверх. Руки расположены на уровне груди.

**Толчок клюшкой – Правило 1019**

Движение рук вперед и назад со сжатыми кулаками. Руки выпрямляются от груди на расстояние примерно в полметра.

**Отложенный штраф – Правило 1012**

Выпрямление руки полностью вверх над головой, без свистка. Допускается сначала показать один раз рукой на игрока, а затем поднять руку над головой.

**Удар локтем – Правило 1020**

Постукивающее движение любого локтя о противоположную руку.



Шайба в воротах – Правило 906

Рука показывает один раз на ворота, куда правильно зашла шайба.



Пас рукой – Правило 914

Протягивание руки вперед с открытой ладонью.



Высоко поднятые клюшки – правило 1024

Кулаки сжаты один над другим на высоте лба.



Задержка руками – Правило 1025

Запястье одной руки захвачено другой на уровне груди.

**Задержка клюшки – Правило 1026**

Жест показывается в два приема. Сначала показывается жест «задержка руками», а затем жест, показывающий, что вы держите клюшку обеими руками.

**Задержка клюшкой – Правило 1027**

Тянущее на себя движение обеих рук, как будто вы подтягиваете что-то перед собой к животу.

**Блокировка – Правило 1028**

Неподвижно скрещенные перед грудью руки со сжатыми кулаками.



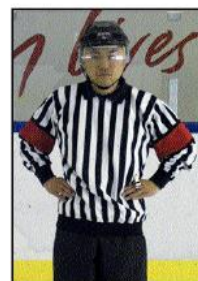
Матч-штраф – Правило 1006

Похлопывание по голове открытой ладонью руки.



Дисциплинарный штраф – Правила 1004,1005

Обе руки на бедрах. Аналогичный жест показывается при наложении штрафов за неспортивное поведение, дисциплинарного и дисциплинарного до конца игры штрафов.



Штрафной бросок – Правило 1008

Скрещенные над головой руки. Жест показывается после остановки игры.



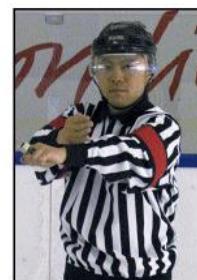
Грубость – Правило 1022

Кулак сжат, рука выпрямляется в сторону.



Удар соперника клюшкой – Правило 1029

Рубящее движение ладонью одной руки по предплечью другой.



Колющий удар – Правило 1030

Колющее движение обеими руками, быстро совершаемое перед собой. После чего руки опускаются вниз вдоль тела.



Удар санями – Правило 1031

Удар кулаком одной руки по предплечью другой, находящейся перед грудью.



Тайм-аут – Правило 602

Использование обеих рук для показа «Т-образного» сигнала спереди на уровне груди.



Нарушение численного состава – Правило 1062

Нарушение показывается с помощью шести пальцев (пальцы одной руки полностью открыты) перед собой на уровне груди.



Атака в голову – Правило 1018

Сгибание руки к уху, ладонь открыта.

**Отмена**

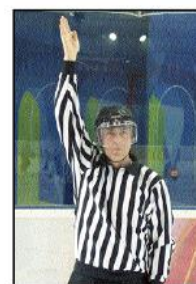
Разводящее движение в сторону обеих рук на уровне плеч. Ладони направлены вниз.

- Главный судья показывает его при случаях, когда «нет взятия ворот», «не было паса рукой», «не было игры высокоподнятыми клюшками».

- Линейный судья показывает его, когда «нет проброса» и в некоторых случаях, связанных с положением «вне игры».

**ЖЕСТЫ ЛИНЕЙНОГО СУДЬИ****Отложенное положение «вне игры» - Правило 904**

Вытянутая вверх над головой рука, без свистка. Для отмены отложенного положения «вне игры» линейный судья должен опустить руку вниз.

**Проброс шайбы – Правило 905**

Задний линейный судья (или главный судья в двойной системе судейства) сигнализирует возможный проброс шайбы поднятием над головой полностью выпрямленной руки. Рука должна оставаться поднятой до тех пор, пока передний линейный или главный судья дадут свисток, фиксируя проброс, или проброс не будет отменен. После фиксации проброса задний линейный или главный судья сначала складывают руки

перед собой на уровне груди, а затем указывают рукой на соответствующую точку вбрасывания и направляются к ней.

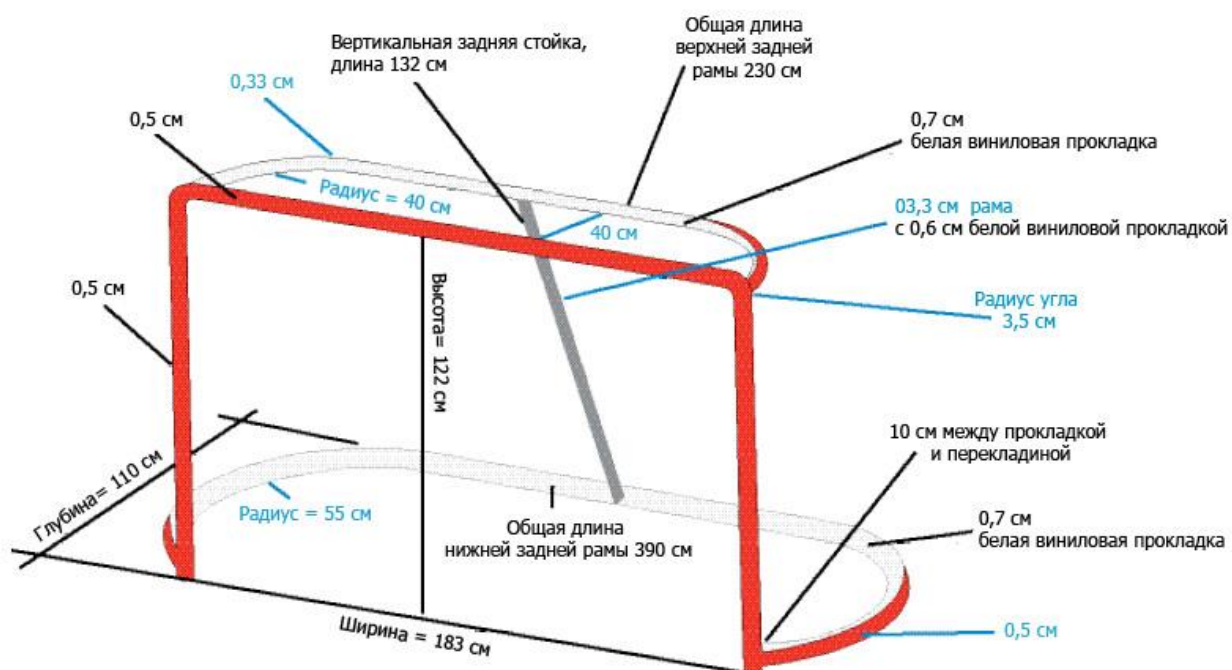


«Вне игры» - Правило 903

Судья сначала дает свисток, а затем показывает в сторону синей линии.



ПРИЛОЖЕНИЕ 1 – ЧЕРТЕЖ ВОРОТ



ПРИЛОЖЕНИЕ 2 – ОСНОВНЫЕ РАЗЛИЧИЯ В ПРАВИЛАХ

ОБЗОР

Цель этого документа – познакомить судей хоккея на льду со следж хоккеем. Хотя следж хоккей, в основном, это та же игра, что и хоккей на льду, есть очевидные и едва уловимые различия в правилах, игре и судействе.

Правила следж хоккея МПК (Международного Паралимпийского комитета) были взяты из официальных правил 2006-2010 Международной федерации хоккея на льду, в которые были внесены некоторые изменения в соответствии со спецификой. Судьям, работающим в Международной федерации хоккея на льду, будет легче воспринять эти правила, чем судьям из Северной Америки.

В этом документе изложены основные различия в правилах, расстановке и др.

А 2.1 – Различия в правилах

По совершенно очевидной причине из правил были исключены штрафы за подножку и нарушения правил с использованием колена.

Правило 1031 – Удар санями: в правила был добавлен «удар санями», которого не бывает в хоккее на льду. «Ударом санями» считаются такие действия игрока, когда он преднамеренно контактирует с соперником любой частью переднего радиуса своих саней». Это не распространяется на все контакты, за исключением тех, которые выполняются санями под прямым углом и со значительной силой. В данном случае речь идет о безопасности игроков, поскольку могут возникнуть серьезные травмы.

Правило 1025 – Задержка соперника руками: это наиболее распространенное нарушение в хоккее на льду. Задержка соперника даже на короткий момент может привести к тому, что он потеряет инерцию. Может быть задержка рук, саней, любой части тела, головы и даже клюшки соперника.

Правило 1015 – Удар концом клюшки: может быть особенно опасным, поскольку на концах клюшки острые «пятки». Эти «пятки» используются игроками для продвижения по льду, но иногда – и как «оружие». Судьи должны быть очень внимательны в отношении использования игроками своих клюшек.

Правило 1046 (b) – Падение игрока на шайбу: часто во время вбрасывания игрок намеренно падает на шайбу, чтобы защитить ее от игроков противоположной команды перед тем, как передать товарищу по команде. Такие действия должны быть строго наказаны соответствующим штрафом.

Правило 902 (b) Примечание 2 – Вбрасывания: Это не новость для судей Международной федерации хоккея на льду, но судьи из Северной Америки должны обратить внимание, что вбрасывание в конечных зонах производится только в конечных точках вбрасывания вне зависимости от того, где шайба вышла из границ.

Правило 903 – Офсайды: Определяющими факторами офсайда являются 1. Положение шайбы и 2. Положение коньков игрока. Во время пересечения линии шайбой коньки под санями игрока должны находиться на синей линии.

Правило 1007 – Штрафной бросок: Правило аналогично правилу Международной федерации хоккея на льду, за исключением Примечания 3 «сзади». «Сзади» означает положение тел игроков, а не их саней. Если положение саней игрока почти параллельно саням соперника, но его тело находится сзади тела игрока противоположной команды, то в таком случае будет назначен штрафной бросок.

Правило 705 (b) – Процедура замены игроков во время остановки игры: Поскольку игроки находятся на санях, то командам гостей и хозяев поля дается по 10 секунд вместо 5 секунд для того, чтобы произвести замену игроков. Линейный судья, проводящий вбрасывание, дает игрокам все еще 5 секунд для того, чтобы они могли приготовиться к вбрасыванию.

Правило 902 (b) – Процедура проведения вбрасывания: «Игроки, разыгрывающие шайбу при вбрасывании, должны располагаться прямо, лицом к боковым бортам. Их сани должны находиться вне точки вбрасывания, крюки клюшек, касающихся льда, должны быть помещены в белый сегмент данных точек». Центрфорвард может располагаться лицом к сопернику или наоборот. После того, как шайба вброшена, помните, перед тем как отступить, о нападающих за вашей спиной.

A 2.2 – Расстановка и судейство

Оставаться в зоне игры: судьи не должны бояться пересечь линию ворот для того, чтобы быть ближе к игре. Когда игроки борются за шайбу, может случиться ряд вещей, включая задержку руками (самого соперника или его саней) и удары острым концом клюшки. Игроки, сидя в санях, расположены низко на льду, их руки и клюшки могут быть закрыты для обзора телами соперников, поэтому судье необходимо быть в зоне игры. Если,

например, вы видите пас из зоны защиты вашей стороны игроку на другом конце площадки, не бойтесь пересечь нейтральную зону для того, чтобы остаться в зоне игры.

Отодвинуться от бортов: судье во время выхода из зоны защиты и тогда, когда игра идет через нейтральную зону, необходимо найти открытое место на площадке. Игроки на санях занимают больше места, чем игроки на коньках, поэтому судья не должен бояться отодвинуться от бортов и продвинуться к центру, чтобы выйти из зоны.

Смена состава: когда происходит смена состава в конечных зонах, судья должен покинуть угол этой зоны и занять такое положение, чтобы видеть скамейки и выход игроков.

Вбрасывание: Судьи должны проводить вбрасывание держа шайбу над кругом вбрасывания на уровне глаз игроков. Мы не хотим, чтобы игроки смотрели вверх в ожидании вбрасывания.

Силовой прием: Когда игрок применяет силовой прием против соперника, движущегося в противоположном направлении, то он должен быть выполнен плечом. Часто игроки для выполнения силового приема выставляют локоть или предплечье. За такие действия должен быть наложен штраф, поскольку это опасный прием.

Действия судьи при пробросах: Линейный судья должен несколько пересмотреть свое мнение, когда он считает, что «нет проброса», поскольку чувствует, что защищающийся игрок (за исключением вратаря) может удержать шайбу до того, как она пересечет линию ворот. Игрок на санях не может передвигаться так же быстро, как игрок на коньках, поэтому судьи должны это учитывать при вынесении решений.

Откатывание назад: До того, как откатиться назад вы обязательно должны быть уверены в том, что за вашей спиной нет игроков. Если откатываясь назад, вы столкнетесь с игроком на санях, это закончится тем, что вы упадете на этого игрока и нанесете ему и/или себе повреждения.

Линейный судья, стоящий за пределами синей линии: Линейному судье необходимо помнить, что во время игры в атакующей зоне защитники иногда отъезжают в нейтральную зону и возвращаются в зону атаки вдоль бортов. Линейный судья должен дать защитникам достаточно места вдоль бортов. Для этого он или отъезжает дальше назад к нейтральной зоне, или отъезжает подальше от бортов.

Никогда не прыгайте! Судьи никогда не должны прыгать. Они должны делать все возможное, чтобы не упасть на игроков. Судьи никогда не должны запрыгивать на борта, поскольку их коньки, в таком случае, будут находиться на уровне головы игроков.

Скамейки команды на льду: Если игра проводится на ледовой площадке, не предусмотренной для размещения саней на скамейке для игроков, то игроки будут размещаться вдоль бортов перед скамейками для игроков, между синей линией и центральной красной линией. Оштрафованные игроки будут размещаться на льду перед судейской зоной. Если шайба направляется к скамейке для игроков или скамейке для

оштрафованных игроков, то игроки должны направить шайбу таким образом, как если бы она отскочила от бортов. Если шайба входит в район скамейки для игроков, или игрок нечестно «отбивает» шайбу, используйте свисток. Это вопрос безопасности, поскольку игроки не должны бороться за потерянную шайбу на «скамейке».

Далее прилагается список одобренного снаряжения игроков и вратарей. Все наказания, связанные со снаряжением, изложены в **Правиле 1045**.

Снаряжение игрока:

Нарукавники, перчатки, защита горла, наплечники и защита кожи.

CMM	Eagle	Easton	Ferland (DR)	Graf
Hespele	Mission Itech	Montreal	Nike Bauer	Pallas
Reebok	Sherwood	TPS Louisville		

Снаряжение вратаря:

Руки и тело, ловушка, блин и маска.

Brian's	Brown	CMM	Eagle	Eddy
Heaton	Mission Itech	Montreal	Nike Bauer	Reebok
Sherwood	TPS Louisville	Vaughn		

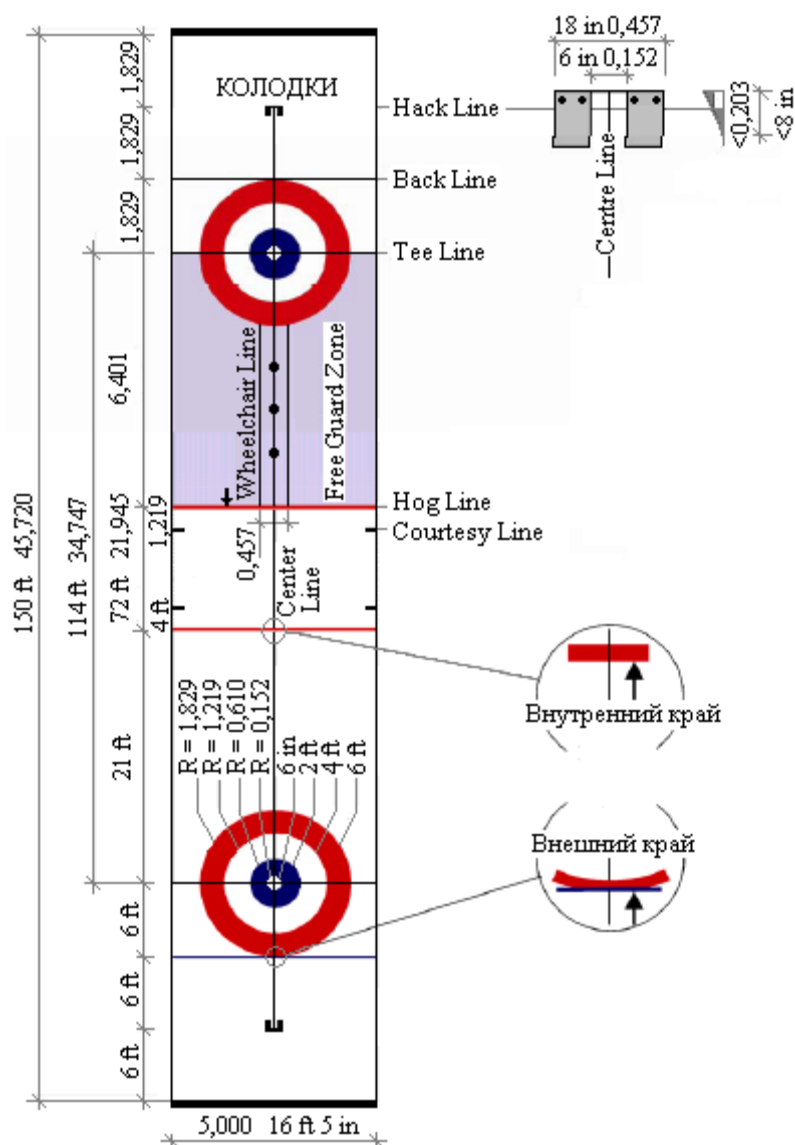
КЁРЛИНГ

1. ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

- а) Длина площадки составляет 45,720 метра (150 футов). Максимальная ширина площадки между внутренними краями боковых линий составляет 5,000 метров (16 футов 5 дюймов). Эта область ограничена начерченными линиями или специальными разделителями, размещенными по ее периметру. Если существующая ледовая арена не позволяет использовать эти размеры, то длина может быть уменьшена до 44,501 метра (146 футов), а ширина до 4,420 метра (14 футов 6 дюймов).
- б) С обеих сторон площадки между боковыми линиями проведены четкие, хорошо видимые параллельные линии на льду:
 - «Ти» - линия (tee line), максимальной шириной 1,27 см (1/2 дюйма), расположенная таким образом, чтобы ее центр находился на расстоянии 17,375 метра (57 футов) от середины площадки.

- Задняя, или «бэк» - линия (back line), максимальной шириной 1,27 см (1/2 дюйма), расположенная таким образом, чтобы ее наружный край находился на расстоянии 1,829 метра (6 футов) от центра «ти» - линии.
 - Зачетная, или «хог» - линия (hog line), шириной 10,16 см (4 дюйма), расположенная таким образом, чтобы расстояние между ее внутренним краем и центром «ти» - линии составляло 6,401 метра (21 фут).
- в) Центральная линия (center line), максимальной шириной 1,27 см (1/2 дюйма), соединяет центры «ти» - линий и продолжается на 3,658 метра (12 футов) позади центров каждой из «ти» - линий.
- г) Линия колодок (hack line), длиной 0,457 метра (1 фут 6 дюймов) и максимальной шириной 1,27 см (1/2 дюйма), наносится параллельно «ти» - линии, на каждом конце центральной линии.
- д) Контрольная линия (courtesy line), длиной 15,24 см (6 дюймов) и максимальной шириной 1,27 см (1/2 дюйма), наносится на расстоянии 1,219 метра (4 фута) снаружи и параллельно зачетным линиям, на каждой стороне площадки.
- е) Для соревнований по кёрлингу на колясках в конце каждой площадки параллельно центральной линии и на противоположных от нее сторонах располагаются 2 тонких линии для кёрлинга на колясках (wheelchair line), продолжающиеся от зачетной линии до внешнего края ближайшей окружности. Внешние края каждой линии располагаются на расстоянии 0,457 метра (18 дюймов) от центральной линии.
- ж) Центр дома, или «ти» располагается на пересечении каждой «ти» - линии с центральной линией. С центром в этой точке на каждом конце площадки наносятся четыре окружности, с радиусами по внешнему краю 1,829 метра (6 футов), 1,219 метра (4 фута), 0,619 метра (2 фута) и минимальным радиусом внутреннего круга 15,24 см (6 дюймов).
- з) На каждой линии колодок на противоположных сторонах от центральной линии устанавливаются две колодки. Расстояние от центральной линии до внутренней стороны каждой колодки составляет 7,62 см (3 дюйма). Ширина каждой колодки не должна превышать 15,24 см (6 дюймов). Длина колодки не должна выдвигаться за линию колодок более чем на 20,32 см (8 дюймов). Если колодки вмораживаются в лед, то глубина погружения не должна превышать 3,81 см (1,5 дюйма).

СХЕМА ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ ДЛЯ КЁРЛИНГА



(все размеры в метрах, футах и дюймах)

2. КАМНИ ДЛЯ КЁРЛИНГА

- а) Камень для игры в кёрлинг имеет округлую форму, при этом длина окружности камня не должна превышать 91,44 см (36 дюймов), а высота камня должна составлять не менее 11,43 см (4,5 дюйма). Масса камня, включая ручку и винт, не должна превышать 19,96 кг (44 фунта) и должна быть не менее 17,24 кг (38 фунтов).
- б) Каждая команда использует комплект из 8 камней, имеющих ручки одинакового цвета и хорошо видимую индивидуальную маркировку. Если в результате повреждения камень становится непригодным для игры, то используется запасной камень. Если запасного камня нет, то в игру возвращаются ранее вышедшие из нее камни.
- в) Если камень ломается в процессе игры, то запасной камень устанавливается на место, в котором остановился наибольший из обломков.
- г) Если камень переворачивается во время движения, то он немедленно удаляется из игры.

- д) Если во время выполнения броска ручка полностью отделяется от камня, то игрок, выполняющий бросок, имеет возможность либо продолжить игру, либо выполнить бросок повторно, после возвращения всех сдвинутых камней на их прежние позиции.
- е) Камень, который полностью не пересекает внутренний край зачетной линии в игровой зоне, немедленно удаляется из игры, кроме случаев столкновения с другим камнем: тогда он остается в игре.
- ж) Камень, который полностью пересек внешний край задней линии, немедленно удаляется из игры.
- з) Камень, который касается бортика или боковой линии, немедленно удаляется из игры.
- и) Расположение камней относительно центра дома определяется только визуально, до тех пор, пока не будет выполнен последний камень в энде. Исключение составляют случаи, когда нужно определить находится ли камень в игре, или до выполнения второго, третьего или четвертого камня в энде, чтобы определить находится ли камень в зоне свободных защитников.
- к) Команды не должны вносить изменения в конструкцию камня и помещать на камни какие-либо предметы.

3. КОМАНДЫ

- а) Команда состоит из 4 игроков. Каждый игрок выполняет по два броска в каждом энде в определенной последовательности, чередуясь с соперником.
- б) До начала игры команда устанавливает очередность выполнения бросков и позиции скипа и вице-скипа и сохраняет эту очередность на протяжении всего матча.
- в) Если один из игроков отсутствует к моменту начала игры, команда может:
 - Начать игру в составе трех игроков, при этом первые 2 игрока будут выполнять по 3 броска, а третий игрок – 2 броска в каждом энде. В этом случае, отсутствующий игрок может войти в игру под заявленным номером в начале любого энда.
 - Начать игру с заявленным запасным игроком.
- г) Если игрок не в состоянии продолжить игру, команда может:
 - Продолжить игру в составе трех человек. В этом случае выбывший игрок может вернуться в любое время, при условии, что в текущем энде выполнены оба броска возвращающегося игрока. Игрок может покинуть игру и вернуться в нее только один раз за матч.
 - Ввести в игру заявленного запасного игрока в начале следующего энда. В этом случае очередность выполнения бросков и позиции скипа и вице-скипа могут быть изменены (пересмотренная очередность выполнения бросков сохраняется до конца игры), а замененный игрок не имеет права вернуться в игру.
- д) Команда не может вести игру в составе менее 3 человек. Каждый игрок должен выполнить все свои броски в каждом энде.
- е) Команда не может использовать более одного запасного игрока за игру.
- ж) Если игрок выполняет бросок своего первого камня в энде и не в состоянии выполнить бросок своего второго камня, используется следующий порядок выполнения бросков до конца энда:
 - Если первый игрок не в состоянии выполнить свой второй бросок, его выполняет второй игрок.

- Если второй игрок не в состоянии выполнить свой второй бросок, его выполняет первый игрок.
 - Если третий игрок не в состоянии выполнить свой второй бросок, его выполняет второй игрок.
 - Если четвертый игрок не в состоянии выполнить свой второй бросок, его выполняет третий игрок.
- з) Если игрок, чья очередь выполнять броски, не в состоянии их выполнить, используется следующий порядок выполнения бросков до конца энда:
- Если первый игрок не в состоянии выполнить свои броски, второй игрок выполняет три броска, третий игрок выполняет три броска, затем четвертый игрок выполняет оставшиеся два броска.
 - Если второй игрок не в состоянии выполнить свои броски, первый игрок выполняет три броска, третий игрок выполняет три броска, затем четвертый игрок выполняет оставшиеся два броска;
 - Если третий игрок не в состоянии выполнить свои броски, первый игрок выполняет его первый бросок, второй игрок выполняет его второй бросок, затем четвертый игрок выполняет оставшиеся два броска;
 - Если четвертый игрок не в состоянии выполнить свои броски, второй игрок выполняет его первый бросок, а третий игрок выполняет его второй бросок.

4. ПОЗИЦИИ ИГРОКОВ НА ПЛОЩАДКЕ

а) Игроки команды, не выполняющей бросок:

- В процессе выполнения броска игроки стоят неподвижно вдоль боковых линий площадки между контрольными линиями. Исключение составляют следующие случаи:
 - 1) Скип и/или вице-скип могут неподвижно стоять за задней линией игровой зоны площадки, не мешая при этом скипу и вице-скипу команды, выполняющей бросок.
 - 2) Игрок, который готовится выполнить следующий бросок, может неподвижно стоять сбоку площадки за колодками.
- Игроки команды, не выполняющие бросок, не могут совершать движения и занимать положения, которые могут помешать, отвлечь или напугать игрока, выполняющего бросок. Если были совершены подобные действия или какая-либо внешняя сила помешала игроку выполнить бросок, он имеет возможность либо продолжить игру, либо выполнить бросок повторно, после возвращения всех сдвинутых камней на их прежние позиции.

б) Игроки команды, выполняющей бросок:

- В доме находится скип, а когда скип выполняет свои броски – вице-скип.
- Во время выполнения броска командой игрок, находящийся в доме, не должен выходить за пределы зачетной линии и должен находиться на льду игровой зоны площадки.
- Игроки, которые не находятся в доме и не выполняют бросок, занимают позиции свиперов.

5. ВЫПОЛНЕНИЕ БРОСКА

- а) Команда, выполняющая первый бросок в первом энде, определяется с помощью жребия, если очередность не определена заранее или с помощью выполнения тестовых бросков. Команда, выигравшая энд, выполняет первый бросок в следующем энде.

- б) Команда, выполняющая первый бросок в первом энде, выбирает цвет камней на игру, если это не определено заранее.
- в) Игрок, выполняющий бросок правой рукой, выполняет его с колодки, расположенной слева от центральной линии. Игрок, выполняющий бросок левой рукой, выполняет его с колодки, расположенной справа от центральной линии. В случае выполнения броска с неправильной колодки, камень изымается из игры, а все сдвинутые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.
- г) Камень должен быть полностью выпущен из руки до ближней зачетной линии. Если игрок не выпустил камень до зачетной линии, камень немедленно изымается из игры командой, выполняющей бросок.
- д) Если камень, не выпущенный до зачетной линии, не был немедленно изъят из игры и сдвинул другие камни на площадке, этот камень изымается из игры командой, выполняющей бросок, а все сдвинутые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.
- е) Бросок считается выполненным, если камень коснулся ближней «ти» - линии. Камень, не коснувшийся ближней «ти» - линии, может быть возвращен к колодке, а бросок выполнен снова.
- ж) Игрок должен быть готов выполнить бросок, когда подошла его очередь. Не допускается чрезмерное затягивание игры.
- з) Если игрок выполнил бросок камня, принадлежащего другой команде, то после его остановки этот камень заменяется камнем, принадлежащим команде, выполнявшей бросок.
- и) Если игрок выполняет бросок вне очереди, энд продолжается без учета данной ошибки. Игрок, который пропустил свой бросок, выполняет последний бросок в энде. Если нельзя определить какой из игроков пропустил очередь, то последний бросок команды в этом энде выполняет игрок, выполнявший первый бросок в энде.
- к) Если игрок случайно выполнил больше двух бросков в одном энде, энд продолжается без учета данной ошибки, а количество бросков у последнего игрока команды, нарушившей правило, должно быть соответственно снижено.
- л) Если команда выполнила два броска подряд в одном и том же энде:
 - Второй камень удаляется из игры, а все сдвинутые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило. Игрок, нарушивший правило, выполняет последний бросок своей команды в этом энде.
 - Если ошибка не была обнаружена до выполнения следующего броска, энд переигрывается.

6. ЗОНА СВОБОДНЫХ ЗАЩИТНИКОВ

- а) Камень, остановившийся между «ти» - линией и зачетной линией в игровой зоне площадки, не включающей дом, считается находящимся в зоне, обозначенной как Зона свободных защитников (Free Guard Zone). Находящимся в Зоне свободных защитников считается также камень, который находится в игре и расположен до или на зачетной линии после соударения с другим камнем, находящимся в Зоне свободных защитников.
- б) Если до выполнения пятого броска в энде, выпущенный камень напрямую или опосредованно выбивает камень соперника, находящийся в Зоне свободных защитников, за пределы площадки, выпущенный камень удаляется из игры, а все сдвинутые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

7. **КАСАНИЕ ДВИЖУЩЕГОСЯ КАМНЯ**

- а) Между «ти» - линией в зоне выполнения броска и зачетной линией в игровой зоне:
- Если движущийся камень был задет командой, которой он принадлежит, или ее экипировкой, он удаляется из игры этой командой.
 - Если движущийся камень был задет командой соперника или его экипировкой, а также под воздействием какой-либо внешней силы:
 - 1) Если этим камнем производился бросок, то бросок выполняется повторно.
 - 2) Если бросок этим камнем был уже произведен, то он помещается туда, где бы он остановился, если бы его не коснулись, по обоснованному мнению команды, которой он принадлежал.
- б) За зачетной линией в игровой зоне площадки:
- Если движущийся камень был задет командой, которой он принадлежит, или ее экипировкой, движение камня не прерывается, а после его остановки команда соперника имеет выбор:
 - 1) Удалить этот камень из игры, а все сдвинутые камни вернуть на их прежние позиции.
 - 2) Оставить все камни на своих местах.
 - 3) Поместить все камни туда, где бы они остановились, если бы касания не произошло.
 - Если движущийся камень был задет командой соперника или ее экипировкой, движение камня не прерывается, после чего, команда, не нарушившая правило, помещает камень туда, где бы он остановился, если бы его не коснулись.
 - Если движущийся камень был задет какой-либо внешней силой, движение камня не прерывается, после чего все камни, вовлеченные в розыгрыш, помещаются туда, где бы они остановились, если бы инцидента не произошло. Если команды не могут прийти к соглашению, бросок выполняется повторно после того, как все смещенные камни возвращены на исходные позиции. Если команды не могут прийти к соглашению относительно исходного положения камней, энд переигрывается.
- в) При выполнении тестовых бросков:
- Если движущийся камень был задет командой, выполняющей бросок, камень удаляется, а результат за бросок составляет 185,4 см (6 футов 1 дюйм).
 - Если движущийся камень был задет командой, не выполняющей бросок, бросок выполняется повторно.
 - Если движущийся камень был задет каким-либо внешним объектом, бросок выполняется повторно.

8. **СМЕЩЕНИЕ НЕПОДВИЖНЫХ КАМНЕЙ**

- а) Если неподвижный камень, у которого не было касания с движущимся камнем, был смещен игроком, то он возвращается на исходную позицию командой, не нарушившей правило.
- б) Если неподвижный камень, у которого не было касания с движущимся камнем, был смещен внешней силой, то он возвращается на исходную позицию по взаимному соглашению команд.

- в) Если неподвижный камень, стоящий на пути движущегося камня, был смещен игроком, то движение камня не прерывается, после чего, команда, не нарушившая правило, имеет выбор:
- Оставить все камни на своих местах.
 - Удалить из игры движущийся камень, путь которого был бы изменен смещенным камнем, и восстановить исходные позиции всех камней, которые были смещены после нарушения правила.
 - Разместить камни так, как бы они располагались, если бы камень не был смещен.
- г) Если неподвижный камень, стоящий на пути движущегося камня, был смещен внешней силой, то движение камня не прерывается. Камни затем размещаются так, как они бы располагались, если бы камень не был смещен. Если команды не могут прийти к соглашению, то бросок выполняется заново после того, как все смещенные камни возвращены на исходные позиции. Если команды не могут прийти к соглашению относительно исходных позиций камней, энд переигрывается.
- д) Если смещение камней произошло в результате столкновения с камнем, отскочившим от бортика, камни возвращаются на исходные позиции командой, не выполняющей бросок.
- е) При выполнении тестовых бросков:
- Если камень смещается игроком команды, выполняющей бросок, до того как судья закончил измерение, то камень удаляется, а результат за бросок составляет 185,4 см (6 футов 1 дюйм).
 - Если камень смещается игроком команды, не выполняющей бросок, до того как судья закончил измерение, то камень возвращается на исходную позицию командой, выполнявшей бросок.
 - Если камень смещается какой-либо внешней силой до того как судья закончил измерение, то камень возвращается на исходную позицию командой, выполнявшей бросок.

9. ЭКИПИРОВКА

- а) Ни один игрок не должен портить ледовую поверхность посредством экипировки, а также оставляя на льду следы от рук или тела.
- б) Команды не должны использовать во время игры электронные переговорные устройства и приборы, изменяющие голос.
- в) В случае использования должным образом функционирующего электронного прибора для определения правила зачетной линии:
- Ручка камня должна быть активирована до выполнения броска, иначе будет зафиксировано нарушение правила зачетной линии.
 - Во время выполнения броска рука, которой он выполняется, не должна быть в перчатке или варежке.
- г) Игрок может менять тип щетки в любое время игры, если это не вызывает ее задержки. Игрок, выбравший для свипинга метлу, должен использовать ее в течение всего матча.
- д) Использование приспособления для выпуска камня ограничивается следующим:
- Приспособление для выпуска камня не может быть использовано в каких-либо соревнованиях, проводимых Всемирной федерацией кёрлинга, за исключением соревнований по кёрлингу на колясках.

- Игрок, выбравший для выполнения броска приспособление для выпуска камня, должен использовать его для выполнения всех своих бросков в течение всей игры.
- Камень должен быть выпущен по прямой линии от колодки к предполагаемой цели.
- Камень должен быть полностью выпущен из приспособления для выпуска камня до момента касания какой-либо ногой игрока «ти» - линии в зоне выпуска камня.
- Приспособление для выпуска камня не должно содержать никаких механических преимуществ, кроме действия в качестве продолжения руки.

10. ВЕДЕНИЕ СЧЕТА

- а) Результат матча определяется большинством полученных очков после завершения всех эндов игры или в случае, когда команда признает победу соперника, или когда одна из команд математически не имеет шанса выиграть. Если по окончании игры счет равный, играется дополнительный энд (энды), и выигрывает команда, первой набравшая очки.
- б) По окончании энда команда набирает одно очко за каждый из ее камней, находящихся в доме или касающихся его, и находящихся ближе к центру, чем камни соперника.
- в) Счет в энде определяется после того, как скип или вице-скип, находящиеся в доме, договорятся о счете. Если камни, которые могли бы повлиять на счет, были сдвинуты до принятия решения, команда, не нарушившая правило, получает преимущество, которое могло возникнуть в результате измерения.
- г) При определении счета в энде, если команды не могут визуально определить, чей камень находится ближе к центру, или касается ли камень дома, применяется измерительный прибор. Измерения проводятся от центра дома до ближайшего к нему края камня.
- д) Если два и более камня находятся так близко к центру дома, что невозможно использовать измерительный прибор, определение проводится визуально.
- е) Если решение не достигнуто ни при помощи измерительного прибора, ни визуально, камни считаются расположенными одинаково и:
 - Если измерение могло определить счет в энде, фиксируется нулевой счет.
 - Если измерение могло определить дополнительные очки, то засчитываются только камни, точно расположенные ближе к центру.
- ж) Если внешняя сила вызвала смещение камней, которые могли повлиять на счет, до того как команды договорились о счете, применяется следующее:
 - Если смещенные камни определяли результат энда, то этот энд переигрывается.
 - Если команды уже договорились об определенном количестве очков, а смещенный камень мог принести дополнительные очки, команда имеет выбор: сохранить уже набранные очки или переиграть энд.
- з) Команда может признать свое поражение только когда ее очередь выполнять бросок. Если команда признает свое поражение до окончания энда, счет в энде определяется по положению камней на этот момент, за исключением случая, когда команда проигрывает математически. В этом случае очки не засчитываются, а счет на табло обозначается двумя X.
- и) Если команда не начинает игру в назначенное время, применяется следующее:

- 1) Если задержка начала игры составляет 1-15 минут, команда, не опоздавшая к началу игры, получает 1 очко и право на последний камень в первом игровом энде данного матча; один энд считается завершенным.
- 2) Если задержка начала игры составляет 15-30 минут, тогда команда, не опоздавшая к началу игры, получает 1 дополнительное очко и право на последний камень в первом игровом энде; два энда считаются завершенными.
- 3) Если игра не началась после 30 минут задержки, то не опоздавшая команда признается победителем матча. Счет данной игры записывается как «W-L» (победа - поражение).

11. ПРЕРВАННЫЕ ИГРЫ

Если игра была прервана по каким-либо причинам, она возобновляется с момента остановки.

12. СОРЕВНОВАНИЯ ПО КЁРЛИНГУ НА КОЛЯСКАХ

- а) Камни выпускаются с неподвижно стоящей коляски.
- б) При выпуске камня в зоне между колодками и внешним краем начала дома коляска должна быть установлена таким образом, чтобы в момент начала выполнения броска камень находился на центральной линии. При выпуске камня в зоне между внешним краем начала дома и зачетной линией коляска должна быть установлена таким образом, чтобы в момент начала выполнения броска камень полностью находился внутри линий для кёрлинга на колясках.
- в) Во время выполнения броска ноги игрока, выполняющего бросок, не должны касаться льда. Колеса коляски при этом должны иметь прямой контакт со льдом.
- г) Выполнение броска производится либо рукой, либо с помощью утвержденного приспособления для выпуска камня. Камень должен быть выпущен из руки или приспособления для выпуска камня до того, как он пересечет зачетную линию в зоне выполнения броска.
- д) Бросок считается выполненным, если камень коснулся зачетной линии в зоне выпуска камня. Камень, не пересекший зачетную линию, может быть возвращен к игроку, а бросок выполнен снова.
- е) Свипинг не разрешается.
- ж) В соревнованиях, проводимых Всемирной федерацией кёрлинга, команда, непосредственно находящаяся на льду, должна состоять из 4 игроков обоих полов на протяжении всех игровых матчей.
- з) Игра состоит из 8 эндов.
- и) Каждая команда получает 68 минут игрового времени. Если команда задерживает начало матча, игровое время каждой команды уменьшается на 8 минут за каждый энд, считающийся завершенным (пункт 11 (и) правил кёрлинга).
- к) Если требуется дополнительный энд, то время команд сбрасывается, и каждая команда получает по 10 минут игрового времени на каждый дополнительный энд.

13. СОРЕВНОВАНИЯ СРЕДИ СМЕШАННЫХ ПАР

- а) Команда состоит из двух игроков – 1 мужчины и 1 женщины. Запасные игроки не допускаются. Оба игрока должны принимать участие в игре на протяжении всего матча, в противном случае команда проигрывает матч. У каждой команды может быть один тренер.

- б) Счет игры ведется также, как и в обычном кёрлинге. Стационарные камни, устанавливаемые перед началом каждого энда, могут приносить очки.
- в) Игра состоит из 8 эндов.
- г) Каждая команда получает 46 минут игрового времени. Если команда задерживает начало матча, игровое время каждой команды уменьшается на 6 минут за каждый энд, считающийся завершенным (пункт 11 (и) правил кёрлинга).
- д) Если требуются дополнительные энды, время команд сбрасывается, и каждая команда получает по 8 минут игрового времени на каждый дополнительный энд.
- е) Каждая команда выполняет 5 бросков за энд. Игрок, выполняющий первый бросок, выполняет также и последний бросок в энде. Другой игрок команды выполняет второй, третий и четвертый броски в этом энде. Игрок, выполняющий первый бросок, может меняться от энда к энду.
- ж) Ни один камень, включая стационарные камни и те, что находятся в доме, не может быть выбит за пределы площадки до выполнения четвертого броска в энде (четвертый выпущенный камень является первым камнем, которым можно выбивать какой-либо камень за пределы площадки). При нарушении этого правила, выпущенный камень удаляется из игры, а все сдвинутые камни возвращаются на свои прежние позиции командой, не нарушавшей правило.
- з) Перед началом каждого энда одна из команд должна сообщить судье о положении «А» или «В» своего стационарного камня в игровой зоне площадки. Камень соперника устанавливается судьей в положение, оставшееся свободным. Положения стационарных камней должны быть следующими:
- Положение «А»: камень располагается на центральной линии либо непосредственно перед, либо непосредственно после одной из 3 обозначенных на центральной линии точек:
 - 1) Посередине между зачетной линией и внешним краем ближайшей окружности.
 - 2) На расстоянии 0,915 метров (3 фута) от первого положения ближе к дому.
 - 3) На расстоянии 0,915 метров (3 фута) от первого положения ближе к зачетной линии
 Принимая во внимание состояние льда, главный судья должен определить положение «А», которое будет использовано до начала предматчевой разминки. Это положение должно быть использовано на протяжении всего матча.
 - Положение «В»: камень располагается на центральной линии и за «ти» - линией, при этом касаясь ее внешнего края.
- и) Порядок определения команды, принимающей решение о положении стационарных камней:
- Команды, встречающиеся между собой, определяют, какая из них будет принимать решение о положении стационарных камней в первом энде, при помощи тестовых бросков. Решение принимает команда с меньшим результатом тестового броска.
 - В процессе игры решение о положении стационарных камней принимает команда, проигравшая предыдущий энд.
 - Если энд закончился с нулевым счетом, решение о положении стационарных камней принимает команда, начинавшая данный энд.
- к) Команда, чей стационарный камень находится в положении «А» (перед домом), выполняет первый бросок в этом энде. Команда, чей стационарный камень находится в положении «В» (в доме), выполняет второй бросок в данном энде.

- л) В то время пока один из игроков команды находится в процессе выполнения броска, другой игрок должен находиться на льду игровой зоны площадки. После того, как игрок, выполняющий бросок, выпустил камень, оба игрока могут свиповать выпущенный камень, а также любые свои камни, пришедшие в движение, в любом месте площадки до «ти» - линии. Данное правило применяется ко всем броскам команды, включая тестовые броски.
- м) Если игрок выполняет бросок вне очереди, камень возвращается к колодке, и бросок выполняется по правилам, после того как все сдвинутые камни возвращаются на свои прежние позиции командой, не нарушавшей правило. Если нарушение не было обнаружено до выполнения следующего броска, игра продолжается так, как если бы нарушения не было.

14. ЗАПРЕЩЕННЫЕ ВЕЩЕСТВА

Применение допинга умышленно или ненамеренно неэтично и запрещено.

15. НЕКОРРЕКТНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Несоответствующее поведение, нецензурные и агрессивные выражения, порча экипировки, применение физической силы по отношению к какому-либо игроку запрещено. Любые нарушения могут привести к отстранению виновника от игр организацией, имеющей такие полномочия.

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Вице-скип	Игрок, который руководит игрой команды во время выполнения скипом своих бросков или когда скипа нет на площадке.
Внешняя сила	Действие, возникновение которого не связано ни с одной из команд.
Выполнение броска	Действие по выпуску камня в противоположную сторону площадки (игровую зону).
Движущийся камень	Камень, находящийся в движении, вызванном либо действием игрока, выполняющего бросок, либо соударением с другим камнем.
Дом	Зона внутри концентрических окружностей на каждой стороне площадки.
Дополнительный энд	Энд, определяющий победителя при ничейном результате основной игры.
Запасной игрок	Заявленный в команду игрок, который может заменить одного из находящихся на площадке.
Зачетная линия	Линия, проходящая через всю ширину площадки, параллельно и на расстоянии 6,40 метров (21 фут) от каждой «ти» - линии. Чтобы остаться в игре, камень должен быть выпущен до ближайшей зачетной линии и пересечь дальнюю зачетную линию.
Зона выполнения броска	Часть площадки, из которой выполняются броски.
Зона свободных защитников	Область между «ти» - линией и зачетной линией в игровой зоне площадки, не включающей в себя дом
Игра	Две команды, играющие определенное количество эндов с целью определения победителя.
Игровая зона	Часть площадки, в сторону которой выполняются броски.
Игровая площадка	Ледовая поверхность, на которой происходит игра.
Измерительный прибор	Инструмент, который определяет, какой из камней ближе к центру дома или находится ли камень в доме.

Камень	Снаряд для игры, состоящий из плотной, однородной гранитной основы и ручки, имеющий стандартные размеры и максимальный вес 19,96 кг (44 фунта).
Камень, вышедший из игры	Камень, коснувшийся боковой линии или пересекший заднюю линию.
Колодка	Приспособление для отталкивания, используемое игроком, выполняющим бросок.
Команда	Четыре игрока, играющих вместе в соответствии с данными правилами. Команда может включать также пятого игрока, выступающего в качестве запасного, и тренера. В соревновании смешанных пар команда состоит из одного мужчины и одной женщины и также может включать тренера.
Команда, выполняющая бросок	Команда, которая в данный момент контролирует игровую площадку и чья очередь выполнять бросок.
Конец дома	Зона внутри дома, расположенная между «ти» - линией и «бэк» - линией.
Контрольная линия	Линия, определяющая позиции, на которых разрешено находиться игрокам команды, не выполняющей бросок, чтобы не мешать обзору зачетной линии судьей и не отвлекать игрока, выполняющего бросок.
Круговой турнир	Соревнование, в котором каждая из команд играет со всеми остальными командами.
Начало дома	Зона внутри дома, расположенная между зачетной линией и «ти» - линией.
Нулевой энд	энд, в котором ни одна из команд не набрала очков.
Определение счета	В каждом энде только одна команда получает очки. Команда получает 1 очко за каждый камень, находящийся в доме и расположенный ближе к центру дома, чем камень соперника.
Первоначальное положение камня	Положение на льду, в котором находился камень до момента его смещения.
Поражение в результате математического подсчета	Статус команды, при котором общее количество камней, оставшихся в игре, меньше, чем количество очков, необходимых для победы или сравнения счета.
Приспособление для	Приспособление, которое надевается на ручку камня и действует как продолжение руки в

выпуска камня	процессе выполнения броска.
Процесс выполнения броска	Часть игры, которая начинается, когда игрок, выполняющий бросок, находится в колодках, и заканчивается, когда он выпускает камень.
Разделитель	Материал (например, поролон или дерево), используемый для отделения игровых площадок друг от друга.
Ручка камня	Часть камня для кёрлинга, за которую держится игрок при выполнении броска.
Сви́пинг	Использование щетки или метлы для натирания ледовой поверхности.
Скип	Игрок, который руководит игрой команды.
Соревнование	Какое-либо количество команд, играющих между собой с целью определения победителя.
Стационарный камень	Камень в игровой зоне, который не находится в движении.
Судья	Человек, ответственный за проведение игры в соответствии с данными правилами.
Счет	Количество очков, полученное командой в энде.
Тайм-аут	Перерыв в игре, взятый игроками или судьей.
Тестовые броски	Соревнование, проводимое по окончании предматчевой разминки, в котором каждая команда выполняет бросок одного камня в центр дома. Расстояние камня от центра дома измеряется и используется для определения команды, выполняющей первый бросок в первом энде.
«Ти»	Центр дома.
Энд	Часть игры, в которой каждая из соревнующихся команд выполняет по очереди восемь бросков с последующим определением счета.

ПУЛЕВАЯ СТРЕЛЬБА

ГЛАВА I

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ. ПОДГОТОВКА

И ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОВЕДЕНИЯ

СОРЕВНОВАНИЙ.

1.1. Действие правил

1.1.1. Действие настоящих Правил распространяется на все соревнования по пулевой стрельбе из спортивного оружия, проводимых для лиц с поражением опорно-двигательного аппарата (далее для лиц с ПОДА). Правила Стрелкового Союза России также должны учитываться (кроме международных соревнований, которые проводятся по Правилам Международной Федерации Стрелкового Sports – МФСС и Международного Паралимпийского Комитета – МПК).

1.1.2. Настоящие Правила могут изменяться, дополняться и уточняться по предложению Стрелкового Союза России и Федерации физической культуры и спорта инвалидов России .

1.1.3. Требования пунктов Правил не могут быть отменены или изменены организацией, составляющей Положение о соревнованиях, или судейской коллегией, проводящей соревнование.

1.1.4. По всем вопросам, не предусмотренным настоящими Правилами, решения принимает главный судья или жюри соревнований.

1.2. Классификация соревнований

1.2.1. Соревнования классифицируются по виду, рангу и способу проведения.

1.2.2. Вид соревнований:

1.2.3. Личные (в индивидуальном зачете).

1.2.4. Командные (в командном зачете).

1.2.5. При проведении командных соревнований по отдельным упражнениям состав каждой команды для всех категорий спортсменов – 3 (три) спортсмена. Для таких команд определяются занятые места, проводится награждение победителей и призеров, регистрируются рекорды.

1.2.6. Лично-командные (в индивидуальном и командном зачете одновременно).

- 2 -

1.2.7. Общекомандные (с определением общекомандных мест спортивным командам по результатам участия их спортсменов в упражнениях программы в личном или командном зачете или личном и командном зачете одновременно).

1.2.8. Всероссийские соревнования: чемпионат, кубок (этап кубка), первенство среди юниоров и юниорок, первенство для юношей и девушек старшей возрастной группы, первенство для юношей и девушек младшей возрастной группы, другие официальные соревнования.

1.2.9. Соревнования Федерального округа РФ: чемпионат, первенство, другие официальные соревнования.

1.2.10. Соревнования субъекта РФ: чемпионат, кубок (этап кубка), первенство, другие официальные соревнования.

1.2.11. Соревнования муниципального образования: чемпионат, первенство, квалификационные соревнования.

1.2.12. Соревнования спортивных организаций, клубов: чемпионат, кубок (этап кубка), первенство, квалификационные соревнования.

1.2.13. Способ проведения соревнований:

1.2.13.1. Очные.

1.2.13.2. Заочные.

1.2.14. Вид, статус и способ проведения соревнований определяются Положением о соревнованиях, которое разрабатывает организация, проводящая соревнование.

1.2.15. В Положении о соревнованиях должно быть указано:

- классификация соревнований, сроки и место проведения;
- цель и задачи соревнований;
- организаторы и проводящие организации;
- организация судейства;
- требования к участникам соревнований и условия их допуска;
- программа соревнований;
- условия подведения итогов;
- награждение;
- условия финансирования;
- сроки и порядок подачи заявок на участие.

1.2.16. Для участия в соревнованиях спортивные организации подают в установленные Положением о соревнованиях сроки следующие заявки на участие:

1.2.17. Предварительная заявка по установленной форме высылается в организацию, проводящую соревнования за 20-30 дней до их начала, подтверждает участие спортсменов организации в соревнованиях и определяет ориентировочный численный и персональный состав команды по упражнениям.

1.2.18. Именная (окончательная) заявка по установленной форме подается в мандатную комиссию по прибытии спортсменов на соревнования и определяет окончательный численный и персональный состав команды по упражнениям.

1.2.19. Техническая заявка подается в секретариат соревнований на каждое упражнение по установленной форме в установленное секретариатом время.

1.2.20. В программу соревнований могут включаться любые упражнения настоящих Правил. Данные упражнения включены в Реестр видов спорта и по ним присваиваются спортивные разряды и звания в соответствии с Единой всероссийской спортивной классификацией (далее ЕВСК), а также регистрируются рекорды.

1.2.21. Все включенные в Реестр видов спорта упражнения пулевой стрельбы по условиям и особенностям их выполнения объединяются в две дисциплины (винтовка, пистолет):

1.2.22. Упражнения в стрельбе из винтовки и пистолета на дистанцию 50 м по неподвижным мишеням.

1.2.23. Упражнения в стрельбе из пистолета на дистанцию 25 м.

1.2.24. Упражнения в стрельбе из пневматического оружия на дистанцию 10м по неподвижным мишеням.

1.2.25. Программа соревнований всероссийских и равных им по масштабу включает:

- один день приезда участников и судей;
- один день пристрелки оружия по всем упражнениям программы;
- необходимое количество дней для выполнения программы соревнований по упражнениям.

1.2.26. Началом соревнований считается день пристрелки оружия во всех видах стрельбы, которые определены Положением о соревнованиях. В течение дней приезда и пристрелки оружия судейская коллегия должна провести:

- проверку готовности и прием спортивных сооружений к проведению соревнований;
- проверку и допуск мишенного оборудования, подготовку (шифровку) мишеней, контрольно-измерительной судейской аппаратуры и инструментов;
- семинар судей;
- мандатную комиссию (комиссия по допуску участников и команд к соревнованиям);
- проверку и допуск оружия и снаряжения спортсменов;
- жеребьевку;
- пристрелку оружия спортсменами на всех огневых рубежах (официальная тренировка);
- совещание Главной судейской коллегии с представителями команд;
- открытие соревнований.

1.2.27. На соревнованиях только для пневматического оружия могут включаться следующие

упражнения:

Винтовка: В1, В1а, В2, В3, В4, В5, В10, В11

Пистолет: П1, П1а, П2, П2а, П6

1.2.28. На соревнованиях только для огнестрельного оружия (калибр 5,6 мм) могут включаться

следующие упражнения:

Винтовка: В6, В7, В8, В9

Пистолет: П3, П4

1.3. Меры безопасности

1.3.1. Оружие требует обращения с ним строго в соответствии с правилами Стрелкового Союза

России (ССР). Тренеры и/или руководители делегаций несут ответственность за обеспечение безопасного обращения с оружием спортсменами, участвующими в соревнованиях.

Нарушение этих правил может привести к немедленной дисквалификации участника.

Все протесты, апелляции, касающиеся технической стороны, должны рассматриваться в соответствии с правилами МФСС

1.3.2. Возможные нарушения оцениваются в соответствии с правилами ССР.

Все протесты, апелляции, касающиеся технической стороны, должны рассматриваться в соответствии с правилами ССР.

1.3.3. Все участники должны знать и строго выполнять требования Правил безопасности при обращении с оружием и патронами.

1.3.4. Вне линии огня любое оружие должно находиться в чехле, футляре или коробке (ящике).

1.3.5. Вынимать оружие из чехла, футляра и т.д. можно только на линии огня, причем винтовки можно вынимать после вызова участников на линию огня, а пистолеты – только после команды **«ПРИГОТОВИТЬСЯ»**.

1.3.6. Разрешено использовать только исправное оружие, исключая самопроизвольные выстрелы.

1.3.7. Заряжать оружие и снаряжать магазин пистолета в стрельбе на 25 м разрешено только на отведенной спортсмену огневой позиции и только после того, как подана команда **«ЗАРЯЖАЙ»** или **«СТАРТ»**.

1.3.8. Винтовку, даже если у нее есть магазин, можно заряжать только одним патроном. Пистолет в стрельбе на 25 м можно заряжать не более чем пятью патронами.

1.3.9. При выполнении упражнения и во время тренировки спортсмен может положить оружие, выпустив его из рук только после того, как вынуты патрон и магазин. При этом затворы винтовок и произвольных пистолетов должны оставаться открытыми, у пневматического оружия должен быть отведен рычаг взводителя и/или открыт пулеприемник, а у револьверов – спущен курок.

1.3.10. У пистолетов всех типов, когда не производится выполнение выстрелов, затвор, патронник и механизм заряжания должны быть открыты до тех пор, пока пистолет не будет направлен вниз или в безопасном направлении в сторону мишеней и пулеприемника.

1.3.11. Во время выполнения упражнения выносить оружие с линии огня можно только с разрешения судьи и после того, как тот убедится, что оно в безопасном состоянии.

1.3.12. Запрещено прикасаться к оружию и к магазину пистолета, когда в зоне стрельбы находятся люди.

1.3.12. Если в зоне стрельбы внезапно появились люди, животные или создалась опасная обстановка, судья линии огня обязан немедленно прервать стрельбу, подав команды **«СТОП»** и **«РАЗРЯЖАЙ»**.

1.3.12. Сделав в упражнении последний выстрел, или сразу после того, как поданы команды **«СТОП, РАЗРЯЖАЙ»**, спортсмен должен немедленно разрядить оружие и, не оставляя своей огневой позиции, предъявить судье линии огня оружие с открытым затвором, чтобы тот убедился, что оно разряжено. Спортсмен, ушедший с линии огня с непроверенным судьей оружием дисквалифицируется в данном упражнении.

1.3.13. Если при стрельбе из пневматического оружия после команды **«СТОП»** в оружии останется пулька, спортсмен должен обратиться к судье линии огня и с его разрешения и под его контролем разрядить оружие, направив его сторону пулеулавливателя, но не в мишень.

1.3.14. При выполнении упражнения и во время тренировки запрещено наводить даже незаряженное оружие куда-либо, кроме зоны стрельбы. Если спортсмен положил оружие, оно

должно быть направлено в сторону мишеней. Разряженная винтовка может быть поставлена в пирамиду.

1.3.15. Во время прицеливания и выстрела дульный срез оружия должен находиться впереди линии огня. В течение выполнения упражнения ни одна часть тела стрелка не должна соприкасаться с поверхностью тира впереди линии огня.

1.3.16. Категорически запрещены намеренные выстрелы по рамам и номерам щитов, ветровым флажкам и т.д.

1.3.17. Запрещено брать оружие другого спортсмена или касаться его оружия без его разрешения. Без разрешения спортсмена, но в его присутствии, его оружие может брать только судья линии огня и судья по оружию.

1.3.18. Оружие и патроны запрещено оставлять без присмотра.

1.3.19. Тренировка без патрона (холостая стрельба) может проводиться только на линии огня или в специально отведенных для этого местах.

1.4. Рекорды

1.4.1. Рекордом является высшее спортивное достижение в упражнениях, входящих в Реестр видов спорта, установленное спортсменом на Паралимпийских Играх, Чемпионатах мира, Европы или Чемпионате России при полном соблюдении настоящих Правил соревнований по пулевой стрельбе.

1.5. Снаряжение

1.5.1. Используемое снаряжение должно пройти контроль до соревнований согласно правил ССР.

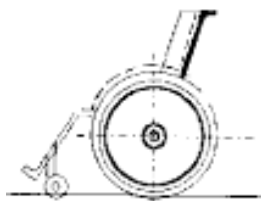
1.5.2. Все специальное снаряжение должно соответствовать стандартам ССР.

1.6. Стулья для стрельбы

1.6.1. В дальнейшем коляски, стулья, табуретки будут именоваться стульями для стрельбы.

1.6.2. Все стулья подлежат досмотру, когда стрелок занял место для стрельбы во время контроля снаряжения. Также могут проводиться выборочные проверки на линии огня до начала соревнования, во время и после соревнования.

1.6.3. Никакая часть задней спинки любого сидения для стрельбы не должна быть выше предписанной данными правилами, включая любые вертикальные боковые опоры спинки. Таким образом, ручки и вертикальные опоры спинки сидения для стрельбы не должны быть выше самой спинки.



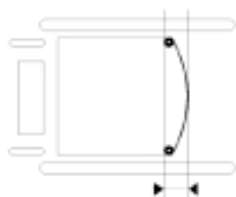
1.6.4. Никакая часть спинки не должна быть выше максимальной высоты, предписанной

классификацией стрелка.

- 1.6.5.** Максимальная растяжимость текстуры спинки сидения не должна превышать 8 см, так чтобы расстояние от передней части вертикальных опор спинки до самой глубокой точки спинки не превышает этого расстояния. Это расстояние измеряется у стрелка,

- 7 -

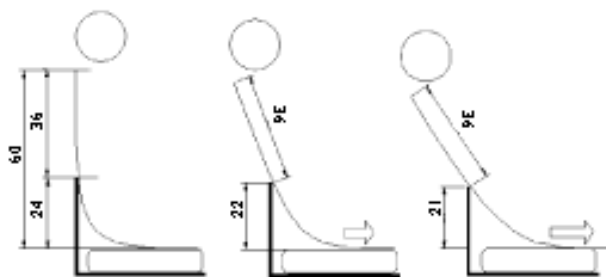
сидящим в стрелковом кресле.



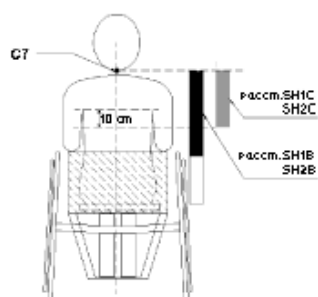
Растяжимость < 8см

- 1.6.6.** Для участников стреляющих из положения «сидя» в классе SH1A не допускается стрельба из сидения для стрельбы со спинкой. Для участников в данной категории используется специальный стрелковый стул, фиксированный по его/ее росту.
- 1.6.7.** Угол сидения не ограничен. Угол поверхности сидения стрелкового стула может отклоняться на 5 градусов от горизонтали, стул может иметь обивку из материала с усадкой максимум на 5 см.
- Спортсмен должен быть в состоянии самостоятельно переставить свои ноги с пола без потери равновесия и без существенного изменения в положении верхней части тела.
- 1.6.8.** Стрелки и их снаряжение должны свободно размещаться в рамках своего стрелкового места и не выступать за его пределы.
- 1.6.9.** Если участник соревнований сидячий, центральная линия ствола не должна выступать больше чем на 150 см от земли или пола. В зависимости от обстоятельств, МКССИ может решать, допустить разные высоты.
- 1.6.10.** Угол сидения и угол спинки не ограничиваются.
- 1.6.11.** Для стрелков классов SH1B и SH2B минимум 60% спины спортсмена должно выступать над спинкой стула для стрельбы. Длина позвоночника измеряется в вертикальном положении от поверхности, на которой спортсмен сидит, вдоль позвоночника до середины седьмого позвонка - основание шеи.

Измерения производятся во время функциональной классификации без стрелкового снаряжения.



1.6.12. Для классов SH1C и SH2C стрелки измеряются вниз от седьмого позвонка до 10см ниже подмышечной впадины, со стороны, держащей винтовку у стрелков, выступающих с винтовкой, и со стороны руки, держащей пистолет у стрелков, выступающих с пистолетом. Это расстояние должно быть над спинкой сидения для стрельбы.



- 8 -

1.6.13. Минимальная часть спины спортсмена, выступающая над спинкой стула, (в мм) должна быть зафиксирована в личной карточке спортсмена (ID-карте).

1.6.14. Также минимальное расстояние спины спортсмена, выступающее над спинкой сидения для стрельбы, должно быть четко указано на куртке экипировки (в информационных целях) по центру спины стрелка.

1.6.15. У стрелков классов SH1A и SH2A приспособление для поддержки спины любой высоты может быть прикреплено к стулу для стрельбы таким образом, чтобы спортсмен мог облокотиться на нее между выстрелами.

Тем не менее, не должно быть соприкосновения между спортсменом и конструкцией поддержки во время стрельбы.

1.6.16. Сидячие спортсмены в классах SH1A и SH2A могут по выбору стрелять в позиции стоя. Если они делают такой выбор, они должны стоять самостоятельно, без какой-либо поддержки, за исключением использования медицинского сертифицированного обычного протеза или ортопедического приспособления. Сидение для стрельбы предоставляется самим спортсменом - участником соревнований.

1.6.17. Кресло для стрельбы доставляется спортсменом.

1.6.18. Ременное крепление к инвалидной коляске - подобное приспособление допускается к использованию так, чтобы либо одна нога под коленом крепилась ремнем к коляске, или две ноги связываются вместе под коленями, но при этом не крепятся к креслу.

Если у спортсмена ампутированы обе ноги выше коленей, допускается ременное крепление к креслу обеих ног в бедрах. Ремни по ширине не должны быть более 5 см.

1.6.19. Все части снаряжения спортсмена и все части тела спортсмена, которые соприкасаются с полом или землей, должны находиться за линией стрельбы.

1.7. Экипировочные куртки стрелков

- 1.7.1.** Куртка стрелка, выступающего в положении «сидя», не должна быть длиннее коленей спереди и должна только касаться поверхности сидения сзади стрелка. Длина куртки измеряется в стоячем положении для стрельбы.



- 1.7.2.** Для спортсменов классов SH1A, SH2A и SH3 правилами ISSF допускается ношение обычной куртки, если они стреляют с высокого табурета или из положения стоя. Спортсменам не разрешается сидеть на их экипировочных куртках во время соревнований.

Во время стрельбы с кресла-коляски, применяется правило 1.7.1.

- 9 -

- 1.7.3.** Одинаковые куртки могут использоваться во всех стрелковых позициях. Только одна куртка может быть утверждена к использованию контролем экипировки для каждого стрелка для соревнований дисциплины «винтовка» на одном чемпионате.
- 1.7.4.** Исключением из предыдущего параграфа являются спортсмены класса SH1, которые стреляют в позиции «лежа» на полу или со специального столика в соревнованиях B6 (Английский матч), B7 (Произвольная винтовка) и/или B8 (Стандартная винтовка). Этим спортсменам разрешается использовать куртку специального дизайна, утвержденного МФСС только в этой позиции для стрельбы.

1.8. Стрелковые брюки

- 1.8.1.** Стрелковые брюки запрещаются к использованию спортсменам, выступающим сидя.
- 1.8.2.** Стрелки в классе SH1A могут использовать стрелковые брюки, если они стреляют с высокого табурета или в положении стоя.
- 1.8.3.** Для определения «стрелковые брюки» см. правила ISSF параграф 7.4.9.7 (Выпуск 2005г.)

1.9. Ортопедические ботинки

Ортопедические ботинки используются по индивидуальным медицинским предписаниям и представляют собой современную каждодневную обувь, используемую человеком в медицинских целях. Данная обувь должна пройти проверку и быть описана в ходе функциональной

классификации, на предмет определения того, может ли данная обувь использоваться спортсменом в ходе соревнований.

1.10. Антидопинговый контроль

- 1.10.1.** Не разрешается использование спортсменами - участниками веществ, занесенных в список Международного Олимпийского комитета (МОК), озаглавленного «Запрещенные и ограниченные в применении классы и методы допинга».
- 1.10.2.** Участники могут быть подвергнуты процедуре теста на допинг.
- 1.10.3.** Каждый стрелок должен предоставить на рассмотрение список медикаментов, которые он/она принимает, сертифицированные врачом, в случае прохождения теста на применение допинга.
- 1.10.4.** Штрафные санкции за положительный результат антидопингового теста налагаются в соответствии с Руководством Международного Паралимпийского комитета (МПК), Раздел «Применение допинга».
- 1.10.5.** Количество тестов определяется Федерацией физической культуры и спорта инвалидов с ПОДА совместно с Оргкомитетом данных соревнований.

ГЛАВА П

2 Технические правила – Раздел ВИНТОВКА

2.1. Общие требования, предъявляемые к винтовкам всех типов, одежде и специальной обуви стрелка, порядок выполнения упражнений и т.д. устанавливаются в соответствии с Правилами ССР и настоящими Правилами Федерации спорта инвалидов России с ПОДА.

2.2. Упражнения в стрельбе из винтовок.

Индекс упражнения	Класс	Пол	Дистанция м	Мишень №	Положение для стрельбы (изготовка)	Кол-во пробных мишеней	Кол-во выстрелов		Время на стрельбу
							пробных	зачетных	
В-1а	SH-1	Муж.	10	8	стоя	2	неогр.	30	50 мин
В-1	SH-1	Муж.	10	8	стоя	4	неогр.	60	1 час 45 мин
В-2а	SH-1	Жен.	10	8	стоя	2	6	20	30 мин
В-2	SH-1	Жен.	10	8	стоя	4	неогр.	40	1 час 15 мин
В-3	SH-1	смешанные	10	8	лежа с ремня (сидя за столом)	4	неогр.	60	1 час 30 мин
В-4	SH-2	смешанные	10	8	стоя (сидя за столом, спец подставка)	4	неогр.	60	1 час 45 мин
В-5	SH-2	смешанные	10	8	лежа (сидя за столом, спец. подставка)	4	неогр.	60	1 час 30 мин
В-6	SH-1	смешанные	50	7	лежа	4	неогр.	60	1 час 30 мин
В-7	SH-1	муж.	50	7	Лежа	4	неогр.	40	1 час
					Стоя	4	неогр.	40	1 ч 30 мин.
					С колена	4	неогр.	40	1 ч 15 мин
					Всего	12	-	120	-
В-8	SH-1	жен.	50	7	Лежа	4	неогр.	20	-
					Стоя	4	неогр.	20	-
					С колена	4	неогр.	20	-
					Всего	12	-	60	2 ч 30 мин.
В-9	SH-2	смешанные	50	7	Лежа (сидя за столом, спец подставка)	4	неогр.	60	1 ч 30 мин.
В-10	SH-3	смешанные	10		стоя	4	неогр.	60	1 ч 45 мин
В-11	SH-3	смешанные	10		лежа	4	неогр.	60	1 ч 30 мин

Примечания:

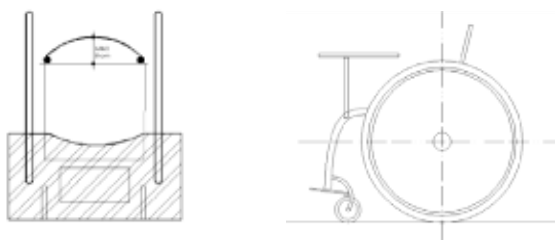
1. Время на стрельбу в упражнениях с неограниченным числом пробных выстрелов, является общим временем на выполнение пробных и зачетных выстрелов.
2. Упражнения: В-1, В-2, В-3, В-4, В-5, В-6 В-7, В-8- входят в программу Паралимпийских Игр,
3. Упражнения: В-9, В-10 и В-11 входят в программу Чемпионатов мира и Европы

4. В случае использования электронной системы мишеней время на выполнение упражнений сокращается на 15 мин.
5. Соревнования в упражнениях В-3, В-4, В-5, В-6, В-9 могут проводиться отдельно для мужчин и женщин.

2.2.1. Для соревнований в упражнении В-8 (Спортивная винтовка 3 x 20) как минимум каждая третья огневая точка должна оставаться пустой для обеспечения смены позиции, не мешая другим стрелкам.

2.3. Стрелковые столики

Стрелковые столики могут быть смонтированными в комплекте со стрелковым сидением или предоставляться отдельно для спортсменов, выступающих в позиции сидя. К столику могут крепиться небольшие выступающие края, которые препятствуют падению со стола мелких предметов, но они не могут использоваться как дополнительная опора для стрелка.



Стрелковый столик должен быть горизонтальным или находится под таким же углом, что и поверхность пола/земли, что определяется замерами в центре стола (позволяется отклонение на 5 градусов).

В стрельбе из винтовок столик или доска могут быть обтянуты тянущимся материалом с максимальной толщиной в 2 см. Другой материал на столике должен быть толщиной с ткань для униформы - он используется как прокладка под оба локтя. Не допускается наличие в поверхности стола, доски или обивки углублений или пустот.

Если это необходимо по причине разницы в длине рук или по схожей причине, допускается использование компенсирующей подставки, но данное приспособление должно быть разрешено к применению экспертной группой по функциональной классификации, в классификационной карточке участника должна иметься особая отметка.

Максимальная площадь подставки под локоть при стрельбе из положения с колена составляет 10 см в диаметре.

Если используется большой стол для стрельбы из положения с колена, к данному столу должна прилагаться съемная подставка под локоть диаметром 10см и толщиной как минимум 20мм, которая крепится к краю доски.



- 12 -

Используемый столик не должен служить дополнительной опорой для тела спортсмена или не должен давать ему дополнительную устойчивость, за исключением стрельбы в положении лежа. Отдельный столик или доска допускаются к применению для стрельбы в положении стоя.

2.4. Дополнительные правила для класса SH 1

2.4.1. Спортсмены данного класса не могут использовать специальную подставку под винтовку.

2.4.2. Все участники в классе SH1 соревнуются в одном классе, подклассы применяются только для определения высоты спинки сидения в соответствии с классификацией стрелка.

2.4.3. Участники, выступающие в положении сидя, в классе SH1 A могут выбрать положение стоя, но в этом случае они должны стоять самостоятельно без какой-либо поддержки, за исключением медицински обоснованного применения протеза.

2.4.4. Выступающие в классе SH1 спортсмены с ампутацией рук могут использовать обычные протезы для поддержки винтовки, если протез не держит винтовку хватом и не фиксирует локоть.

2.4.5. Спортсмены, выступающие стоя в классе SH1, при стрельбе подчиняются соответствующим правилам ISSF, за исключением:

- а. В произвольной винтовке в положении лежа кресло допустимо.
- б. в стрельбе с колена в соревнованиях со стрельбой из трех положений - допускается использование стрелкового табурета максимальной высотой в 350мм, что специально отмечается в классификационной карте.

При использовании стрелкового сидения или столика участник должен выполнить все соответствующие правила по использованию данных вспомогательных средств при стрельбе в положении с колена.

- в. В соревнованиях «Пневматическая винтовка - лежа» участники не должны ложиться на пол, вместо этого используется столик (а также стрелковое сидение, если это необходимо).

2.4.6. В положении стоя с использованием стрелкового сидения винтовку разрешается держать только руками, без какой-либо дополнительной поддержки (в соответствии с правилами МФСС). Никакая часть рук не должна касаться никаких частей стрелкового сидения. Никакая часть локтей не соприкасается с

коленями спортсмена, колесами или какой-либо другой частью за исключением ребер, бедра или живота. Запрещается использование в качестве опоры стоек спинки.

2.4.7. В положении стрельба с колена со стрелкового сидения или табурета, или стоя с использованием столика, только один локоть должен опираться на стол или доску, корпус спортсмена должен находиться на расстоянии от доски. Ни столик, ни доска не должны использоваться в качестве дополнительной опоры.

2.4.8. В положении стрельба с колена из стрелкового сидения, табурета опорное предплечье не должно составлять угол больший, чем в 30 градусов от горизонтали. Под локоть должна быть использована дополнительная подставка диаметром 10 см.

- 13 -

2.4.9. В положении лежа оба локтя (не верхняя часть рук) должны находиться на столике или доске. Предплечье в этом положении не должно составлять угол меньше 30 градусов от горизонтали, что определяется при измерении расстояния от позвоночника до локтя. Грудь и/или живот могут соприкоснуться с поверхностью столика или доски.

2.4.9. При стрельбе из положения «стоя» ручки и боковые части стрелкового сидения и стрелковый столик убираются. Если конструкция инвалидного кресла требует применение боковин, то высота этих боковых частей не должна превышать высоту колеса. При стрельбе из положения "с колена" ручка (ручки) стрелкового сидения, которые не используются в качестве неотъемлемых частей столика или доски, убираются. В положении "лежа" или положении «с колена» ручки стрелкового сидения остаются частью этого сидения.

2.4.10. Допускается наличие помощника при зарядке оружия, если это допускается классификацией спортсмена.

2.4.11. В случае наличия помощника, осуществляющего зарядку оружия, В положении «стоя» плечо стрелка не должно касаться винтовки между выстрелами.

2.5. Дополнительные правила для класса SH2

Спортсмены, которым необходимо использование специальной стрелковой подставки при стрельбе из винтовки.

2.5.1. Все участники в классе SH2 выступают в одном классе, подклассы используются только для определения высоты стойки и допустимой силы пружины, в соответствии с классификацией.

2.5.2. Все участники в классе SH2 используют в соревнованиях сертифицированную стрелковую подставку для поддержки винтовки. Никакие другие средства поддержки или механические приспособления не допускаются. Стрелковая подставка может крепиться к столику или треноге.

2.5.3. Стрелковая подставка общим весом 200г, высотой 80мм с держателем для винтовки представляет собой утвержденную МКССИ к использованию маркированную конструкцию. Допускается укорачивание нижней части стрелковой подставки. Оставшаяся часть должна быть

как минимум 40 мм в высоту и это должно быть зафиксировано при прохождении контроля оборудования..

2.5.4. Соотношением различных факторов определяется, какая пружина будет использоваться спортсменом.

Характеристики пружины	Подкласс
Слабая пружина	SH2Aa
= гибкость минимум 35 мм	SH2Ba
Устойчивая пружина	SH2Ab
= гибкость минимум 25 мм	SH2Bb

- 14 -

2.5.5. Винтовка не может соприкасаться с обеими сторонами «вилки» одновременно.

«Вилка» - держатель винтовки - должна быть как минимум на 1 см шире, чем ширина винтовки.

Подставка и пружина стрелковой подставки должны быть зафиксированы в вертикальном положении.

Допускается матерчатая прокладка в вилке для более комфортного использования приспособления, прокладка не должна влиять на параметры самой вилки.

2.5.6. Сидящие спортсмены в классе SH2A могут стрелять стоя используя стрелковую подставку, но в этом случае они должны самостоятельно стоять без какой-либо дополнительной поддержки, за исключением медицинских предписанных протезов или ортопедических конструкций. Стрелкам в классе SH2 с ампутацией рук не разрешается держать винтовку протезом, при стрельбе из положения "стоя". В положении лежа разрешается держать винтовку обычным протезом, при условии, что протез не держит винтовку хватом или при этом фиксируется локоть спортсмена.

2.5.7. Никакие дополнительные средства не могут дополнять конструкцию винтовки или стрелковой подставки с целью зафиксировать винтовку в определенном положении. При выстреле руки не должны мешать работе пружины. Они не должны устанавливаться перед пружиной.

2.5.8. Во всех соревнованиях категории SH2 запрещается использование петель.

2.5.9. Стрелку категории SH2 разрешается использовать дополнительный материал для более плотного хвата руки к винтовке. Параметры винтовки должны оставаться в заданных пределах.

2.5.10. Точка баланса винтовки должна иметь специальную отметку, которая проставляется при проверке снаряжения. Винтовка располагается в пределах +/- 5 см от этой точки баланса на стрелковой подставке и все 10 см балансировки должны быть отмечены специальным образом. Вилка целиком должна располагаться в пределах этих 10 см.

2.5.11. При использовании пневматической винтовки точка баланса отмечается с полным контейнером (баллоном).

2.5.12. При стрельбе в положении "стоя" между выстрелами все стрелки должны визуально четко отставлять винтовку от плеча.

- 15 -

ГЛАВА Ш

3. Технические правила – раздел ПИСТОЛЕТ

3.1. Общие требования, предъявляемые к пистолетам всех типов, одежде и специальной обуви стрелка, порядок выполнения упражнений и т.д. устанавливаются в соответствии с Правилами ССР и настоящими Правилами Федерации спорта инвалидов России с ПОДА.

Все соревнования проводятся в соответствии с правилами ССР.

3.1.1. Упражнения в стрельбе из пистолетов

		Пол	Дистанция, м	Мишень №	Кол-во Пробных мишеней	Кол-во выстрелов		Время на стрельбу
						пробных	зачетных	
П-1	SH-1	мужчины	10	9	4	Неогран.	60	1 ч 45 мин
П-2	SH-1	женщины	10	9	4	Неогран.	40	1 ч 15 мин
П-3	SH-1	смешанные	25	4 и 5	1 + 1	5 + 5	30 +30	
П-4	SH-1	смешанные	50	4	4	Неогран.	60	2 час

П-6	SH-1	смешанные	10	9	2	Неогран.	40	
-----	------	-----------	----	---	---	----------	----	--

Примечания:

1. Упражнения П-3, П-4, П-6 могут проводиться отдельно для мужчин и женщин
2. Упражнения П-1 – П-4 включены в программу Паралимпийских Игр, а упражнение П-6 включается в программы Чемпионатов мира и Европы.

3.1.2. Условия выполнения упражнения П-3

Дистанция 25 м, 60 зачетных выстрелов.

3.1.2.1. Упражнение П-3 разделено на две половины:

3.1.2.1.1. Первая половина состоит из 30 зачетных выстрелов по неподвижной мишени № 4. Стрелкам предоставляется одна пробная серия из 5 выстрелов, время на серию – 5 мин. Затем выполняются шесть зачетных серий по 5 выстрелов, время на серию – 5 мин.

3.1.2.1.2. Вторая половина состоит из 30 зачетных выстрелов по появляющейся мишени № 5. Стрелкам предоставляется одна пробная серия и шесть зачетных серий из 5 выстрелов каждая. Время на один выстрел – 3 сек (допуск + 0,2 с), время между появлениями мишени – 7 сек (допуск ± 1 с).

3.1.2.2. Упражнение П-3 выполняется, как правило, в течение одного дня. Вторая половина этого упражнения начинается после того, как все стрелки закончат выполнять первую половину. Если участники не разделены на смены, перерыв между окончанием первой половины и началом второй должен быть не менее 30 мин. Если участники разделены на смены, вторая половина упражнения может начинаться сразу после того, как последняя смена закончит выполнять первую половину. Очередность выступления смен и распределение стрелковых мест первой половины упражнения сохраняется и для второй половины.

3.1.2.3. Если число установок в тире не позволяет провести соревнование в течение одного дня, допускается выполнение упражнения П-3 в течение двух дней. При этом все участники в первый день выполняют первую половину упражнения, а во второй день – вторую. Очередность выступления смен и распределение стрелковых мест первого дня сохраняется и для второго дня.

- 16 -

3.1.2.4. Стрельба в упражнении П-6 производится из 5-и зарядного пневматического пистолета по стандартной пистолетной мишени сериями из 5-и выстрелов по 10 сек. на каждую серию. В данных соревнованиях финал не проводится. Натяжение спуска у пистолета должно быть не менее 500 гр.

3.2. Безопасность

3.2.1. Спортсмены с ампутацией кисти или руки должны иметь подставку под пистолет, используемую при зарядании, или во время отдыха между выстрелами.

3.3. Позиция при стрельбе

3.3.1. Спортсмены могут выбирать положение для стрельбы сидя или стоя.

3.3.2. Если выбрана позиция стоя, то спортсмен должен стоять самостоятельно без приспособлений (в том числе костылей), кроме нормальных протезов.

3.3.3. Если выбрана позиция сидя, то подлокотники коляски (кресла) должны быть сняты, не задействованная в процессе стрельбы рука, может располагаться только на теле или бедре, но не на коляске (кресле, стуле).

Если конструкция инвалидного кресла требует наличие боковых стенок, высота их не должна превышать высоты колеса.

ГЛАВА IV

4. ПАДАЮЩИЕ МИШЕНИ

4.1. Используется стандартная пневматическая винтовка или пистолет.

4.2. Соревнования такого типа являются отдельной дисциплиной в классах: Винтовка-SH1, Винтовка- SH2 и Пистолет- SH1.

4.3. Используются мишени биатлонного типа с 5 сигналами, для проведения соревнований такого типа необходимо минимум 4 мишенных установки.

4.4. При стрельбе из винтовки спортсмены стреляют из положения "стоя".

4.5. Соревнование проводится по принципу выбывания, делится на пулы.

Каждый пул включает в себя 4 стрелков, которые соревнуются друг против друга. Два лучших результата переходят в следующий раунд.

4.6. Состав пулов основывается на рейтинговом списке в категориях R1, R4 и P1 за месяц до данных соревнований. Первый спортсмен в рейтинге попадает в 1 пул, второй по рейтингу спортсмен сеется во второй пул, третий в рейтинге попадает в третий пул. Все остальные стартовые места распределяются по такой же системе.

4.6.1. Каждый пул отыгрывается в течение 2 раундов по 5 выстрелов с временным интервалом в 2 минуты 30 секунд.

4.6.2. Команды к соревнованиям следующие:

"Пять минут на подготовку" - включая пристрелочные выстрелы.

Конец подготовительного периода - уведомление за 30 секунд.

Стрельба 2 серий по 5 соревновательных выстрелов в каждой.

Время на каждую серию из 5 выстрелов - 2 минуты 30 секунд.

Время зарядки оружия перед стартом серий составляет 10 секунд, серии начинаются командой ВНИМАНИЕ.

- 17 -

Время стрельбы оканчивается после объявления: "СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ ВЫШЛО".

ЗАМЕНИТЬ МИШЕНИ

ЗАРЯДИТЬ ОРУЖИЕ

ВНИМАНИЕ - СТАРТ (2мин.30сек.) по окончании - СТОП

РЕЗУЛЬТАТЫ

ЗАМЕНИТЬ МИШЕНИ и т.д.

4.7. Если стрелок не успел сделать должное количество выстрелов в отведенное время, выстрел считается как промах.

4.8. В случае равного количества очков крайняя правая мишень определяет победителя.

4.9. Размеры черных кругов (диаметр мишеней) следующие (слева направо):

Пневматическая винтовка: 6мм – 6мм – 5мм – 5мм – 4мм

Пневматический пистолет: 24мм – 24мм – 16мм – 16мм – 11мм

ГЛАВА V

5. Технические правила - Ассистенты

5.1. Участникам соревнований разрешается при необходимости пользоваться услугами помощника по смене мишеней или помощника для перезарядки оружия.

5.2. Разрешение на использование услуг ассистента принимается экспертной комиссией при функциональной классификации, данная информация отмечается в классификационной карте и личной карточке участника (ID-карте).

5.3. Помощник по смене мишеней не должен разговаривать или подавать какие-либо знаки во время соревнований. Он/она может только менять мишени.

5.4. Помощник по перезарядке оружия не должен разговаривать или подавать какие-либо сигналы на протяжении всего соревнования. Он/она может только перезаряжать винтовку и/или реагировать на сигналы стрелка.

5.5. Ассистент по смене мишеней и/или помощник по перезарядке оружия должен находиться на расстоянии как минимум 1 метра за спиной участника между выстрелами. Исключения могут быть сделаны на основании решения Жюри.

5.6. Тренерам разрешается приближаться к ограничительной линии по просьбе стрелка, если на это получено разрешение судьи.

- 18 -

ГЛАВА VI

6. Технические правила СЛЕПЫЕ И СЛАБОВИДЯЩИЕ СПОРТСМЕНЫ.

6.1. Общие положения

6.1.1. В целях определения понятия в данном разделе слепые и слабовидящие спортсмены подразумеваются под общим понятием «стрелки»

6.1.2. Участники соревнований в стрельбе из винтовок принимают участие в следующие соревнованиях.

Мероприятие	Дисциплина	Пол	Класс	Выстрелы	Метры	Время
В-10	Пневматическая винтовка -стоя	Смешанные	SH3	60	10	1:45
В-11	Пневматическая винтовка -лежа	Смешанные	SH3	60	10	1:30

6.1.3. Позиция для стрельбы

а.) Стрельба в положении стоя должна проводиться в соответствии с Правилами ССР, за исключением спортсменов с двойной классификацией, которые должны следовать правилам Федерации спорта инвалидов России с ПОДА для стрелков классов SH1.

б.) Стрельба из положения лежа проводится в соответствии с правилами Федерации спорта инвалидов России с ПОДА для стрелков класса SH1, за исключением стрелков с двойной классификацией, которые при стрельбе следуют правилам для спортсменов класса SH1 А, В или С, в зависимости от классификации.

6.2. Snaryazheniye

6.2.1. Все снаряжение должно отвечать требованиям ССР и Федерации спорта инвалидов России, с ПОДА за исключением максимального веса винтовки и системы подачи сигналов. Правила, приведенные ниже, подробно описывают требования по весу оружия и специфике сигнальной системы.

6.2.2. В соревнованиях используется специальная пневматическая винтовка со специальным прибором. Данный прибор содержит электронное устройство, трансформирующее свет в звук. В зависимости от интенсивности света мишени звук меняет свою высоту. Прибор ловит световое отражение от мишени. Таким образом, стрелок может «услышать» цель ухом/наушником.

6.2.3. Максимальный вес винтовки, с учетом прилагаемого дополнительного оснащения, не должен превышать 6 (шесть) кг.

6.2.4. Винтовка может быть оснащена телескопом, который трансформирует свет в звук. Никакие другие дополнительные средства на винтовке устанавливаться не должны.

6.2.5. Участник должен обеспечить наличие источников света/ламп.

- 19 -

6.2.6. Передаваемые звуки, исходящие от наушников, не должны превышать по силе допустимое количество децибел, которые могут дезориентировать других участников.

6.3. Klassifikatsiya

6.3.1. Все стрелки должны иметь классификацию одного класса SH3.

6.4. Minimal'naya invalidnost'

6.4.1. Стрелки допускаются к участию в соревнованиях, если они отвечают следующим требованиям по специфической инвалидности:

Зрение с учетом всех корректирующих систем не превышает 0,1 (6/60) и/или ограниченностью спектра зрения до 20 градусов.

6.5. Dvoynaya klassifikatsiya

6.5.1. Если стрелок помимо инвалидности по зрению имеет какую-либо инвалидность,

предусмотренную Федерацией спорта инвалидов России с ПОДА для функциональной классификации, стрелок может стрелять из положения «сидя» и использовать сидение для стрельбы в соответствии с правилами для спортсменов класса SH1.

6.6. Мишени

6.6.1. В соревнованиях используются мишени для стрельбы из пневматического пистолета на 10м.

6.6.2. Допускается использование визуализированных мишеней "Сваровски" или пистолетные мишени на стене, сразу над зоной обычного расположения мишеней с целью прицела.

Прицельная мишень не может быть расположена перед основной соревновательной мишенью.

6.6.3. По одной мишени производится один выстрел.

6.6.4. Визуализированные прицельные мишени должны быть промаркированы Оргкомитетом соревнований.

6.7. Ассистенты

Каждый участник имеет право пользоваться услугами одного ассистента.

Участник самостоятельно обеспечивает для себя ассистента.

Ассистент может откорректировать действия стрелка, если стрелок ошибочно поймал отражение мишеней других участников.

Ассистент может менять мишени для участника соревнований, может сообщить участнику информацию о полученных спортсменом результатах, но ассистент не может выполнять функции тренера в ходе соревнований.

Ассистент может дотрагиваться до стрелка в целях обеспечения безопасности, при этом не мешая другим спортсменам.

Во всех остальных случаях ассистент должен находиться на расстоянии 1 метра от линии стрельбы.

- 20 -

ГЛАВА VII

7. ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ

7.1. Основные правила

7.1.1. Участники соревнований получают классификацию в зависимости от своего функционального физического состояния, на основании решения экспертной комиссии при проведении функциональной классификации Международного Паралимпийского Комитета по стрельбе (МПКС). Допускается многократная классификация.

7.1.2. Критерии назначения авторизованного международного классификатора устанавливаются в порядке, согласованном с МПКС.

7.1.3. Экспертная комиссия функциональной классификации должна состоять как минимум из одного медицинского/парамедицинского представителя и одного технического должностного лица, оба они должны иметь аккредитацию МПКС.

7.1.4. Стрелки должны являться в кабинет функциональной классификации со своим снаряжением, которое они используют на соревнованиях и, если это необходимо, в сопровождении англоговорящего переводчика. Для вновь прибывших стрелков или для стрелков, чье физическое состояние изменилось с момента последней классификации, требуется заполненная и подписанная медицинская информационная карта.

7.1.5. Во время соревнований никакие изменения в функциональной классификации не допускаются.

7.1.6. Весь процесс функциональной классификации проводится до начала соревнований. Без личной карточки (ID-карты) спортсмены к участию в соревнованиях не допускаются. В случае новой классификации перед стартом соревнований спортсмену предоставляется временная личная карточка.

7.1.7. Только экспертная комиссия по функциональной классификации может поменять класс спортсмена. Однако, если доступны несколько комиссий, повторная классификация не должна производиться той же комиссией, что и первичная, в целях разрешения протеста.

7.1.8. Повторная классификация проводится, если:

- а. изменилось физическое состояние спортсмена, что подтверждается медицинским представителем национальной спортивной организации в специальной медицинской форме.
- б. Экспертная комиссия по функциональной классификации считает, что необходимо повторное проведение классификации.
- в. Объявлен протест.

Протесты, касающиеся функциональной классификации, должны быть сделаны перед экспертной комиссией функциональной классификации МКССИ. Плата за классификационный протест составляет 100 долларов США, вносится лично в протестную комиссию экспертной комиссии функциональной классификации. Плата за протест возвращается, если протест удовлетворен.

- 21 -

7.1.9. Протест, объявленный участником соревнований против его/ее классификации, должен быть предъявлен через 30 минут после процесса классификации.

7.1.10. Повторная классификация - переклассификация:

- а. если переклассификация, в результате которой спортсмену был определен новый класс проводилась более, чем за 24 часа до соревнований, в данных соревнованиях спортсмен выступает в новом классе/подклассе.
- б. если переклассификация проводилась менее, чем за 24 часа до старта соревнований, стрелок выступает в прежнем классе, если только сам спортсмен не высказывает желания выступить в новом классе.

- в. Если переклассификация в любое время показывает, что стрелок не имеет минимальной степени инвалидности, к участию в соревнованиях он не допускается.

7.1.11. Решение экспертной комиссии по рассмотрению протеста является окончательным.

7.1.12. При особых условиях экспертная комиссия по функциональной классификации может разрешить использование специальной опоры для спины.

7.1.13. Всем стрелкам в дисциплине «винтовка» разрешается наличие двойной классификации. Стрелки из винтовки могут получать классификацию отдельно на стрельбу в положении стоя и стрельбу в положении лежа. Стрелкам класса SH2 разрешается наличие двойной классификации для участия в соревнованиях категории SH1 –пистолет.

7.1.14. Для участия в соревнованиях в упражнениях В-7 (3 x 40) и В-8 (3 x 20) стрелок должен иметь классификацию в классе SH1 как для стрельбы в положении «лежа», так и стрельбы в положении «стоя».

7.2. Минимальная степень инвалидности

7.2.1. Минимальная степень инвалидности в дисциплине «пистолет» для не стреляющей руки:

- а) в случае ампутации: включая запястье.
- б) в случае отличной от ампутации инвалидности: снижение мышечной силы как минимум на 30 очков.
- в) проблемы с подвижностью суставов в тяжелой степени, что способствует уменьшению мышечной силы и/или координации.

7.2.2. Минимальная степень инвалидности в дисциплине «винтовка» для верхних конечностей:

- а) в случае ампутации: ниже локтя, на более, чем 1/3 предплечья.
- б) в случае отличной от ампутации инвалидности: снижение мышечной силы в одной верхней конечности как минимум на 30 очков, или в двух как минимум на 50.
- в) проблемы с подвижностью суставов в тяжелой степени, что способствует уменьшению мышечной силы и/или координации.

7.2.3. Минимальная степень инвалидности в дисциплинах «пистолет» и «винтовка» для нижних конечностей:

- а) в случае ампутации - выше щиколотки
- б) в случае отличной от ампутации инвалидности: снижение мышечной силы в одной нижней конечности как минимум на 20 очков, или в двух как минимум на 25.

- в) проблемы с подвижностью суставов в тяжелой степени, что способствует уменьшению мышечной силы и/или координации.

- 22 -

Проблемы, аналогичные инвалидности подпунктов "а" или "б" в данной классификации, за исключением одного несгибающегося колена или лодыжки в нормальной позиции, или эндопротеза одного бедра.

7.2.4. Карлики не допускаются к участию в соревнованиях, если нет дополнительного условия, которое будет удовлетворять минимальным вышеописанным требованиям.

7.2.5. Минимальная степень инвалидности для слепых и слабовидящих спортсменов: Зрение с учетом всех корректирующих систем не превышает 0,1 (6/60) и/или ограниченностью спектра зрения до 20 градусов.

7.2.6. Все правила, описывающие минимальную степень инвалидности, являются предметом дополнений и уточнений. Во всех случаях решение экспертной комиссии по функциональной классификации является окончательным.

7.2.7. Эпилепсия. Необходимо удостовериться в том, что эпилепсия стабильна и находится под контролем. Во время классификации необходимо представить сертификат за подписью врача-невролога, который удостоверяет, что эпилепсия стабильна и контролируется, а также указывается тип эпилепсии. В целях соблюдения требований безопасности на стрельбище кратковременный эпилептический припадок является противопоказанием для стрельбы.

7.3. Классы

7.3.1. Участники распределяются на три основных класса - SH1, SH2 или SH3, в составе каждого класса имеются подклассы:

SH1: SH1A-SH1B-SH1C

SH2: SH2Aa-SH2Ba-SH2Ca

SH2Ab - SH2Bb - SH2Cb

SH3: SH3x- SH3 A - SH3 B - SH3C

7.3.2. Спецификация класса SH1

Стрелки из пистолета или винтовки, которым не требуется стрелковая подставка.

Эти группы инвалидностей должны использоваться только в качестве руководства, а

функциональные классификационные комиссии могут оценивать каждый случай при полном обмундировании в позиции выстрела.

а. Класс SH1A

Участники, выступающие в положении «сидя», которые могут стоять, функционирование корпуса находится в пределах нормы.

б. Класс SH1B

Участники, выступающие в положении «сидя», имеющие функциональные проблемы в нижних конечностях, обладают хорошим функциональным контролем нижней части корпуса.

в. Класс SH 1C

Участники, выступающие в положении «сидя», нижние конечности не функционируют или имеются серьезные проблемы в функционировании нижних конечностей, а также слабое/отсутствующее функционирование нижней части корпуса.

- 23 -

7.3.3. Спецификации для класса SH2

Участники в дисциплине «винтовка», имеющие умеренную и/или видимую постоянную недееспособность в верхних конечностях, вследствие чего спортсмен не может удерживать вес винтовки при участии в соревнованиях, поэтому требуется использование стрелковой подставки.

Эти группы инвалидностей должны использоваться только в качестве руководства, а функциональные классификационные комиссии могут оценивать каждый случай при полном обмундировании в позиции выстрела.

а. Класс SH 2A

Участники, выступающие сидя, одна из верхних конечностей которых не функционирует или у которых имеются серьезные проблемы с дееспособностью обеих рук, все функции корпуса находятся в норме.

б. Класс SH2B

Участники, выступающие сидя, чьи нижние конечности не функционируют, или имеются серьезные проблемы с двигательными функциями в ногах на фоне хорошего функционирования нижней части корпуса.

На сидение для стрельбы допускается установка низкой спинки.

в. Класс SH 2C

Участники, выступающие сидя, с нефункционирующими верхними конечностями или с серьезными проблемами в нижних конечностях, слабой/отсутствующей чувствительностью в нижней части корпуса. Допускается использование высокой (до 10см) спинки на сидении для стрельбы.

7.3.4. Спецификации для класса SH3

Все спортсмены классифицируются в класс SH3.

В случае, если стрелок имеет дополнительную инвалидность, как описывается в правилах МКССИ для функциональной классификации, спортсмен может принять решение выступать в положении «сидя» и использовать сидение для стрельбы в соответствии с правилами МКССИ для стрелков класса SH1.

В этом случае, стрелок классифицируется в подклассы SH3a, SH3b, SH3c соответственно.

8. Личная классификационная карточка - ID-карта

8.1. Личная классификационная карточка спортсмена должна быть при нем на месте проведения соревнований, на линии стрельбы.

8.2. Если прошедший классификацию спортсмен не может представить свою личную

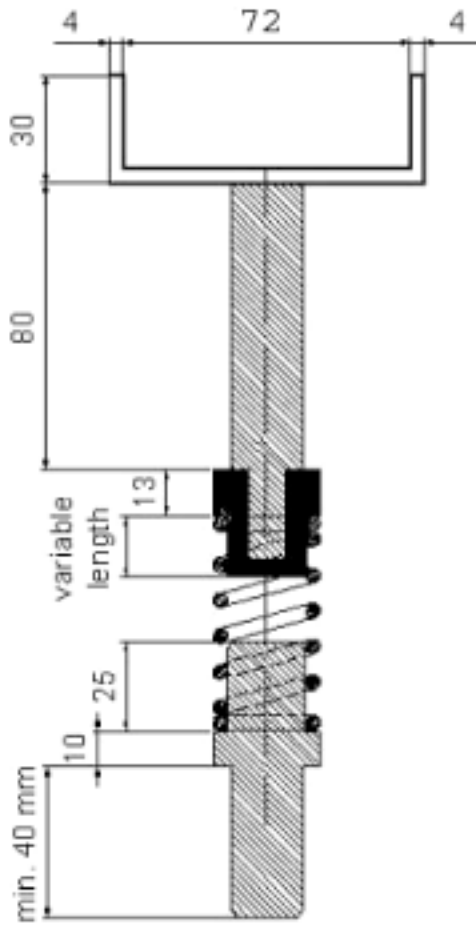
классификационную карточку на соревнованиях, с него взимаются дополнительно 20 Евро на создание и подписание временной карточки.

На восстановление утраченной карты должно быть подано заявление с подтверждением оплаты 50 евро.

* * *

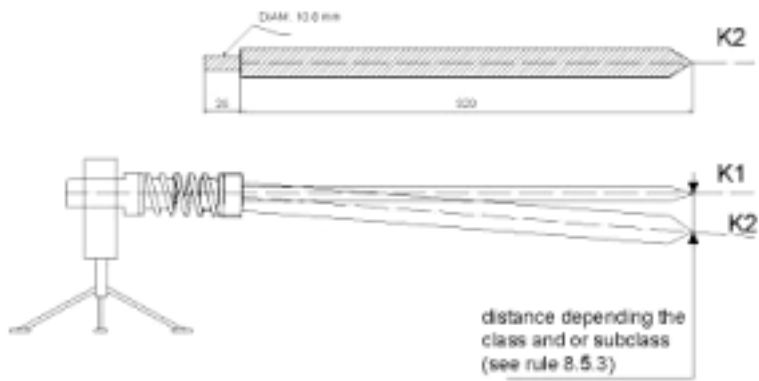
**9. ПРИЛОЖЕНИЯ К ПРАВИЛАМ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ПУЛЕВОЙ СТРЕЛЬБЕ СРЕДИ ЛИЦ С ПОРАЖЕНИЕМ
ОПОРНО-ДВИГАТЕЛЬНОГО АППАРАТА**

Схематичное изображение поддерживающей конструкции- стрелковой подставки, одобренной МПКС.



Приложение 9.2

Схематичное изображение измерительного прибора для поддерживающей конструкции -
стрелковой подставки



Приложение № 9.3.

В Федерацию стрелкового спорта инвалидов России

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ЗАЯВКА НА УЧАСТИЕ В СОРЕВНОВАНИЯХ

название организации

заявляет к участию в _____

соревнование, его место и сроки проведения

и просит направить вызов по адресу: _____

полный адрес, факс, телефон

№	Фамилии, имена спортсменов, тренеров, судей и других членов делегации	Спорт. организация	Спорт. разряд, звание.	Год рождени я	Выполняемые упражнения
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
и т.д.					

замечания, пожелания, предложения, просьбы и т.п.

подпись отв. лица, дата

Руководитель (тренер) команды

(фамилия, подпись, дата, время)

В Федерацию стрелкового спорта инвалидов России**РАПОРТ**

Ответственного исполнителя _____

(ФИО)

Название организации, командировавшей участников соревнования)**В ГЛАВНУЮ СУДЕЙСКУЮ КОЛЛЕГИЮ**_____
(наименование соревнований, сроки и место проведения)

Настоящим докладываю, что мной «___» _____ 20__ года проведен инструктаж с участниками соревнований по соблюдению мер безопасности при обращении с оружием, а также по соблюдению и выполнению требований не применять и не склонять других к применению средств и методов, которые признаны Всемирным Анти-Допинговым Агентством средствами допинга и внесены в список запрещенных средств и методов.

Ответственный исполнитель _____

« ___ » _____ 20__ г.

Мне, ниже подписавшемуся, ясны и понятны требования по соблюдению мер безопасного обращения с оружием и Правила, запрещающие применять фармакологические средства и методы.

Обязуюсь неукоснительно соблюдать меры безопасного обращения с оружием.

Обязуюсь не применять запрещенные фармакологические средства и методы, а также по требованию судейской коллегии сдавать допинг-пробы с соблюдением установленной процедуры.

С Правилами подачи протестов и апелляций ознакомлен.

Обязуюсь принять к исполнению наложенные на меня наказания в случае нарушения указанных выше требований.

СПИСОК

участников соревнований, прошедших инструктаж по мерам безопасного обращения с оружием и допинг-контроля

№	Уч. соревнований	Фамилия, имя	Личная подпись
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10	(и далее по количеству членов команды)		

ФУТБОЛ АМПУТАНТОВ

ПРАВИЛО I. ПЛОЩАДКА ДЛЯ ИГРЫ.

Площадка для игры и ее принадлежности должны быть такими, как показано на рисунке 1

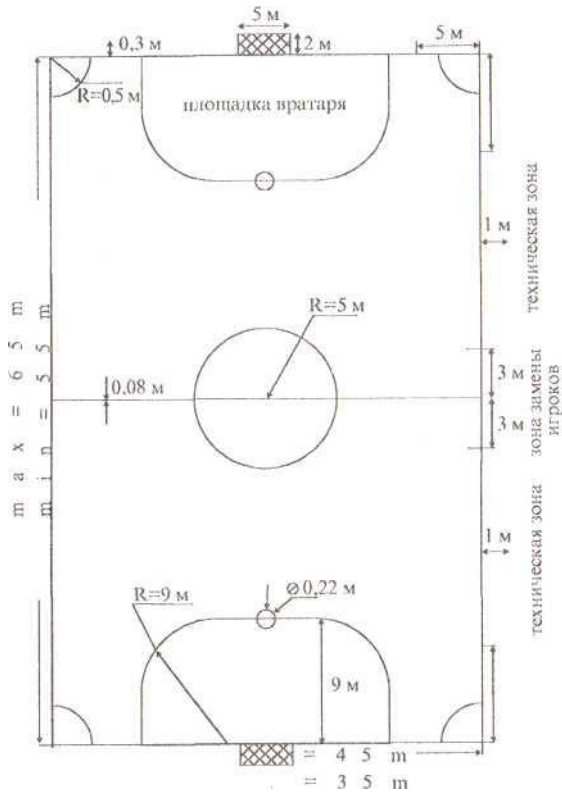


рисунок 1.

1. РАЗМЕРЫ. Площадка для игры должна иметь форму прямоугольника длиной от 55 до 65 м. и шириной от 35 м. до 45 м.

2. РАЗМЕТКА. Площадка должна быть размечена отчетливыми линиями шириной не более 8 см (но не канавками) в соответствии с размерами, указанными на рисунке. Длинные линии, ограничивающие площадку, называются боковыми линиями, а короткие - линиями ворот. Поперек площадки, деля ее на две равные части, проводится средняя линия. Посередине этой линии делается отметка, обозначающая центр площадки. Вокруг центра площадки проводится окружность радиусом 5 метров, ограничивающая центральный круг.

3. ШТРАФНАЯ ПЛОЩАДЬ. На каждой ПОЛОВИНЕ площадки, на расстоянии 3 м влево и вправо от каждой стойки ворот под прямым углом к линии ворот, в пределах площадки, проводятся линии длиной 7 метров. Верхние концы этих линий соединяются линией, параллельной линии ворот. Длина этой линии равна 11 м. Соответственно, размеры штрафной площадки составляют 11 м x 7 м..

4. 7-МЕТРОВАЯ ОТМЕТКА. Посередине отрезка линии, соединяющего боковые линии штрафной площади, на расстоянии 5,5 м от каждой из боковых линий и 7 метров от линии ворот, наносится отметка, которая служит для выполнения 7-метрового удара и называется 7-метровой отметкой.

5. УГЛОВОЙ СЕКТОР. Из каждого угла площадки в его пределах проводится четверть окружности радиусом 0,5 м, образующая вместе с границами ноля угловой сектор.

6. ЗОНА ЗАМЕНЫ. На боковой линии, с той стороны, где расположены скамейки для запасных игроков, перпендикулярно к ней, на расстоянии 3 м от средней линии, проводятся две линии длиной 0,8 м, из которых 0,4 м находятся внутри площадки, а 0,4 м вне ее. Игроки должны выходить на площадку и покидать ее, пересекая боковую линию на отрезке между этими линиями.

7. ВОРОТА. 1 (посередине каждой линии ворот устанавливаются ворота (рис.2):

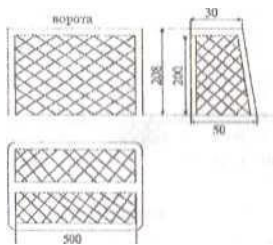


рисунок 2.

7.1. Ворота состоят из двух вертикальных стоек, расположенных на расстоянии 5 м одна от другой (по внутреннему измерению) и соединенных горизонтальной перекладиной, нижняя линия которой находится на высоте 2 м от поверхности площадки.

7.2. По соображениям безопасности, ворота, в том числе и переносные, должны быть надежно закреплены на поверхности площадки.

7.3. Ширина и толщина стоек и перекладины не должна превышать 8 см. Толщина стоек и перекладины должна быть одинаковой.

7.4. К стойкам, перекладине на воротах прикрепляется сетка, которая должна быть надежно закреплена и располагаться так, чтобы не мешать действиям вратаря.

7.5. Разрешается использовать сетки, изготовленные из пеньки, джута или нейлона.

УКАЗАНИЯ.

1. Всякий посторонний предмет, который может явиться причиной травмы игрока, должен быть удален на расстояние не менее 2 м от боковых линий и 4 м от линий ворот.

2. На расстоянии 5 м от места пересечения боковой линии и линии ворот за пределами площадки под прямым углом к линии ворот может быть сделана отметка длиной 0,4 м, которая

поможет судье обеспечить необходимое расстояние для игроков защищающейся команды при выполнении углового удара.

Ближний конец отметки отстоит от внешней стороны линии ворот на расстоянии 0,3 м.

3. Линия ворот должна иметь такую же ширину, как толщина стоек и перекладины, причем внутренние и наружные края линии ворот и стоек должны совпадать.

4. При разметке штрафной площади размер, равный 3 м, отмеряется от внешней стороны стоек.

5. Ширина линий разметки входит в размеры ограничиваемых ими площадей.

6. Если во время проведения официального матча сломаются (упадут) перекладина или стойки ворот, то игру следует немедленно прекратить и не возобновлять ее до тех пор, пока перекладина (стойки) не будут починены и установлены на место или заменены новыми. При этом необходимо проследить, чтобы установленные вновь элементы конструкции ворот не представляли опасности для игроков.

7. Регламентом соревнования должно быть оговорено, какое количество времени может быть отведено для ремонта или замены ворот.

8. После паузы по причине повреждения перекладины (стоек) игра возобновляется "спорным мячом" в том месте, где находился мяч в момент остановки игры, с соблюдением условий Правила 13.

3. Минимальные размеры поперечных сечений стоек ворот и перекладины не могут быть менее 4 см при условии, что эти размеры будут соответствовать требованиям Правила 1.

10. Диаметр 7-метровой отметки не должен превышать 22 см.

11. На площадке для игры и ее оборудовании (включая сетки ворот и ограничиваемое ими пространство) не допускается никакой коммерческой рекламы — реальной или виртуальной — с момента выхода команд и до их ухода на перерыв, а также с момента их возвращения на площадку после перерыва и до окончания матча.

Рекламный материал любого рода недопустим на воротах и сетках. К этим предметам не может прикрепляться никакое другое оборудование (камеры, микрофоны и пр.).

12. В течение игрового времени, согласно положениям Указания 11, на площадке и ее оборудовании (включая сетки ворот и ограничиваемое ими пространство) запрещается воспроизведение — реальное или виртуальное — каких-либо предметно-изобразительных логотипов и иных изображений.

ПРАВИЛО 2. МЯЧ.

1. Мяч:

1.1. имеет сферическую форму

1.2. изготовлен из кожи или другого пригодного для этих целей материала

1.3. имеет длину окружности не более 70 см и не менее 68 см

1.4. на момент начала матча весит не более 450 г и не менее 410 г

1.5. имеет давление, равное 0,6-1,1 атмосферы.

2. Если мяч во время игры лопнул или получил повреждение:

2.1. игра останавливается

2.2. игра возобновляется запасным мячом с розыгрышем "спорного мяча" в том месте, где мяч пришел в негодное состояние с соблюдением условий Правила 13.

3. Если мяч лопнул или получает повреждение в момент, когда он не был в игре — при начальном ударе, ударе от ворот, угловом, штрафном, свободном ударе, ударе с 9-метровой отметки или ударе из-за боковой линии: - игра возобновляется соответствующим образом.

4. Мяч может быть заменен во время игры только по указанию судьи.

УКАЗАНИЯ.

1. На официальных соревнованиях к использованию допускаются только такие футбольные мячи, которые отвечают минимальным техническим требованиям, изложенным в Правиле 2.

2. В матчах соревнования, проводимых МФФА, не допускается никакой коммерческой рекламы на мячах, за исключением эмблемы соревнований, организатора соревнований и утвержденной торговой марки изготовителя.

3. Мяч предоставляется той командой (клубом), на площадке которой проводится матч. После игры мяч возвращается судье.

4. Если мяч пришел в негодное состояние во время игры, находясь в штрафной площади какой-либо из команд, то введение нового мяча осуществляется розыгрышем "спорного мяча" в соответствии с условиями Правила 13.

ПРАВИЛО 3. ИГРОКИ. ЧИСЛЕННОСТЬ ИГРОКОВ.

1. В матче участвуют две команды, каждая из которых состоит не более чем из 7 игроков, в том числе один вратарь.

2. В соревнованиях команд международной спортивной версии IWAS принимают участие:

2.1. полевые игроки - футболисты без одной ноги, ампутированной (независимо от места ампутации, начиная со стоны) или укороченной (от рождения, сухой, после болезни).

Должно быть выдержано обязательное условие: ампутированная или укороченная нога не может служить опорой для инвалида без протеза.

2.2. вратари — футболисты без одной руки, ампутированной (независимо от места ампутации, начиная с запястья) или укороченной (от рождения, сухой, после болезни).

3. Любые другие лица, официальные представители команд, не соответствующие этим требованиям, не могут принимать участия в играх команд инвалидов-ампутантов.

4. Матч не может начинаться, если в составе любой из команд выходит на площадку менее 5 игроков.

5. Фамилии запасных игроков должны быть представлены судье до начала матча, т.е. занесены в протокол соревнования.

6. В любом матче разрешается обратная (т.н. "летучая") замена игроков.

7. "Летучая замена" — что замена, которая производится в тот момент, когда мяч находится в игре. Такая замена осуществляется при соблюдении следующих условий:

7.1. игрок, которого заменяют, должен покинуть площадку через боковую линию на отрезке, называемом "зоной замены";

7.2. игрок, который выходит на замену, имеет право иступить па площадку только и зоне замены и только в тот момент, когда игрок, которого заменили, покинул площадку;

7.3. запасной игрок независимо от того, вышел он на замену или нет, может быть наказан судьей за нарушение правил в дисциплинарном порядке;

7.4. в регламенте соревнования должно быть оговорено, сколько запасных игроков можно использовать для замен;

7.5. число "летучих" замен по ходу матча не лимитируется;

7.6. игрок, который был заменен, становится запасным и может снова вернуться па площадку вместо кого-либо из других игроков;

7.7. замена считается завершенной в тот момент, когда запасной игрок выходит на площадку, с этого момента он становится игроком основного состава, а игрок, которого заменили — запасным.

8. При замене вратаря необходимо соблюдать следующие правила:

8.1. вратарь может быть заменен запасным вратарем своей команды или игроком только в тот момент, когда мяч выйдет из игры;

8.2. о предстоящей замене необходимо поставить в известность судью;

8.3. запасной вратарь не имеет права выходить на площадку, пока вратарь, которого заменяют не покинет ее, а сам запасной не получит разрешения судьи, выраженного соответствующим сигналом.

НАРУШЕНИЯ / НАКАЗАНИЯ

1. Если в процессе "летучей" замены запасной игрок выходит на площадку или замененный игрок покидает ее вне зоны замены, судья не должен останавливать игру, но как только мяч выйдет из игры, нарушитель должен получить предупреждение.

2. Если запасной игрок выходит на площадку в процессе выполнения "летучей" замены в тот момент, когда заменяемый игрок не покинул ее, то судья должен немедленно остановить игру, вынести запасному игроку предупреждение.

Игра возобновляется "спорным мячом" в том месте, где находился мяч в момент остановки игры, если только он не находился в штрафной площади какой-либо из команд. В последнем случае "спорный мяч" разыгрывается на линии штрафной площади в точке, ближайшей к месту нахождения мяча.

3. Если:

3.1. запасной игрок выходит на площадку в процессе выполнения "летучей" замены в тот момент, когда заменяемый игрок не покинул ее, и вступает в игру (касается мяча, участвует в единоборстве с другими игроками);

3.2. запасной вратарь, не получив разрешения судьи, выходит на поле, совершая "летучую" замену основного вратаря и вступает в игру (касается мяча, участвует в единоборстве с игроками).

Судья должен немедленно остановить игру, удалить запасного игрока (вратаря) с поля, наказав провинившуюся команду 5-минутным штрафом.

Игра возобновляется "спорным мячом" в том месте, где находился мяч в момент остановки игры, с соблюдением условий Правила 13.

УКАЗАНИЯ.

1. Матч должен быть прекращен, если в составе одной из команд осталось менее пяти футболистов.

2. За любое нарушение Правила 3 провинившийся игрок должен быть предупрежден. Если игра остановлена судьей только по этому поводу, то она возобновляется свободным ударом, который выполняется игроком противоположной команды с места, где был мяч в момент остановки игры, при соблюдении условий Правила 3.

3. Вместо игрока, который был удален с поля до фактического начала матча, разрешается участвовать в игре только запасному игроку, записанному в протоколе соревнования.

4. Запасной игрок (из числа внесенных в протокол), удаленный до начального удара или после начала игры, не может быть заменен (это решение касается только игроков, удаленных за нарушения, предусмотренные Правилом 12, и не применяется к игрокам, нарушившим Правило 4).

5. Если по каким-либо причинам основной и запасной вратари не смогут принимать участие в матче, то место в воротах должен занять полевой игрок, при этом он не может в полной мере выполнять функции вратаря, т.е. ловить, останавливать, задерживать, вводить мяч в игру рукой (руками) и неопорной ногой (культей ноги). Однако, ему разрешается участвовать в игре за пределами штрафной площади как обычному игроку.

6. В ходе матча тренер имеет право давать игрокам тактические инструкции. Он и остальные официальные лица обязаны находиться в пределах технической зоны, где таковая имеется, они обязаны вести себя корректно и с должной ответственностью.

ПРАВИЛО 4. ЭКИПИРОВКА ИГРОКОВ.

1. Игрок не должен использовать такую экипировку или одевать на себя то, что представляет опасность для него самого или другого игрока (протезы, любого рода ювелирные изделия, перстни и т.п.).

2. Обязательными элементами экипировки являются:

- рубашка или футболка,
- трусы (если используются подтрусники, то они должны быть того же основного цвета),
- гетры,
- щитки,
- спортивная обувь.

3. Щитки, которые изготавливаются из подходящего материала (резины, пластмассы, полиуретана или иного подобного материала), должны быть полностью закрыты гетрами и должны представлять собой реальное средство защиты от ударов.

4. Одежда вратаря должна отличаться по цвету от одежды других игроков и судей.

5. В экипировку игроков команд международной спортивной версии IWAS входят костыли:

5.1. костыли могут быть двух типов: для предплечья (с опорой на кистевые суставы) и для плеча (с опорой на плечевые суставы);

5.2. материал костылей: дерево, пластик, алюминиевые сплавы;

5.3. поверхность костылей - гладкая, без шероховатостей;

5.4. запрещаются в конструкции костылей резко выступающие элементы (болты, гайки, шпильки и т.п.);

5.5. в основании костыль должен иметь резиновый или пластиковый наконечник.

6. Культи ноги и руки должны быть обернуты мягкой тканью или забинтованы и закрыты или забинтованы подвязанным гетром, штаниной трусов (для полевых игроков) или рукавом рубашки (для вратарей).

НАРУШЕНИЯ / НАКАЗАНИЯ

7. При любом нарушении данного Правила:

7.1. останавливать игру нет необходимости:

7.2. судья предлагает соответствующему игроку покинуть площадку для приведения своей экипировки в порядок;

7.3. игрок покидает площадку для приведения своей экипировки в порядок, когда мяч выйдет из игры;

7.4. любой игрок, покинувший площадку, не может вновь появиться на поле без разрешения судьи;

7.5. прежде, чем разрешить игроку вновь выйти на площадку, судья проверяет экипировку игрока;

7.6. игрок может вновь выйти на площадку только тогда, когда мяч вышел из игры.

8. Если игрок, которому было предложено покинуть площадку из-за нарушения данного Правила и который выходит (или вновь возвращается) на площадку без разрешения судьи, получает предупреждения с показом желтой карточки.

9. Если судья останавливает игру для вынесения предупреждения игроку, то она возобновляется свободным ударом, который выполняется игроком противоположной команды с места, где находился мяч в момент остановки игры, при соблюдении условий Правила 13.

УКАЗАНИЯ.

1. Вратарю разрешается играть в длинных трусах или спортивных рейтузах.

2. В официальных соревнованиях судья до начала матча должен проверить экипировку игроков и не допускать к участию в игре тех футболистов, чья экипировка не соответствует Правилу 4 до тех пор, пока они не приведут ее в порядок.

3. Если судья обнаружит, что игрок носит какие-либо предметы, которые не предусмотрены Правилем 4 и представляют собой опасность для других футболистов, то такому игроку следует предложить снять их, в противном случае его необходимо отстранить от участия в игре.

ПРАВИЛО 5. СУДЬИ.

1. Полномочия судей.

1.1. Каждый матч контролируется двумя судьями, имеющими все полномочия по обеспечению соблюдения Правил игры в том матче, на который они назначены.

Права и обязанности судей:

2. Первый судья:

2.1. наделен дополнительными полномочиями, в соответствии с которыми его решения по фактам, связанным с игрой являются окончательными; 2.2 ведет хронометраж игры;

2.3. по своему усмотрению временно прерывает или вовсе прекращает матч при любом нарушении Правил;

2.4. временно прерывает или вовсе прекращает матч при любом постороннем вмешательстве;

2.5. может отстранить второго судью, любого из ассистентов судей, который, по его мнению, ненадлежащим образом исполняет свои обязанности или необоснованно вмешивается в игру.

3. Второй судья:

3.1. выполняет функции первого судьи, если он окажется не в состоянии продолжить выполнение своих обязанностей.

4. Судьи (первый и второй судья):

4.1. обеспечивают соблюдение Правил игры;

4.2. контролируют ход матча во взаимодействии с ассистентами судей;

4.3. обеспечивают соответствие мяча требованиям Правила 2;

4.4. обеспечивают соответствие экипировки игрока требованиям Правила 4;

4.5. останавливают матч, если, по их мнению, игрок получил серьезную травму, и требуют, чтобы он покинул пределы площадки;

4.6. требуют, чтобы в случае кровотечения из раны игрок покинул площадку. Игрок может вернуться на площадку только по сигналу судьи, убедившегося в том, что кровотечение остановлено;

4.7. позволяют продолжить матч до выхода мяча из игры если, по их мнению, игрок получил незначительное повреждение;

4.8. позволяют продолжить игру, когда команда, против которой было совершено нарушение, получает выгоду от такого преимущества, и наказывают за первоначальное нарушение, если предполагавшимся преимуществом в тот момент не воспользовались;

4.9. принимают меры дисциплинарного воздействия по отношению к игрокам, виновным в нарушениях, караемых предупреждением или удалением. Судьи не обязаны предпринять такие меры незамедлительно, но должны сделать это, как только мяч выйдет из игры;

4.10. принимают меры в отношении официальных лиц команд, ведущих себя некорректно и могут, по своему усмотрению, удалить их с площадки и прилегающих к площадке зон;

4.11. обеспечивают, чтобы посторонние лица не появлялись на площадке;

4.12. возобновляют матч после его остановки;

4.13. представляют проводящей соревнование организации рапорт о матче, включающий информацию по всем принятым дисциплинарным мерам в отношении игроков и/или официальных лиц, команд, а также по всем прочим инцидентам, происшедшим до матча, во время или после него.

Решения судей.

5. Второй судья может изменить свое решение только в случае, если поймет его ошибочность, но при условии, что игра после ее остановки еще не была возобновлена.

6. Первый судья может изменить свое решение только в случае, если поймет его ошибочность или (на его усмотрение) по рекомендации второго судьи, но при условии, что игра после ее остановки еще не была возобновлена.

УКАЗАНИЯ.

1. Под "фактами, связанными с игрой", подразумевается засчитанный или не засчитанный гол, а также результат игры.

2. Судьи не могут привлекаться к ответственности за:

2.1. любую травму, полученную игроком, официальным лицом или зрителем;

2.2. любой ущерб при организации, проведении матча или после его окончания, нанесенный имуществу любого рода;

2.3. любой иной ущерб, нанесенный любому лицу, клубу, команде, компании, ассоциации или иной организации, который возник или мог возникнуть вследствие любого решения, принятого ими в соответствии с требованиями **Правил** игры или в отношении обычных процедур, необходимых для организации матча, проведения и управления им;

Сюда могут входить:

2.4. решения о том, допустимо ли проведение матча из-за состояния **площадки** или прилегающих зон или из-за погодных условий;

2.5. решения о состоянии оборудования или инвентаря, используемого во время матча, включая стойки ворот, перекладину и т.п.;

2.6. решения останавливать или не останавливать матч из-за вмешательства зрителей или любой иной проблемы, возникшей в зоне, отведенной для зрителей;

2.7. решения останавливать или не останавливать игру, чтобы позволить травмированному игроку покинуть площадку для оказания ему помощи;

2.8. решения просить или требовать, чтобы травмированный игрок покинул пределы площадки для оказания ему помощи;

2.9. решения позволить или не позволить игроку носить некоторые предметы одежды или экипировки;

2.10. решения (в пределах того, что может входить в обязанности судей) позволить или **не** позволить любым лицам (включая официальных лиц команды или стадиона, представителей службы безопасности, фотографов или других представителей средств массовой информации) находиться в непосредственной близости от площадки;

2.11. любое другое решение, которое они могут принять в соответствии с 1 (правилами игры в силу их обязанностей по условиям Правил или регламента соревнований).

3. Судья в официальном матче должен носить рубашку или футболку, отличающуюся по цвету от экипировки игроков обеих команд.

4. Если игрок одновременно совершает два разнохарактерных нарушения, то судья должен наказать его за более серьезное.

ПРАВИЛО 6. АССИСТЕНТЫ СУДЕЙ.

1. Ассистентами судей являются:

1.1. резервный судья (третий официальный);

1.2. судья- секретарь матча;

1.3. судья-информатор.

2. Полномочия.

2.1. Полномочия ассистентов судей ограничиваются обязанностями по выполнению определенных функций, возложенными на них Правилем 6.

3. Резервный судья (третий официальный):

3.1. может назначаться по регламенту соревнований для выполнения обязанностей второго судьи в случае, если один из проводящих матч судей окажется не в состоянии продолжить выполнение своих обязанностей;

3.2. перед началом матча резервный судья должен получить четкие инструкции от первого судьи и/или инспектора матча по своим действиям в случае, если второй судья окажется не в состоянии продолжать выполнение своих обязанностей;

3.3. помогает в выполнении административных обязанностей до, во время и после матча, как того требует первый судья;

3.4. отвечает за помощь в процедуре замен игроков во время матча;

3.5. проверяет соответствие качества запасного мяча требованиям Правила 2, если запасной мяч приходит в негодное состояние;

3.6. вправе до начала матча проверить экипировку игроков, выходящих на игру в стартовом составе, а также запасных игроков, участвующих в замене;

3.7. если экипировка игроков не соответствует требованиям Правила 4, информирует об этом первого судью;

3.8. обеспечивает контроль за скамейкой запасных игроков и технической зоной;

3.9. постоянно помогает первому и второму судье;

3.10. после матча должен представить организации, проводящей соревнование, рапорт по факту любого проступка или инцидента, происшедшего вне поля зрения судей, поставив в известность первого судью о любом составляемом рапорте.

4. Судья-секретарь матча:

4.1. помогает первому судье в ведении технического протокола матча, отмечая фамилии игроков забивших мячи, получивших дисциплинарные наказания;

4.2. контролирует, чтобы команда не смогла взять более одного тайм-аута в ходе первой и второй половины матча.

5. Судья-информатор:

5.1. дает информацию для участников матча и зрителей о проводимом соревновании, участвующих в нем командах, их составах, авторах забитых мячей (если такие будут), взятых командами тайм-аутах.

6. Ассистенты судьи не вправе сообщать ставшую им известной в силу выполнения своих обязанностей какую-либо информацию о матче, кроме оговоренной Правилем 6, кому-либо из других лиц, кроме судей и инспектора матча.

ПРАВИЛО 7. ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ МАТЧА.

1. Матч продолжается два тайма по 20 минут (если только не было обоюдной договоренности относительно иной продолжительности) при соблюдении следующих условий:

1.1. к продолжительности каждого из таймов необходимо добавить время, потерянное на замену вратаря, транспортировку травмированных игроков с площадки, умышленное затягивание времени игры, тайм-аута или по какой-либо иной причине, причем количество добавленного времени определяет только судья.

2. Для выполнения 9-метрового удара, назначенного в конце любого из таймов основного или добавочного времени, выделяется дополнительное время.

3. Игроки имеют право на перерыв между двумя таймами.

4. Время перерыва между таймами не должно превышать 10 минут.

5 Продолжительность перерыва между таймами может изменяться только с согласия судьи.

6. Команды имеют право на получение в каждом тайме по одному тайм-ауту продолжительностью до 1 минуты.

При этом должны быть соблюдены следующие требования:

6.1. о предстоящем тайм-ауте тренер (представитель) лицо команды должен известить судью;

6.2. судья может предоставить команде тайм-аут только в момент остановки игры:

6.3. игроки команды, взявшей тайм-аут, должны находиться в пределах площадки, а инструктаж тренера допускается только из технической зоны своей команды;

6.4. неиспользованный командой тайм-аут в первом тайме нельзя использовать во втором.

7. В регламенте соревнования может содержаться положение о двух дополнительных таймах равной продолжительности. В этих случаях следует руководствоваться требованиями Правила 8.

7.1 команда не может взять тайм-аут в дополнительное время.

8. Недоигранный матч переигрывается полностью, если в регламенте соревнования не содержится иного положения.

ПРАВИЛО 8. НАЧАЛО И ВОЗОБНОВЛЕНИЕ ИГРЫ.

1. Перед началом матча проводится жеребьевка и команда, выигравшая жребий, выбирает ворота.

2. Противоположная команда выполняет начальный удар в матче.

3. Команда, выигравшая жребий, выполняет начальный удар во втором тайме матча.

4. Во втором тайме матча команды меняются воротами.

5. Начальный удар.

Начальный удар- это способ начала или возобновления игры :

- в начале матча;

- после забитого гола;

- в начале второго тайма;

- в начале каждого тайма дополнительного времени, если таковое назначается.

6. Мяч, забитый в ворота непосредственно с начального удара, засчитывается.

7. Процедура:

7.1. все игроки находятся на своих половинах поля;

7.2. игроки команды, не получившей право начального удара, находятся на расстоянии не менее 5 метров от мяча, до тех пор. пока мяч не будет введен в игру;

7.3. мяч находится в неподвижном состоянии в центре поля;

7.4. судья дает сигнал;

7.5. мяч находится в игре, когда по нему нанесен удар и он движется вперед;

7.6. выполнивший начальный удар игрок, не имеет права вторично коснуться мяча до тех пор, пока он (мяч) не коснется другого игрока.

8. После забитого гола одной из команд начальный удар выполняется игроком другой команды.

НАРУШЕНИЯ / НАКАЗАНИЯ

9. Если выполнивший начальный удар игрок, вторично коснется мяча прежде, чем мяч коснется другого игрока:

9.1. назначается свободный удар, который выполняется игроком противоположной команды с места, где произошло нарушение при сохранении всех условий Правила 13.

Спорный мяч.

Процедура.

10. "Спорный мяч" - это способ возобновления игры после временной остановки, в которой возникла необходимость в то время, пока мяч находился в игре, - по любой причине, не предусмотренной правилами.

11. Судья бросает мяч в том месте, где он находился в момент остановки игры, если только в этот момент он не находился в штрафной площади какой-либо из команд.

В этом случае "спорный мяч" разыгрывается на линии штрафной площади и точке, ближайшей к тому месту, где находился мяч в момент остановки игры.

Игра возобновляется в момент соприкосновения мяча с землей.

НАРУШЕНИЯ / НАКАЗАНИЯ

12. Повтор розыгрыша "спорного мяча" производится:

12.1. если игрок коснется мяча до того, как мяч коснется поверхности площадки;

12.2. если мяч выйдет за пределы поля после касания поверхности площадки, по пи один игрок его не коснется.

УКАЗАНИЯ.

1. Если при розыгрыше "спорного мяча" кто-либо из игроков допустит нарушение Правил игры до того момента, как мяч коснется поверхности площадки, то виновник в зависимости от характера нарушения может быть предупрежден или удален с поля, однако свободный, штрафной (6-метровый) удар за это нарушение назначить нельзя, поскольку мяч в момент нарушения не был в игре. Игра возобновляется повторным розыгрышем "спорного мяча".
2. Вводить мяч в игру начальным ударом лицам, не участвующим в матче, запрещается.

ПРАВИЛО 9. МЯЧ В ИГРЕ И НЕ В ИГРЕ.

1. Мяч считается вышедшим из игры, если :
 - 1.1. он полностью пересек линию ворот или боковую линию по поверхности площадки или по воздуху;
 - 1.2. игра остановлена судьей.
2. В течение всего остального времени, от начала до окончания матча, мяч считается в игре, в том числе и в тех случаях, когда:
 - 2.1. мяч отскакивает на площадку от стойки ворот или перекладины;
 - 2.2. мяч попадает в кого-либо из судей, находящихся в пределах площадки (кроме ассистентов судьи, указанных в Правиле б.);
 - 2.3. произошло нарушение Правил, но игра еще не остановлена судьей.

ПРАВИЛО 10. МЕТОД ОПРЕДЕЛЕНИЯ ВЗЯТИЯ ВОРОТ.

1. Мяч считается забитым в ворота, если он полностью пересек линию ворот между стойками и под перекладиной и если при этом игрок атакующей команды умышленно не внес, не вбросил и не протолкнул его в ворота рукой (это не относится к вратарям, находящимся в пределах собственной штрафной площади), культией руки или ноги.

Всякие другие способы засчитывания гола исключаются.

2. Команда, забившая в течение матча большее количество голов, считается победителем. Если не было забито ни одного гола или команды забили одинаковое количество голов, то игра считается закончившейся вничью.

3. Регламентом соревнований могут предусматриваться положения по назначению дополнительного времени на случай, если матчи заканчиваются вничью, или иной порядок для определения победителя матча.

УКАЗАНИЯ.

1. Правило 10 определяет единственный способ, по которому выявляется победитель матча или игра считается закончившейся вничью. Никакие иные варианты определения результата матча не допускаются.

2. Гол ни в коем случае нельзя засчитать, если мяч, направленный в ворота, не пересек линию ворот в результате постороннего вмешательства. Если это произошло в процессе игры, а не при пробитии 6-метрового удара, то судья должен остановить игру и возобновить ее потом "спорным мячом" в том месте, где мяч вошел в контакт с посторонним лицом, если только это не произошло в штрафной площади какой-либо из команд. В этом случае "спорный мяч" разыгрывается на линии штрафной площади в точке, ближайшей к месту, где произошло постороннее вмешательство.

3. Если зритель выбежит на площадку и попытается преградить путь мячу, но не сможет это сделать и мяч беспрепятственно пройдет в ворота, то судья должен засчитать гол. Однако если этот зритель коснется мяча или каким-либо образом вмешается в действия футболистов, то судья должен остановить игру и возобновить её "спорным мячом" в том месте, где зритель коснулся мяча или вмешался в игру, если только это не произошло в штрафной площадке какой-либо из команд. В этом случае "спорный мяч" разыгрывается на линии штрафной площади в точке, ближайшей к тому месту, где произошло постороннее вмешательство.

ПРАВИЛО 11. ПОЛОЖЕНИЕ "ВНЕ ИГРЫ".

1. В соревнованиях футболистов международной спортивной версии **IWAS** положение "вне игры" не фиксируется.

ПРАВИЛО 12. НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ И НЕДИСЦИПЛИНИРОВАННОЕ ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ.

В нарушениях Правил, выразившихся в применении запрещенных приемов и недисциплинированном поведении, игроки наказываются следующим образом:

Штрафной удар.

1. Право выполнения штрафного удара предоставляется противоположной команде в случае совершения игроком любого из следующих ШЕСТИ нарушений, в которых судья расценил его действия как небрежные, безрассудные или чрезмерно физически агрессивные:

- 1.1. удар или попытка ударить соперника ногой (культей ноги);
- 1.2. подножка или попытка сделать сопернику подножку;
- 1.3. прыжок па соперника;
- 1.4. нападение на соперника;
- 1.5. удар или попытка удара соперника рукой (культей руки, костылем);

1.6. толчок соперника.

2. Право выполнения штрафного удара также дается противоположной команде, если игрок совершит любые из следующих **ШЕСТИ** нарушений:

2.1. использует подкат для отбора мяча у соперника, соприкоснувшись с ним;

2.2. задержит соперника;

2.3. плюнет в соперника;

2.4. умышленно сыграет мяч рукой (это не относится к вратарю, действующему в пределах своей штрафной площади), культей ноги;

Играя вратарем:

2.5. умышленно сыграет в мяч какой-либо частью тела за пределами своей штрафной площади;

2.6. умышленно сыграет культей руки, находясь в пределах своей штрафной площади.

3. Штрафной удар выполняется с места, где произошло нарушение с соблюдением условий Правила 13.

4. 7-метровый удар назначается при любом из вышеприведенных **ДВЕНАДЦАТИ** нарушений, если они совершены игроком в пределах штрафной площади своих ворот, независимо от места нахождения мяча, но при условии, что мяч находится в игре.

Свободный удар.

5. Право выполнить свободный удар предоставляется противоположной команде, если игрок совершит любое из следующих **ШЕСТИ** нарушений:

5.1. сыграет опасно;

5.2. блокирует соперника (т.е. не пытаясь овладеть мячом будет умышленно перемещаться между соперником и мячом, становиться на пути соперника, не входя с ним в соприкосновение; искусственно увеличивать за счет опирающихся на землю костылей габариты игрока);

5.3. помешает вратарю выпустить мяч из рук;

5.4. совершит подкат, сыграв в мяч (это не относится к вратарю, играющему в мяч в пределах своей штрафной площади);

5.5. сыграет лежа в мяч ногой (это не относится к вратарю, играющему в мяч в пределах своей штрафной площади);

5.6. совершит любое иное нарушение, не упомянутое ранее в тексте Правила 12, из-за которого игра останавливается для вынесения игроку предупреждения или для его удаления.

6. Свободный улар назначается и в том случае, если вратарь, находясь в пределах своей штрафной площади, совершит любое из следующих **ПЯТИ** нарушений:

6.1. сделает более четырех шагов, удерживая мяч руками, прежде, чем выпустить его из рук;

6.2. снова коснется мяча руками, после того, как выпустит его, но мяч не коснется игрока соперника;

6.3. коснется мяча руками после того, как партнер по команде преднамеренно отдаст ему пас ногой;

6.4. коснется мяча руками при получении его непосредственно после введения в игру ударом ноги из-за боковой линии, выполненным партнером по команде;

6.5. умышленно затягивает время игры (например, не вводя мяч в игру руками в течение более 6 секунд).

7. Свободный удар выполняется с места, где произошло нарушение, с соблюдением условий Правила 13.

ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ.

Нарушения, наказуемые предупреждением.

8. Игрок получает предупреждение с показом желтой карточки в случае совершения любого из **СЕМИ** нарушений:

8.1. неспортивное поведение;

8.2. демонстрация несогласия (словом или жестом) с любым решением судьи;

8.3. систематическое нарушение Правил игры;

8.4. затягивание возобновления игры;

8.5. несоблюдение требуемого расстояния при выполнении углового, штрафного или свободного ударов;

8.6. выход или возвращение на поле без разрешения судьи;

8.7. самовольный уход с поля без разрешения судьи. Нарушения, наказуемые удалением.

9. Игрок удаляется с поля с показом красной карточки, если он совершает любое из следующих **ВОСЬМИ** нарушений:

9.1. серьезное нарушение Правил игры;

9.2. агрессивное поведение;

9.3. плевков в соперника или любое другое лицо;

9.4. умышленная игра рукой (костылем), помешавшая команде-сопернице забить гол или лишившая ее возможности забить гол (это не относится к вратарю в пределах его штрафной площади);

9.5. умышленная игра вратаря в мяч за пределами штрафной площади, помешавшая команде-сопернице забить гол или лишившая ее возможности забить гол:

9.6. лишение соперника, продвигающегося к воротам явной возможности забить гол с помощью нарушения, наказуемого штрафным или 6-метровый ударом;

9.7. оскорбительные, обидные или нецензурные выражения;

9.8. второе предупреждение в течение одного и того же матча.

10. Команда, чей игрок был удален с площадки, наказывается 2-минутным штрафом, играя этот промежуток времени в численном меньшинстве (в её составе меньше на одного футболиста).

Если в какой-либо из играющих команд удаляется второй, затем и третий игрок, а временные штрафные санкции, примененные за двух ранее удаленных игроков еще не истекли, то отсчет штрафного времени команды за третьего удаленного игрока не начинается до того момента, пока не окончится штрафное время за первого удаленного игрока.

В этот период на площадке не может находиться менее пяти игроков.

11. Если команда забивает гол, пока соперники играли в численном меньшинстве, то время 2-минутного штрафа в связи со взятием ворот не заканчивается.

УКАЗАНИЯ.

1. 7-метровый удар назначается в случае, если вратарь, когда мяч находится в игре, в пределах своей штрафной площади ударит или попытается ударить соперника, бросив в него мяч.

2. Игрок, который совершит на площадке или за ее пределами нарушение, наказуемое предупреждением или удалением, но отношению к сопернику, партнеру по команде, судье, ассистенту судьи или любому другому лицу, наказывается в соответствии с характером нарушения.

3. Считается, что вратарь контролирует мяч, если он касается его любой частью своей руки. В понятие "владение мячом" входит и тот случай, когда вратарь намеренно отбивает мяч, но не входят обстоятельства, когда, по мнению судьи, мяч случайно отскакивает от вратаря — например, после того, как он парировал удар.

4. С учетом положений Правила 12, игрок может отдать мяч своему вратарю головой, грудью, коленом и т.п. Однако если, по мнению судьи, игрок использовал умышленный трюк в то время, когда мяч находился в игре, для того, чтобы обойти Правило 12, то такой игрок виновен в неспортивном поведении. Он получает предупреждение с показом желтой карточки, а противоположная команда получает право на свободный удар с места, где произошло нарушение, с соблюдением условий Правила 13.

Игрок, использующий умышленный трюк для того, чтобы обойти Правило 12 при выполнении свободного или штрафного удара, получает предупреждение за неспортивное поведение и ему показывается желтая карточка. Удар повторяется.

5. Подкат, угрожающий безопасности соперника, должен наказываться как серьезное нарушение Правил игры. Вышеприведенное означает, что в соответствии с Правилем 12, игрок, виновный в подобном нарушении, должен быть удален.

6. Если игрок опирается на плечи партнера по команде, чтобы сыграть высоко летящий мяч головой, судья должен остановить игру, предупредить игрока за неспортивное поведение и назначить свободный удар в пользу команды соперников.

7. Судья, руководствуясь Правилем 12, не обязан останавливать игру специально для того, чтобы вынести провинившемуся игроку предупреждение. Он может использовать принцип преимущества. Если судья действительно решил использовать принцип преимущества, то он должен предупредить игрока в ближайший момент остановки игры.

8. Игровое расстояние определяется дистанцией около двух метров между единоборствующими игроками и мячом, на котором разрешается блокировка.

9. Если игрок укрывает мяч, не касаясь его, с целью не дать сопернику овладеть им, то считается, что он блокирует соперника, не нарушая при этом Правило 12, потому что этот игрок фактически владеет мячом и укрывает его из тактических соображений (т.к. мяч находится от него на игровом расстоянии).

10. Если игрок умышленно расставляет руки (костыли), чтобы помешать продвижению соперника, переступает из стороны в сторону, размахивая руками, в результате чего, не входя в соприкосновение с соперником, заставляет его замедлить или изменить направление движения, то судья должен сделать этому игроку предупреждение за неспортивное поведение и, помимо этого, наказать его свободным ударом.

11. Если после назначения судьей штрафного или свободного удара игрок выражает бурный протест, применяя нецензурные и оскорбительные выражения, за что справедливо удаляется с площадки, то выполнение назначенного удара следует задержать до тех пор, пока удаленный игрок не покинет площадку.

12. Если, по мнению судьи, в процессе игры вратарь умышленно лежит на мяче дольше, чем это необходимо, то это должно расцениваться как неспортивное поведение, за которое:

12.1. он должен быть предупрежден и наказан свободным ударом;

12.2. в случае повторения подобного нарушения его следует удалить с поля.

13. Если в тот момент, когда судья решил вынести игроку предупреждение, но не успел этого сделать, тот же игрок совершит новое нарушение, заслуживающее предупреждения, то такого игрока следует удалить с поля.

ПРАВИЛО 13. ШТРАФНОЙ И СВОБОДНЫЙ УДАРЫ.

1. Удары могут быть штрафными и свободными.

2. Как при штрафном, так и при свободном ударах мяч в момент выполнения удара должен лежать неподвижно, а выполняющий удар игрок не имеет права вторично коснуться мяча, прежде, чем мяч не коснется другого игрока.

3. Штрафной удар отличается от свободного тем, что при штрафном ударе мяч, непосредственно забитый в ворота наказанной команды засчитывается, а при свободном ударе засчитывается лишь в том случае, если после выполненного игроком удара мяча коснется кто-либо из других игроков.

4. Если со штрафного удара мяч попадет непосредственно в собственные ворота, противоположная команда получает право на угловой удар.

5. Для того, чтобы отличить свободный удар от штрафного, судья, назначив свободный удар, должен поднять руку вверх над головой и не опускать ее до тех пор, пока после выполнения удара мяча не коснется кто-либо из игроков или он не выйдет из игры.

6. Если мяч со свободного удара попадет прямо в ворота противоположной команды, назначается удар от ворот.

7. Если со свободного удара мяч попадает непосредственно в собственные ворота, противоположная команда получает право на угловой удар.

8. Когда штрафной либо свободный удар выполняются за пределами штрафной площади:

8.1. все игроки команды соперника располагаются на расстоянии не менее 5 метров от мяча до тех пор, пока он не войдет в игру;

8.2. мяч считается вошедшим в игру, когда по нему нанесен удар и он находится в движении;

8.3. штрафной или свободный удар выполняется с места, где произошло нарушение.

9. Когда штрафной или свободный удар выполняется обороняющейся командой из пределов своей штрафной площади:

9.1. все игроки команды соперника располагаются на расстоянии не менее 5 метров от мяча;

9.2. все игроки команды соперника располагаются за пределами штрафной площади до тех пор, пока мяч не войдет в игру;

9.3. мяч считается в игре, когда он покинет пределы штрафной площади;

9.4. штрафной или свободный удар, который должен быть произведен в штрафной площади, выполняется из любой ее точки.

10. Когда свободный удар выполняется атакующей командой из пределов штрафной площади соперника:

10.1. все игроки команды соперника располагаются на расстоянии не менее 5 метров от мяча, пока он не войдет в игру, кроме случая, когда игроки находятся на линии ворот между стойками своих ворот;

10.2. мяч считается вошедшим в игру, когда по нему нанесен удар и он находится в движении;

10.3. назначенный для выполнения в штрафной площади свободный удар, производится с линии этой штрафной площади с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение.

11. Вратарь не может вводить мяч в игру штрафным или свободным ударом, кроме случая, предусмотренного п.9 Правила 13.

НАРУШЕНИЯ / НАКАЗАНИЯ

12. Если при выполнении штрафного или свободного удара, один из соперников находится к мячу ближе допустимого расстояния, то удар повторяется.

13. Если при выполнении штрафного или свободного удара обороняющейся командой из своей штрафной площади мяч не покинет ее пределы, то удар повторяется.

14. Если после того, как мяч вошел в игру, выполнивший штрафной или свободный удар игрок вторично коснется мяча (не руками), прежде, чем мяч коснется другого игрока, противоположная команда получает право на свободный удар, выполняемый с места, где произошло нарушение, если только это нарушение не произошло в штрафной площади. В этом случае свободный удар выполняется в соответствии с п.п.9; 10 Правила 13.

15. Если после того, как мяч вошел в игру, выполнивший штрафной или свободный удар игрок умышленно сыграет мяч рукой, прежде, чем мяч коснется другого игрока:

15.1. противоположная команда получает право на штрафной удар с места, где произошло нарушение, если только оно не произошло в штрафной площади соперника. В этом случае штрафной удар выполняется в соответствии с п.9 Правила 13;

15.2. если нарушение произошло в пределах штрафной площади команды выполнившего удар игрока, то назначается 7-метровый удар.

16. Если вратарь, выполняющий штрафной или свободный удар из пределов собственной штрафной площади, после **того** как мяч войдет в игру, вторично коснется его (за пределами штрафной площади):

16.1. противоположная команда получает право на штрафной удар, выполняемый с места нарушения;

16.2. нарушивший Правила вратарь должен быть предупрежден.

УКАЗАНИЯ.

1. Игроки, которые умышленно не отходят на положенное расстояние при выполнении штрафного или свободного удара, должны получить предупреждение, а при повторении этого нарушения их следует удалить с площадки.

Судья должен рассматривать любую попытку помешать выполнению штрафного или свободного удара как серьезный случай недисциплинированного поведения.

2. Если при выполнении штрафного или свободного удара кто-либо из игроков будет прыгать или размахивать руками для отвлечения внимания соперников, то такие действия следует рассматривать как неспортивное поведение, за что игроку необходимо вынести предупреждение.

ПРАВИЛО 14. 7-МЕТРОВЫЙ УДАР.

1. **7-метровый удар** назначается в ворота команды, игроки которой совершили одно из двенадцати нарушений, наказуемых штрафным ударом, в пределах своей штрафной площадки, когда мяч находился в игре.

Гол, забитый с 7-метрового удара, засчитывается. По окончании каждого из таймов основного или дополнительного времени добавляется время, необходимое для выполнения 7-метрового удара.

2. Местонахождение мяча и игроков.

2.1. Вратари не выполняют удары с 7-метровой отметки.

2.2. Мяч устанавливается на 7-метровую отметку.

2.3. Выполняющий удар игрок должен быть соответствующим образом определен.

2.4. Вратарь защищающейся команды остается на линии воров, между стойками ворот, лицом к выполняющему удар игроку, до тех пор, пока по мячу не будет произведен удар.

2.5. Игроки, кроме выполняющего удар, находятся:

2.5.1. в пределах площадки;

2.5.2. за пределами штрафной площадки команды, в чьи ворота выполняется удар;

2.5.3. на расстоянии не менее 5 м от 7-метровой отметки.

3. Судья не дает сигнала для выполнения 7-метрового удара, пока игроки не займут позиции в соответствии с Правилom 14.

4. Только судья принимает решение о том, что 7-метровый удар выполнен.

5. Процедура:

5.1. выполняющий 7-метровый удар игрок направляет мяч ударом вперед;

5.2. не касается мяча повторно, пока мяч не коснется другого игрока;

5.3. мяч находится в игре, когда по нему нанесен удар и он находится в движении вперед.

6. Когда 7-метровый удар выполняется в ходе основного времени игры, или когда по окончании первого тайма или основного времени, первого или второго тайма дополнительного времени добавляется время для производства или повтора 7-метрового удара, гол засчитывается, если прежде чем попасть между стойками ворот под перекладиной:

6.1. мяч коснется одной или обеих стоек и/ или перекладины и/ или вратаря.

НАРУШЕНИЯ / НАКАЗАНИЯ.

Если судья дал сигнал к выполнению 7-метрового удара, и до того, как мяч войдет в игру, возникнет одна из следующих ситуаций:

7. Выполняющий удар игрок нарушает Правила игры.

7.1. судья дает возможность выполнить удар;

7.2. если мяч попадает в ворота, удар повторяется;

7.3. если мяч не попадает в ворота, удар не повторяется.

8. Вратарь нарушает Правила игры.

8.1. судья дает возможность выполнить удар;

8.2. если мяч попадает в ворота, гол засчитывается;

8.3. если мяч не попадает в ворота, удар повторяется.

9. Партнер игрока, выполняющего удар, входит в штрафную площадь или движется перед 7-метровой отметкой или в пределах 5 метров от нее:

9.1. судья дает возможность выполнить удар;

9.2. если мяч попадает в ворота, удар повторяется;

9.3. если мяч не попадает в ворота, удар не повторяется;

9.4. если мяч отскакивает от вратаря, перекладины или стоек ворот и его касается тот же игрок, судья останавливает игру и возобновляет ее свободным ударом, выполняемым противоположной командой с места, где произошло нарушение, с соблюдением условий Правила 13.

10. Партнер вратаря входит в штрафную площадь или движется перед 7-метровой отметкой или в пределах 5 м от нее:

10.1. судья дает возможность выполнить удар;

10.2. если мяч попадает в ворота, гол засчитывается;

10.3. если мяч не попадает в ворота, удар повторяется.

11. Игроки обороняющейся и атакующей команды нарушают Правила игры:

11.1. удар повторяется независимо от его результата.

12. Если после выполнения 7- метрового удара:

12.1. Выполняющий удар игрок вторично коснется мяча (не руками), прежде чем мяч коснется другого игрока:

12.1.1. противоположная команда получает право на свободный удар, выполняемый с места, где произошло нарушение, с соблюдением условий Правила 13.

12.2. Выполняющий удар игрок умышленно сыграет мяч рукой, прежде, чем мяч коснется другого игрока:

12.2.1. противоположная команда получает право на штрафной удар, выполняемый с места, где произошло нарушение, с соблюдением условий Правила 13.

13. Если после выполнения 7-метрового удара:

13.1. Мяч, направленный в сторону ворот, будет остановлен посторонним субъектом (предметом), то 7-метровый удар следует повторить.

СПОРТИВНОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ

Основные положения

Настоящие Правила разработаны с учетом действующих Правил Международной Федерации Ориентирования (IOF – ИОФ).

По данным Правилам проводятся все соревнования по спортивному ориентированию среди лиц с поражением опорно-двигательного аппарата на территории Российской Федерации. Правила действуют на всей территории Российской Федерации и обязательны для спортсменов, тренеров, представителей команд, судей и организаторов соревнований, а также для всех лиц, участвующих в проведении соревнований или работающих со спортсменами.

Вопросы организации и проведения соревнований, не вошедшие в настоящие Правила, регулируются соответствующими инструкциями и рекомендациями, утверждаемыми Федерацией физической культуры и спорта инвалидов России с поражением опорно-двигательного аппарата (сокращенно ФФКиСИРПОДА), Положениями о соревнованиях, регламентами проведения соревнований.

Перечень сокращений, принятых в настоящей редакции правил.

Трейл-О	- спортивное ориентирование – ориентирование по тропам (наименование дисциплины);
ТемпО	- спортивное ориентирование – ориентирование (наименование дисциплины);
КП	- контрольный пункт;
Флаг КП	- призма КП
ТР	- точка принятия решения;
ТО	- точка отметки возле ТР;
Тайм-КП	- контрольный пункт с фиксированием времени решения;
Ориентирование	- спортивное ориентирование среди лиц с поражением ОДА;
ВС	- соревнования класса “Всероссийские”;
ИОФ	- международная федерация ориентирования (International Orienteering Federation - IOF).

1. Предмет и суть спортивного ориентирования среди лиц с ПОДА

1.1. Понятия и определения

1.1.1. Общее содержание вида спорта «спортивное ориентирование»

Спортивное ориентирование среди лиц с ПОДА осуществляется с помощью карты, на которой отображена местность. Соревнующиеся проходят контрольные пункты (КП), установленные на местности и обозначенные на карте в строгой последовательности. С помощью карты, которая выдаётся на старте, и компаса они определяют, которая из призм отображает КП в центре напечатанного на карте окружности и соответствует легенде КП. Это решение должно быть зафиксировано, например, в карточке участника. В соревнованиях могут принимать участие как одиночные ориентировщики, так и целые команды.

1.1.2. Вид допустимого передвижения:

- пеший
- в инвалидном кресле, с ручным или автоматическим управлением
- на велосипеде двухколёсном, трёхколёсном или самокате.
- другие виды транспорта для инвалидов

Не разрешено использовать в качестве средства передвижения технику, работающую на топливе, а также транспорт, предназначенный для перевозки более одного человека.

Соревнования по ориентированию с использованием других средств передвижения регламентируются регламентами и положениями о проведении соревнований.

1.1.3. Виды соревнований по ориентированию можно отличить:

- по времени проведения соревнований:
 - дневные (в светлое время суток);
 - ночные (в темное время суток);
- по характеру соревнования:
 - личные (каждый участник соревнуется персонально);
 - личные с командным зачетом;
- по способу определения результатов соревнований:
 - результат по одной дистанции (заключительный результат определяется по результату одной дистанции);
 - результат по нескольким дистанциям (заклучительный результат определяется по сумме результатов двух или больше дистанций, проводимых в течение одного или нескольких дней);
- по порядку, в котором должны быть посещены контрольные пункты:
 - в заданном направлении (последовательность строго определена заранее);
 - по выбору (участник соревнований самостоятельно выбирает порядок посещения КП);

- по длине или форме дистанции:
 - длинная, средняя и короткая;
 - Трейл-О – дистанция состоит из КП и ТаймКП;
 - ТемпО – дистанция состоит только из ТаймКП.

1.1.4. Термин **Федерация** означает федерацию – ФФКиСИРПОДА.

1.1.5. Термин **Комиссия Федерации** означает комиссию по ориентированию при федерации, работа которой регламентируется федерацией.

1.1.6. Термин **соревнование** охватывает все аспекты состязания по спортивному ориентированию среди лиц с ПОДА, включая организационные вопросы, такие как стартовая жеребьевка, совещания представителей и церемонии. Соревнование, например Чемпионат России, может включать различное количество дисциплин (видов программ) спортивного ориентирования. Дисциплины спортивного ориентирования, в соответствии с Всероссийским реестром видов спорта (ВРВС) различаются длиной дистанции, масштабом и условными знаками спортивных карт-схем, способом передвижения, определением результата, характером зачета и взаимодействием спортсменов.

1.2. Основные положения

1.2.1. Эти правила вместе с приложениями, регламентируют проведение соревнований по ориентированию.

1.2.2. Если особо не оговаривается, то Правила распространяются на индивидуальные дневные соревнования по ориентированию.

1.2.3. Дополнительные инструкции, которые не находятся в противоречии с этими правилами, могут быть определены проводящей организацией. Они должны быть одобрены инспектором федерации.

1.2.4. Эти правила и любые дополнительные инструкции обязательны для всех участников, руководителей команд и других лиц, связанных с организацией соревнований или находящихся в контакте с участниками соревнований.

1.2.5. Спортивная справедливость должна быть руководящим принципом при истолковании этих правил участниками соревнований, организаторами и жюри.

1.2.6. Инспектор Федерации России может разрешить отклонения от этих правил и норм. Просьбы о разрешении на отклонения от правил должны посылаться в Секретариат Федерации, по крайней мере, за 3 месяца до начала соревнования.

1.3. Разрешенные и запрещенные действия участников соревнований.

1.3.1. Участники соревнований обязаны:

- выполнять Правила соревнований;
- соблюдать очередность стартов и своевременно являться на старт;
- стартовать с “нагрудным” номером и контрольной карточкой или ее электронным аналогом, выданными Организатором;
- беречь от случайных проколов и разрывов карту и контрольную карточку;
- оказать помощь во время соревнований участнику, получившему травму; сообщить о нем на финише;
- преодолевать каждый обязательный для прохождения маркированный участок на дистанции от начала до конца;
- на финише сдать судьям контрольную карточку вместе с упаковкой, а если требуют организаторы, то и карту;
- проходить по требованию Организатора и в соответствии с правилами МОК и ИОФ допинг-контроль;

1.3.2. Участник, сошедший с дистанции, должен в возможно более короткий срок явиться на финиш, заявить об этом на финише, сдать контрольную карточку и карту. Он никоим образом не должен влиять на ход соревнований и помогать другим спортсменам.

1.3.3. Участникам соревнований запрещено:

- принимать допинг в любой форме;
- предпринимать попытки заранее ознакомиться с местностью в планируемом районе соревнований или с картой данных соревнований, если это не разрешено Организатором;
- в ходе соревнований пользоваться иным картографическим материалом, кроме карты, полученной от судейской коллегии и иным навигационным оборудованием, кроме компаса;
- выходить в район расположения дистанции до своего стартового времени;
- после финиша выходить в район соревнований без разрешения Главного судьи;
- во время нахождения на дистанции снимать или закрывать от обзора номер, а также подгибать или обрезать номер;
- применять какие-либо технические средства передвижения, кроме предусмотренных на данных соревнованиях;
- выходить на дистанцию со средствами мобильной связи и другими радиоприемными и передающими устройствами, за исключением устройств выданных организатором.
- изменять устройство и оборудование КП;
- привлекать к себе внимание какими-либо сигналами в ходе соревнований (кроме сигналов о помощи в случае травмы или если участник заблудился);
- сокращать (срезать) обязательные для прохождения маркированные участки;
- вмешиваться в работу судейской коллегии;
- пересекать запрещенные участки местности;
- пользоваться какой-либо посторонней помощью, кроме сопровождающего и медицинской (в случае необходимости);
- сотрудничать с участниками во время личных соревнований и сопровождающими (в плане получения информации, влияющей на результат участника).

1.3.4. Ограничения по одежде участников не вводятся.

2. Требования к месту соревнований и оборудованию

2.1. Район соревнований

Район соревнований – участок местности, на которой проводятся соревнования, по площади и насыщенности ориентирами достаточный для постановки дистанций соответствующего уровня и вида программы..

2.2. Местность

- 2.2.1. Местность должна быть подходящей для постановки соревновательных трасс (по спортивному ориентированию для лиц с поражением ОДА) установленных стандартов.
- 2.2.2. Местность должна быть выбрана таким образом, чтобы участники с ограниченными способностями к передвижению, а также участники, прикованные к инвалидным креслам, и участники, передвигающиеся медленно и с трудностями, - могли бы определить курс передвижения с минимальными затратами времени, пользуясь официальной помощью ассистентов, где это будет обеспечено.
- 2.2.3. Местность соревнований не должна быть использована для соревнований по ориентированию как можно дольше до соревнований с тем, чтобы ни один участник не имел нечестного преимущества.
- 2.2.4. Местность соревнований должна быть закрыта, как только будет решено проводить соревнования.
- 2.2.5. Если необходимо, разрешение для доступа в запрещенную местность, то оно должно быть получено от организатора соревнований.
- 2.2.6. Любые права охраны природы, лесохозяйства, охоты, и т. д. в запрещенной области должны уважаться.

2.3. Картосхема соревнований (в дальнейшем – спортивная карта).

На соревнованиях используются спортивные карты. Спортивная карта — это крупномасштабная специальная схема местности, на которой отсутствуют координатная сетка, линии истинного меридиана, склонение, точки геодезических привязок и действует особая система точности по плановым, угловым и высотным измерениям в соответствии с требованиями ИОФ и Федерации, а специальное содержание составляют показ проходимости местности и индивидуальных особенностей изображаемых объектов. Спортивные карты издаются в соответствии с международной системой условных знаков ИОФ.

- 2.3.1. Карты, обозначения дистанций и дополнительные надписи должны быть выполнены в соответствии с системой условных знаков карт ориентирования ИОФ или Международной системой условных знаков спринтерских карт ориентирования ИОФ. Отклонения должны быть одобрены инспектором. На карту, выдаваемую участнику, наносят пурпурным (допускается красным, фиолетовым) цветом элементы дистанции, соответствующие каждому виду ориентирования.
- 2.3.2. Масштаб карты должен быть 1:5000 или 1:4000. Все карты для соревнований, включая карты для тайм КП на участках, должны иметь одинаковый масштаб.
- 2.3.3. Ошибки и изменения, выявленные на местности после издания карты, должны быть внесены в карту, если они могут повлиять на результаты соревнований.
- 2.3.4. Карты должны быть защищены от влажности и повреждения.
- 2.3.5. **ВС:** Если существует предыдущая карта на район соревнований, цветные копии самого последнего издания должны быть предоставлены всем участникам за день до соревнований.
- 2.3.6. В период соревнований запрещено использование любой карты местности соревнований участниками или официальными лицами до соответствующего разрешения организаторов.

2.4. Дистанции

- 2.4.1. Должны соблюдаться Принципы Федерации по планировке дистанций.
- 2.4.2. Уровень трасс должен соответствовать данным правилам. Должны проверяться мастерство ориентирования, концентрация и быстрота мышления участника. Все трассы требуют различных технических приемов ориентирования.
- 2.4.3. Длина дистанций должна даваться как продолжительность прямой линии от старта через все КП до финиша и не должна в идеале превышать 3500 м.
- 2.4.4. Любой путь, непроходимый участникам в инвалидных креслах из-за ширины, выступающих из земли корней, упавших стволов деревьев или другой неподходящей поверхности, должен быть отменён и огорожен на местности лентами.
- 2.4.5. Общий набор высоты на дистанции должен даваться как подъем в метрах по самому короткому разумному выбору пути.
- 2.4.6. Набор высоты не должен превышать 14% от длины дистанции или 20 метров. Уклон трассы не должен превышать максимального значения в 8%.
- 2.4.7. В качестве освежающего средства на дистанции должна быть предложена вода.

2.5. Пункты Тайм-КП

- 2.5.1. На крупных российских стартах в программу соревнований должны быть включены несколько Тайм-КП с записью результатов. Они могут быть расположены в любой части дистанции, равно как перед официальным стартом, так и после предварительного финиша участников. Отдельная, специально подготовленная карта должна использоваться для каждого Тайм-КП.
- 2.5.2. Информация о расположении пунктов Тайм-КП не должна быть показана на карте, но участник до старта должен знать информацию о количестве на дистанции Тайм-КП и в какой части дистанции они располагаются.

- 2.5.3. На пунктах Тайм-КП участник должен находиться в сидячем положении в такой точке, в которой все контрольные призмы КП были видны и подтверждено их местоположение. Вставать со стула или коляски во время запущенного секундомера запрещено. Правильно ориентированная часть карты, показывающая только соответствующую зону, видна линия севера и окружность КП, с ее легендой, в правильном положении для чтения, должна быть показана или открыта на столе, тогда будет запущен секундомер. Образец листа Тайм-КП для дистанции Трейл-О в Приложении 3, а для дистанции ТемпО в Приложении 4.
- 2.5.4. Место расположения участника на Тайм-КП должно быть четко отмечено на местности. На соревнованиях класса **ВС** или приравненных к ним оптимально будет, если участник на пунктах Тайм-КП располагается за столиком под навесом.
- 2.5.5. Время на пунктах Тайм-КП будет зафиксировано в тот момент, когда будет идентифицирован четкий ответ. Он может быть дан посредством панели с таблицей букв ответов или устно, используя Международный Фонетический Алфавит (Alpha, Brave, Charlie, Delta, or Echo). На Тайм-КП в Трейл-О не может быть ответ "Никакой" (Ноль или Зеро) и местоположение всех призм должны давать четкие ответы. На пунктах Тайм-КП участнику даётся 1 минута контрольного времени. Судья Тайм-КП обязан предупредить участника фразой «Осталось 10» строго по истечении 50 секунд его времени и фразой «Время» о полном истечении контрольного времени. Судьи Тайм-КП фиксируют ответ участника и время. Судьи не фиксируют любые исправления в ответах участника.
- 2.5.6. **ВС:** На соревнованиях класса **ВС** или приравненных к ним должно быть два секундомера для замера времени ответа. Время должно округляться до целых секунд в пользу участника.

2.6. Запрещённые районы и дистанции

- 2.6.1. Правила, установленные проводящей федерацией с целью защиты окружающей среды и любые инструкции оргкомитета должны строго соблюдаться всеми лицами, связанными с соревнованиями.
- 2.6.2. Запретные или опасные районы, запрещенные участки пути, линейные ориентиры, которые нельзя пересекать и пр. должны быть обозначены на карте. Если это необходимо, они должны быть промаркированы и на местности. Участники не могут входить, двигаться, пересекать эти районы, дороги или ориентиры. Все ограничения для движения на местности, должны быть отмечены и на карте участника.
- 2.6.3. Обязательные участки дистанции, перекрестки и проходы должны быть четко обозначены на карте и промаркированы на местности. Участники должны следовать по всей длине вдоль маркированных участков своих дистанций.

2.7. Легенды КП

- 2.7.1. Точное расположение КП как точки в центре напечатанной на карте окружности определяется легендой.
- 2.7.2. Легенды КП должны быть изображены в соответствии с «Символами легенд ИОФ».
- 2.7.3. В колонне В - количество призм КП, будет отмечено буквами (например, А-С для трёх призм).
- 2.7.4. Если маршрут не однозначен, то стрелка в графе Н должна отображать направление, в котором следует искать призму. (Стрелка, показывающая на север, означает, что участник должен искать призмы к северу от себя, т.е. искать место принятия решения к югу от окружности КП).
- 2.7.5. Стрелка не обязательно должна показывать в центр окружности, т.е. чётко в сторону КП. На открытой местности, где в поле зрения участника могут находиться сразу несколько КП, или

когда КП стоят очень близко друг от друга, стрелка в графе Н указывает на соответствующую призму данного КП.

- 2.7.6. Легенды КП должны учитывать максимальное время, отведенное на дистанцию.
- 2.7.7. Легенды КП, расположенные в правильном порядке для дистанции каждого участника, должны быть закреплены или напечатаны на лицевой стороне карты соревнований.

2.8. Постановка КП и оборудование

- 2.8.1. Точка КП, показанная на карте должна быть четко обозначена на местности и оборудована так, чтобы давать возможность участникам доказать её прохождение.
- 2.8.2. Каждый КП должен быть обозначен одним или несколькими призмами КП - контрольными знаками, состоящими из трех квадратов размером 30x30 см., сложенных в призму. Каждый квадрат должен быть разделен диагонально на два треугольника: один (верхний) белого цвета, другой оранжевого (PMS 165).
- 2.8.3. Призмы (Флаги) КП должны быть размещены в районе предполагаемого ориентира, отмеченного на карте, в соответствии с легендой КП. Призмы КП должны быть видны участникам в тот момент, когда они стоят или сидят в коляске у точки принятия решения (ТР), по крайней мере, одна треть каждой призмы. В идеале одна из призм КП располагается на предмете местности, находящемся непосредственно в центре напечатанной на карте окружности (кроме КП с ответом «Зеро»).
- 2.8.4. Призмы должны устанавливаться на стандартной, одинаковой для всех пунктов высоте относительно поверхности местности.
- 2.8.5. Точка (ТР), с которой будут видны все призмы КП, должна быть видна на местности по ходу маршрута, но на карте её быть не должно.
- 2.8.6. Если в поле зрения участника с ТР попадают призмы от других КП, то призмы, относящиеся к данному КП, огораживаются маркировочной лентой или ее аналогом (Например: на открытой местности, когда 2-3 ТР располагаются в нескольких метрах друг от друга, то угол зоны обзора на призмы, относящиеся к данной ТР фиксируются маркировочной лентой).
- 2.8.7. Для отметки в карточке участника призмы на местности читаются с ТР слева направо (не зависимо от их расстояния до ТР), соответственно «А», «В», ..., «F». Решение заключается в выборе правильной призмы данного КП, соответствующей карте и легенде и отмеченное компостером в соответствующей клеточке карточки участника.
- 2.8.8. Все КП, для которых имеются проблемы сохранности, должны охраняться.
- 2.8.9. Обозначения КП помещаются только на средствах обозначения ТР, но не на самой призме и ее оборудовании.
- 2.8.10. Место начала ориентирования оборудуется призмой без средств отметки.
- 2.8.11. Все КП одной дистанции оборудуются однотипно и снабжаются средствами отметки одинаковой конструкции.
- 2.8.12. Образец оборудования КП устанавливают близ старта не позднее, чем за 30 минут до старта 1-го участника.

2.9. Системы отметки

- 2.9.1. Могут использоваться только одобренные федерацией системы отметки (электронные или другие).
- 2.9.2. Когда используются неэлектронные или комбинированные системы отметки, то контрольная карточка должна удовлетворять следующим требованиям:
- она должна быть сделана из устойчивого материала или быть защищена от воздействия окружающей среды
 - каждая клетка для отметки компостером должна иметь сторону минимум 13 мм.
 - вместе с основной карточкой должен отмечаться и дубликат карточки.

- 2.9.3. Когда используются неэлектронные или комбинированные системы отметки, участники должны быть снабжены двойной контрольной карточкой. Карточка должна быть передана судье на финише. После окончания старта во всех группах, вторая часть карточки должна быть возвращена участнику.
- 2.9.4. Когда используются неэлектронные или комбинированные системы отметки, участникам разрешается подготовить контрольную карточку, например, надписать, укрепить ее удобным способом, вложить в пакет, но нельзя обрезать части карточки. Если Организатором выданы контрольные карточки, то участник обязан использовать только контрольную карточку Организатора.
- 2.9.5. Когда используются неэлектронные или комбинированные системы отметки, участникам надо взять компостер или другое предоставленное средство отметки (если организатором не будет обеспечено присутствие компостеров или других средств отметки непосредственно на ТР или на ТО – точке отметки возле ТР). Компостер может принадлежать участникам или предоставлен организатором.
- 2.9.6. Когда используются неэлектронные или комбинированные системы отметки, участникам надо взять компостер (если организатором не будет обеспечено присутствие компостеров непосредственно на или возле призмы КП). Компостер может принадлежать участникам или предоставлен организатором.
- 2.9.7. Участники ответственны за отметку своих собственных карточек на каждом КП, пользуясь предоставленными средствами отметки, для записи призмы на местности, которую они считают верной для отображения КП. Если это самая левая призма, то в карточке отмечается компостером квадрат с буквой 'А'; если же все призмы не соответствуют кружочку и легенде КП, то отмечается квадрат с буквой 'Z'(zero). На всех КП спортсмен должен отметить карточку перед уходом из окрестности точки, с которой видно КП.
- 2.9.8. Участники отвечают за четкость отметки на контрольных карточках, даже если на некоторых КП отметка производится их сопровождающими или на пунктах Тайм-КП, которые отмечают судья. В соревнованиях по ТемпО время, затраченное на ответы, и сами ответы заполняет судья на точке принятия решения.
- 2.9.9. Если на КП ответ отмечен более чем одним компостером, то этот ответ считается неверным и аннулируется.
- 2.9.10. Не разрешается подменять карточки и их отметки.
- 2.9.11. Организатор вправе осуществлять проверку контрольной карточки официальными лицами на назначенных КП и/или производить отметку. КП, неотмеченный компостером, будет идентифицирован и засчитан как неверно пройденный.
- 2.9.12. Если участник соревнований потерял свою контрольную карточку, он должен быть дисквалифицирован.
- 2.9.13. Контрольные карточки (электронные или другие) должны быть розданы перед совещанием представителей. Если квалификационные соревнования и финал организованы в тот же самый день, контрольные карточки для финала должны быть розданы по крайней мере за один час до начала старта.
- 2.9.14. При использовании электронной системы отметки спортсмен обязан выполнить подготовительные процедуры, требуемые для данной системы (очистка, активация), должен иметь возможность попрактиковаться с отметкой.
- 2.9.15. Результат участника, потерявшего контрольную карточку, не сдавшего ее на финише или прошедшего КП в ином, по сравнению с заданным Организатором порядке, может быть аннулирован.
- 2.9.16. Образец контрольной карточки для соревнований по Трейл-О в Приложении 1, для соревнований по ТемпО в Приложении 2. После прохождения финиша вторая часть карточки оставляется участнику.

2.10. Требуемая экипировка к участникам

- 2.10.1. Выбор участниками одежды и обуви свободный.
- 2.10.2. Стартовые номера должны быть ясно видимы и укреплены, как предписано организаторами. Номера не могут быть больше чем 25 см x 25 см с символами, по крайней мере, 10 см. высотой. Номера не могут быть подвернуты или обрезаны.
- 2.10.3. В течение соревнования единственное навигационное оборудование, которое участники соревнований могут использовать – карта и легенда, выданные организатором, и компас.
- 2.10.4. Механические и электронные средства, кроме часов и шагомера, запрещены к использованию.
- 2.10.5. Телекоммуникационное оборудование может использоваться на соревновательной местности только с разрешения организаторов в экстренных случаях. Другой варианты использования телекоммуникационного оборудования во время проведения соревнования может грозит дисквалификацией участнику или команде.

2.11. Оборудование дистанции

- 2.11.1. На местности оборудуются: предварительный старт (место регистрации стартующих участников), пункт выдачи карт, технический старт, точка начала ориентирования, КП, тайм КП, маркированные участки, финиш, в районе старта-финиша размещается оборудованные туалеты для участников на колясках, а также другие необходимые для каждого вида ориентирования объекты.
- 2.11.2. У предварительного старта должны быть часы или иное устройство, показывающее судейское время (текущее время соревнований).
- 2.11.3. В случае группового (общего) старта необходимо предусмотреть достаточный по ширине маркированный участок от линии старта до точки начала ориентирования, на котором участники смогут распределиться по силам, не мешая друг другу.
- 2.11.4. В районе соревнований могут быть специальным заранее объявленным способом размечены (промаркированы) следующие отрезки, которые являются обязательными для прохождения от начала до конца всеми участниками соревнований:
Для направления участников:
 - от технического старта до точки начала ориентирования;
 - от последнего КП до финиша (полностью или частично);
 - участки обхода опасных мест;
 - участки, на которые разрешен доступ зрителей;
 - другие, указанные в информации, обязательные для прохождения участки.
- 2.11.5. Маркированные участки могут быть отмечены в карте соответствующим условным знаком.
- 2.11.6. Маркированные участки дистанции размечают на местности так, чтобы предотвратить сход участника с маркировки.
- 2.11.7. Результат участника, не прошедшего полностью хотя бы один из имеющихся на дистанции маркированных отрезков, может быть аннулирован.
- 2.11.8. Могут маркироваться на местности необязательные для прохождения маркированные участки - для подхода к пунктам питания; медицинской помощи и т.д. Они должны маркироваться способом, отличным от примененного для маркировки участков, перечисленных в п.2.5.6.

3. Характер и система проведения соревнований.

3.1. Ориентирование по тропам – Трейл-О

- 3.1.1. Соревнования по Трейл-О проводятся для всех видов спортивного ориентирования для лиц с поражением ОДА. Число КП и Тайм-КП рекомендуется выбирать так, чтобы дистанция ставила перед спортсменом задачи ориентирования и обеспечивала справедливость соревнований.
- 3.1.2. Дистанции оборудуют согласно п.2, соблюдая следующие дополнительные требования: старт должен быть оборудован так, чтобы стартующие позже участники и другие лица не могли видеть выдаваемые участникам карты и призмы КП на дистанции. При необходимости отдельно оборудуется точка начала ориентирования и путь до нее маркируется.
- 3.1.3. На карту, выдаваемую участнику, наносят: точку начала ориентирования, КП и их порядковые номера, легенды КП, обязательные для прохождения маркированные участки, финиш (если от последнего КП до финиша есть маркировка, финиш допускается не наносить). Точку начала ориентирования, КП и финиш соединяют прямыми линиями с включением маркированных участков. Кроме того, наносят не обязательные для прохождения маркированные участки, проходы в препятствиях, пункты питания, медицинской помощи.
- 3.1.4. Результат участника определяется по количеству правильных ответов и времени затраченному на Тайм-КП.
- 3.1.5. Если участник не уложился в контрольное время, то за каждые не полные 5 минут опоздания на финиш он штрафует 1 очком.

3.2. Ориентирование - ТемпО

- 3.2.1. Соревнования по ТемпО проводятся для всех видов спортивного ориентирования для лиц с поражением ОДА. Соревнования по ТемпО проводятся только по Тайм-КП. Число Тайм-КП рекомендуется выбирать так, чтобы дистанция ставила перед спортсменом задачи ориентирования и обеспечивала справедливость соревнований. Допускается на каждой Тайм-КП до 6 призм.
- 3.2.2. Результат участника определяется по сумме времени затраченному на Тайм-КП с добавлением штрафного времени за каждый неправильный ответ.
- 3.2.3. Участник стартует и проходит отрезки между Тайм-КП без карты.
- 3.2.4. Результат ответов участника может фиксироваться как в карточке, так и электронной отметкой.

3.4. Соревнования по выбору

- 3.4.1. Соревнований в ориентировании по выбору возможно проводить только в Трейл-О.
- 3.4.2. Старт в соревнованиях по выбору может проходить, как интервальный, так и общий, как в дневных, так и в ночных условиях.
- 3.4.3. Во всех вариантах проведения взятие конкретного КП засчитывается только один раз.
- 3.4.4. При проведении соревнований с несколькими возрастными группами, для уменьшения нагрузки на КП, разрешается наносить на карту разные контрольные пункты для определенных возрастных групп.
- 3.4.5. На карту, выдаваемую участнику, наносят: старт, все КП, которые должен или имеет право брать участник с их обозначениями, финиш.

3.5. Проведение ночных соревнований

Дистанции оборудуются согласно п.2, соблюдая следующие дополнительные требования: в ночных соревнованиях место старта, финиша, точка начала ориентирования, информационные щиты оборудуются на освещенном месте, маркированные участки на неосвещенной местности оборудуются светоотражающими средствами. Для оборудования

КП могут быть использованы: источники света, работающие постоянно; работающие в пульсирующем режиме (светодиоды); светоотражающие материалы.

3.7. Тренировки и модельные старты

- 3.7.1. Возможности проведения тренировок могут быть предложены перед соревнованиями.
- 3.7.2. За день до первого соревновательного старта организатор должен предложить модельные старты для демонстрации типа местности, качества карты, ориентиров постановки КП и оборудования КП, пунктов питания и маркированных участков.
- 3.7.3. Участникам, официальным лицам команд, другим представителям и средств массовой информации должна быть предоставлена возможность участия в модельных стартах.
- 3.7.4. Если инспектор считает необходимым, должны быть проведены последующие модельные старты.
- 3.7.5. Если инспектор считает целесообразным, модельные старты могут быть проведены в день соревнований непосредственно перед стартом.

3.8. Порядок старта

- 3.8.1. Старт может быть:
 - раздельным, при котором участники стартуют по одному от каждой группы с равным временным интервалом, как правило, 1—3 мин;
 - групповым, при котором участники стартуют одновременно по 2 человека и более от каждой возрастной или квалификационной группы;
 - общим, при котором участники одной, нескольких или всех групп стартуют одновременно.
- 3.8.2. Расписание стартов устанавливается Главным судьей в соответствии с Положением о соревнованиях, количеством заявленных участников, расположением дистанций и другими особенностями соревнований.
- 3.8.3. По решению Главного судьи в исключительных случаях расписание стартов может быть изменено, о чем участники должны быть поставлены в известность заблаговременно.
- 3.8.4. Стартовый порядок должен быть одобрен инспектором. Жеребьевка может быть общедоступной или закрытой, осуществляться вручную или с помощью компьютера.
- 3.8.5. Стартовый протокол должен быть опубликован за день или за два до соревнования, и перед любым совещанием представителей, которое должно пройти согласно программы соревнований.
- 3.8.6. Имена всех участников и названия команд, заявившихся на соревнования, должны пройти жеребьевку, даже если кто-то еще не прибыл. Заявки без имен (бланки) при жеребьевке не рассматриваются.
- 3.8.7. При индивидуальном старте участники стартуют поодиночке с равным интервалом, который может варьироваться в соответствии с указаниями инспектора.
- 3.8.8. Стартовый порядок должен быть одобрен инспектором. Жеребьевка может быть общедоступной или закрытой, осуществляться вручную или с помощью компьютера.
- 3.8.9. Стартовый порядок определяется случайной жеребьевкой, но с отделением спортсменов из одной команды друг от друга, по крайней мере, на 8 минут.
- 3.8.10. Если один из участников не явился вовремя на старт, стартовое время следующих участников не изменяется. Если участник явился к месту старта с опозданием, старший

судья старта разрешает ему выход на дистанцию, но его результат будет отсчитан от его официальной стартовой минуты. Текущая стартовая минута в момент старта опоздавшего участника должна быть зарегистрирована в стартовом протоколе на тот случай, если жюри или Главный судья решат, что опоздание было вызвано уважительной причиной. Участникам, опоздавшим на старт по заведомо не зависящим от них причинам, Главным судьей должно быть дано новое стартовое время.

- 3.8.11. Карта выдается в момент старта или на пункте выдачи карт, но если карты не герметизированы, то участникам должна быть предоставлена одна минута до момента старта для упаковки карты в пакет.
- 3.8.12. Старший судья должен зафиксировать в протоколе старта местное время начала соревнований и дать сводку количества стартовавших участников и список номеров, не стартовавших участникам главному секретарю.
- 3.8.13. При использовании электронной системы отметки возможна фиксация точного времени старта отметкой электронной станцией. Время такой отметки является официальным временем старта спортсмена.

3.9. Финиш и хронометрирование

- 3.9.1. Для участников соревнования заканчиваются сразу, как только он пересек линию финиша.
- 3.9.2. К линии финиша спортсмен движется только по финишному коридору. Финишная черта должна располагаться под прямым углом к финишным коридорам. Точное положение финишной черты должно быть очевидно для приближающихся участников.
- 3.9.3. Когда участник пересек линию финиша, он обязан сдать контрольную карточку, включая упаковку, и свою карту (организатор вправе оставить карту спортсмену). При использовании электронной системы отметки спортсмен обязан предъявить ЧИП для считывания информации.
- 3.9.4. Финишное время фиксируется в тот момент, когда:
 - любая нога спортсмена пересечет линию финиша;
 - грудь участника пересекает линию финиша;или (при использовании системы электронной отметки) когда участник отмечается на финишной линии для любого вида ориентирования.
- 3.9.5. Финишное время выдается в минутах округляя в пользу участника.

3.10. Контрольное время

- 3.10.1. В целях ограничения продолжительности соревнований Главным судьей во всех видах ориентирования отдельно для каждой группы участников назначается контрольное время, которое сообщается участникам не позднее, чем за час до старта.
- 3.10.2. Контрольное время не может быть изменено после старта первого участника.
- 3.10.3. Контрольное время назначают в зависимости от длины дистанции, количества контрольных пунктов, перепада высот на дистанции и других объективных условий, влияющих на скорость передвижения участников соревнований.
- 3.10.4. Результат участника меняется, согласно п. 3.1.5.
- 3.10.5. Для соревнований ТемпО контрольное время не назначается.

3.11. Результаты

- 3.11.1. Каждый верно указанный КП (а также пункты тайм КП) даёт одно очко.
- 3.11.2. Ну пунктах тайм КП верный ответ даёт 1 очко, если участник уложился в 60 секунд раздумий. Время округляется до целых секунд. Неверный ответ не даёт очков и добавляется 60 секунд штрафа ко времени, затраченному на ответ. Если участник не даёт ни одного ответа за всё время, он не получает очков, и получает 120 секунд штрафа на данном Тайм-КП.
- 3.11.3. Записанное время на всех пунктах тайм КП на данном старте суммируется.

- 3.11.4. Результаты участников формируются, исходя из количества набранных очков на дистанции. Участники, набравшие одинаковое количество очков, ставятся в протоколе результатов, согласно показанному времени на всех Тайм-КП.
- 3.11.5. Любой КП, признанный инспектором несправедливым, исключается из соревнования.
- 3.11.6. Предварительные результаты должны быть объявлены и вывешены в районе финиша или месте переодевания в течении соревнований.
- 3.11.7. Официальные результаты должны быть опубликованы не позднее, чем через 5 часов после контрольного времени самого последнего стартовавшего участника. Они должны быть розданы в день соревнования каждому руководителю команд и аккредитованным медиа-представителям.
- 3.11.8. Официальные результаты должны включать всех участвующих спортсменов.
- 3.11.9. Двум или больше участникам соревнований, имеющим одинаковое время, даются одинаковые места в списке результатов. Позиция (и), следующая за связкой, должна остаться свободной.
- 3.11.10. Каждый участник соревнований, руководитель команды и аккредитованные медиа-представители должны получить официальные результаты и карту соревнования, вместе с картой с пройденным маршрутом.
- 3.11.11. Результаты должны быть опубликованы в Интернете в течение трёх дней после соревнования.

3.13. Обеспечение безопасности спортсменов во время соревнований

- 3.13.1. При проведении соревнований должны быть предусмотрены:
 - оповещение в технической информации о наличии опасных мест в районе соревнований, путях их обхода, способах ограждения;
 - соответствующие меры безопасности на автодорогах, проходящих через район соревнований, если не представляется возможным спланировать дистанцию так, чтобы участники не пересекали такие дороги;
 - предупреждение представителей команд и участников о неблагоприятной экологической обстановке: непригодности водоемов для питья и купания, наличии опасных насекомых и т.п.;
 - оповещение участников о необходимости соблюдения тех или иных мер предосторожности при прохождении отдельных участков дистанции;
 - оповещение участников о действиях в случае потери ориентировки.
- 3.13.2. При проведении соревнований для начинающих район должен быть четко ограничен заметными ориентирами или маркировкой (о чем участники должны быть проинформированы).
- 3.13.3. Контролеры КП и судьи службы дистанции, находящиеся в районе соревнований, вправе указывать явно заблудившимся участникам дорогу на финиш. Контролеры КП должны быть об этом проинформированы.
- 3.13.4. При исключительно неблагоприятных погодных условиях, и в случае иных непредвиденных форс-мажорных обстоятельств, угрожающих безопасности участников, Главный судья (по согласованию с Контролером соревнований при его наличии) имеет право вносить изменения в программу соревнований: перенести время старта, очередность видов, отменить старт. В последнем случае стартовые (заявочные) взносы не возвращаются.

3.14. Природоохранные мероприятия

- 3.14.1. Организатор и участники соревнований обязаны соблюдать все природоохранные правила в районе соревнований.
- 3.14.2. В случае создания полевых лагерей для размещения участников должны быть соблюдены все требования экологии и безопасности.

3.15. Информационное обеспечение соревнований

3.15.1. Информационное обеспечение соревнований имеет целью получение своевременной, равнодоступной информации о соревнованиях, местности и дистанциях для всех его участников. Официальная информация дается в письменном виде. Она может быть дана устно на совещании представителей команд и в крайне необходимых случаях.

3.15.2. Информация от организаторов или инспектора должна быть выдана в форме бюллетеней.. Предварительная общая информация о соревнованиях официального календаря Федерации России (бюллетень) должна быть опубликована и разослана во все региональные (территориальные) Федерации и другие участвующие организации.

3.15.3. Бюллетень 1 (предварительная информация) должен включать следующую информацию:

- имена организатора соревнований, контролера (ов)
- **адрес и номер телефона / факса / адрес электронной почты / адрес web-страницы для информации**
- **место соревнования**
- даты и типы состязаний
- группы и любые ограничения по участию
- **возможности для тренировок**
- **общую карту региона**
- **запрещенные территории**
- любые особенности соревнований
- цветная копия самой современной предыдущей карты запрещенной области для тренировок.

3.15.3. Бюллетень 2 должен включать следующую информацию:

- **вся информация, данная в Бюллетене 1**
- **самая последняя дата заявки и адрес**
- **типы и стоимость размещения и питания**
- доступность холла на входе, спален, удобств и общественных заведений
- обеспечение подзарядки инвалидных кресел на электрообеспечении
- **самая последняя дата бронирования официального размещения**
- **описание предложений по транспорту, включая транспорт инвалидных кресел с описанием стоимости**
- самая последняя дата бронирования и оплаты транспорта
- **подробности о возможностях разных видов тренировок**
- **описание местности, климата и любых опасностей**
- доступ участников с ограниченными способностями к передвижению, к обеспечению эскорта
- масштабы, сечения рельефа карт
- программа соревнования
- особенности одежды спортсменов, если необходимо
- приблизительные параметры каждой дистанции
- адрес и номер телефона/факса/адрес электронной почты должностного лица, ответственного за средства массовой информации
- образец карты, показывающий тип местности
- максимальное число официальных лиц на команду
- инструкция для регистрации представителей средств массовой информации и любых дополнительных представителей Федераций.

3.15.4. Бюллетень 3 (информация о соревнованиях) должен включать следующую информацию:

- **срок окончания подачи заявки с точным числом участников**

- **срок окончания подачи заявки с именами участников и разрешение на участие Паралимпийского чемпионата с запрошенным медицинским свидетельством**
- будет ли предоставлен эскорт организаторами или же этим следует заняться участникам
- подробная программа соревнований, включая распорядок для подачи окончательных заявок с именами участников и расстановкой по забегам
- подробности местности, особенно её доступность
- **заключение о полученных заявках**
- **любые разрешенные отклонения от правил**
- адрес и номер телефона/факса/адрес электронной почты офиса соревнований
- подробности размещения и питания, зоны доступа
- **расписание транспорта, доступ к заказу машин для перевозки инвалидов кресел**
- длина, набор высоты, количество КП и число пунктов питания на каждой индивидуальной трассе и на каждом этапе эстафеты
- совещание представителей команд.

3.15.5. Бюллетень 4 (дополнительная информация о соревнованиях) должен даваться по прибытию участников соревнований и включать заключительные подробности информации о соревнованиях.

- **антидопинговые требования**
- **специальные правила для данного соревнования**
- **дополнительные правила и разрешенные отклонения от правил**
- **сроки подачи жалоб**
- **место подачи жалоб**
- **контрольное время**
- **имена членов жюри**

3.15.6. Бюллетень 1 должен быть опубликован за 6 месяцев перед соревнованием, Бюллетень 2 и Бюллетень 3 может быть объединен и должен быть опубликован за 2 месяца перед соревнованием.

4. Обеспечение справедливости соревнований и определение победителя

4.1. Обеспечение справедливости состязаний

- 4.1.1. Все лица, принимающие участие в соревнованиях по ориентированию, должны сохранять честность и справедливость. Они должны сохранять спортивное и дружеское отношение. Участники должны с уважением относиться друг к другу, участники на инвалидных креслах имеют приоритет на дистанции и в районе ТПР, перед участниками, передвигающимися пешком. Участники должны вести себя на местности по возможности тихо.
- 4.1.2. Получать техническую поддержку со стороны других участников или сопровождающих лиц, или оказывать поддержку другим спортсменам во время соревнований запрещено, Однако, все участники обязаны помогать пострадавшим спортсменам или помогать некоторым участникам, которым требуется физическая помощь, при несчастном случае.
- 4.1.3. Организатор, с согласием инспектора, может заранее объявить о месте проведения соревнований. Если район соревнований не обнародован, все официальные лица должны сохранять в строжайшей тайне район соревнований и местность. В любом случае трассы должны быть в строжайшем секрете.
- 4.1.4. Любые попытки осмотра или тренировки на местности соревнований запрещены, если это не разрешено организатором. Попытки получить любую информацию, касающуюся

дистанций, кроме предоставляемой организатором, запрещены до и во время соревнований.

- 4.1.5. Организатор должен отстранить от соревнований любого спортсмена, который столь хорошо знаком с местностью или картой, что может получить ощутимое преимущество над другими участниками. В неоднозначных случаях, решение может принять сам инспектор.
- 4.1.6. Руководители команды, участники соревнований, представители средств медиа и зрители должны остаться в обозначенных для них областях.
- 4.1.7. Руководители и другие (например, представители прессы) на местности не должны ни беспокоить участников, ни подсказывать им, ни оказывать помощи, за исключением физической помощи на трудных участках дистанции.
- 4.1.8. Преодолев линию финиша, участник не может возвратиться на местность без разрешения организатора. Сошедший участник должен сразу объявить об этом на финише и сдать свою карту и контрольную карточку. Этот участник не должен оказывать влияние на результаты соревнований и не должен помогать другим участникам.
- 4.1.9. Участник соревнований, нарушающий любое правило или извлекающий выгоду из нарушения любого правила, может быть дисквалифицирован.
- 4.1.10. Неучастник соревнований, нарушивший любой пункт правил, должен быть подвергнут дисциплинарному взысканию.
- 4.1.11. Получение любой информации относительно карты и дистанций соревнований, помимо официально объявленной, запрещено.

4.2. Жалобы

- 4.2.1. Жалоба может быть сделана по любому нарушению этих правил или указаний организатора.
- 4.2.2. Жалобы могут быть поданы представителями команд или участниками.
- 4.2.3. Любая жалоба должна быть представлена в письменной форме в адрес организатора как можно скорее. Жалобы рассматриваются организатором. Подавший жалобу должен быть сразу информирован о решении.
- 4.2.4. Жалоба подается бесплатно.
- 4.2.5. Организатор может установить срок подачи жалоб. Жалобы, полученные после срока, будут рассмотрены только в том случае, если они вызваны исключительными обстоятельствами, объясненными в жалобе.

4.3. Протесты

- 4.3.1. Протест может быть сделан против решения организатора по вопросу жалобы.
- 4.3.2. Протесты могут быть сделаны представителями команд или участниками.
- 4.3.3. Любой протест должен быть сделан в письменной форме в адрес одного из членов жюри не позднее одного часа после решения организатора по жалобе.
- 4.3.4. Протест подается бесплатно.

4.4. Жюри

- 4.4.1. Члены Жюри должны быть назначены для принятия решения по протестам.
- 4.4.2. Федерация России решает, на каких соревнованиях он назначает жюри. Если Федерация России не назначила жюри, то федерация организатора должна назначить жюри.

- 4.4.3. Жюри должно состоять из 3 или 5 членов с правом голоса от различных федераций. Инспектор Федерации России должен быть председателем жюри, но не голосует.
- 4.4.4. Представитель организаторов имеет право присутствовать на заседаниях жюри, но без права голоса.
- 4.4.5. По крайней мере, один член жюри, или инспектор, должны присутствовать на каждом важном событии соревнований, включая стартовую жеребьевку.
- 4.4.6. Организатор должен действовать в соответствии с решениями жюри, например, восстанавливать дисквалифицированного организатором участника; дисквалифицировать участника, утвержденного организатором; аннулировать утвержденные организатором результаты в группе; утверждать аннулированные организатором результаты.
- 4.4.7. Жюри вправе принимать решения, если только все члены жюри присутствуют. В особых случаях может быть принято предварительное решение, если большинство членов жюри согласно с данным решением.
- 4.4.8. Если член жюри проявляет предвзятость или член жюри не способен исполнять свои задачи, инспектор должен назначить замену.
- 4.4.9. В результате решения по протесту, жюри, — в дополнение к наставлению организатора — могут рекомендовать, чтобы инспектор исключил нарушителя из некоторых или всех будущих соревнований в случае большого нарушения правил.
- 4.4.10. Решения жюри окончательны.
- 4.4.11. Жюри назначаются президиумом Федерации России. Представители федерации-организаторов не могут быть членом Жюри. Жюри должно состоять из членов различных Федераций.
- 4.4.12. В жюри должен присутствовать как минимум один законный представитель-паралимпиец.

4.5. Апелляции

- 4.5.1. Апелляция может быть подана против нарушений этих правил, если жюри еще не образовано или жюри распущено вследствие завершения соревнования.
- 4.5.2. Апелляция может быть подана только федерациями или командой.
- 4.5.3. Любая апелляция должна быть сделана в письменном виде в адрес федерации России как можно скорее.
- 4.5.4. Апелляции подаются бесплатно.
- 4.5.5. Решения по апелляции окончательны.
- 4.5.6. Апелляции рассматривает Президиум Федерации.

4.6. Отчёты о соревнованиях

- 4.6.1. Не позднее, чем через 10 дней после окончания соревнований, организатор должен предоставить Инспектору Федерации краткий отчет, включающий в себя окончательные протоколы результатов.
- 4.6.2. Не позднее, чем через 4 недели после соревнований, Инспектор Федерации должен выслать отчет в Назначающий орган Федерации и старшему тренеру сборной России. Отчет должен содержать все важные события соревнования и детали жалоб или протестов.
- 4.6.3. Организатор должен отправить 2 комплекта карт с дистанциями и решениями и полные окончательные протоколы результатов старшему тренеру сборной России.
- 4.6.4. Одна копия каждого бюллетеня, окончательная программа, включая протоколы старта, план организации и окончательный финансовый отчет должны быть высланы в Секретариат Федерации или старшему тренеру сборной России для архива в течение 6 месяцев после Всероссийских соревнований.

5. Требования к участникам спортивного соревнования

5.1. Группы (Классы)

- 5.1.1. Все участники соревнований разделены на классы (группы) согласно их полу, возрасту и физическим способностям.
- 5.1.2. Участники с постоянной инвалидностью (включая неявную инвалидность), которая существенно препятствует их участию в состязаниях по пешему ориентированию, допускаются к участию в состязаниях в Паралимпийском чемпионате России.

5.2. Участие в соревнованиях

- 5.2.1. Участник соревнований может представлять только одну команду в течение одного календарного года.
- 5.2.2. Участники соревнований, которые представляют регион, должны иметь прописку или регистрацию в данном регионе.
- 5.2.3. Каждая участвующая команда должна назначить представителя, для контактов между командой и организатором. Руководитель команды отвечает за получение командой во время всей необходимой информации.
- 5.2.4. Участники соревнуются на собственном риске. Страхование от несчастных случаев должна быть оформлена командой или непосредственно самими участниками, согласно требованиям Минспорттуризма.
- 5.2.5. Если команда представит количество участников равное или большее количеству участников в командных соревнованиях, то эти спортсмены автоматически формируют команду для командных соревнований. Состав команд определяется до начала 1 дня соревнований.
- 5.2.6. Каждый участник, который вследствие ограниченных физических способностей нуждается в физической поддержке, должен сопровождаться здоровым и крепким эскортом, который во время проведения соревнования будет поддерживать любого участника, указанного Организаторами. Также, инспектор Федерации может дать согласие на сопровождение участников их собственными медицинскими работниками, или, для спортсменов с дефектами речи – «переводчиком», способным интерпретировать их речь. Такой дополнительный персонал должен сопровождать участников в соревновательной зоне на всех КП и не имеет права: помогать участнику в чтении карты, местонахождение КП, участвовать в процессе анализа и выбора пути. Организаторы могут дать согласие на сопровождающий персонал только на время проведения соревнований. Эскорт не должен нарушать концентрацию спортсмена.
- 5.2.7. Каждая команда может иметь некоторое количество официальных лиц в команде, вместе с участниками и требуемым эскортом. Организатор установит количество официальных лиц в соответствии с доступными средствами.
- 5.2.8. Возрастные группы спортсменов на официальных соревнованиях должны соответствовать Единой всероссийской спортивной классификации.
- 5.2.9. Состав участников возрастной группы на конкретные соревнования определяется Положением.

5.3. Допуск к соревнованиям.

- 5.3.1. Допуск к соревнованиям осуществляется на основании Положения.

ФЕХТОВАНИЕ НА КОЛЯСКАХ

Правила по фехтованию на колясках основываются на правилах фехтования Международной федерации фехтования (FIE) и дополнениях от Международного Комитета по фехтованию на колясках среди инвалидов (IWFC).

Эти правила обязательны к соблюдению на российских официальных соревнованиях по фехтованию на колясках среди инвалидов.

Фехтовальная дорожка.

- 1) Дорожка фиксирует инвалидные кресла в стабильном положении, так чтобы все колеса находились на дорожке.
- 2) Кресла находятся под углом $110^\circ (+/-2^\circ)$ к центральной перекладине.
- 3) Передние колеса должны касаться центральной оси при подаче вперед, и все колеса должны находиться на дорожке.
- 4) Дорожка позволяет легко приспособить пространство для спортсменов в зависимости от длины их рук.
- 5) Дорожка должна легко приспосабливаться под разную ширину колес инвалидных кресел. Если кресло не подходит, его необходимо заменить на кресло, вписывающееся в дорожку.
- 6) Все оборудование должно быть установлено таким образом, чтобы во время поединка дистанция, угол, ширина колес инвалидного кресла не изменялись.
- 7) Все официальные дорожки для соревнований по фехтованию среди инвалидов одобрены Международным комитетом по фехтованию среди инвалидов (IWFC).

Экипировка фехтовальщика.

- 1) Одежда и оружие спортсмена должны соответствовать «Правилам по материалам Международной федерации фехтования (FIE)».
- 2) Фехтовальщики, у которых значительно ослаблены руки или с утерянной возможностью контролировать оружие, должны при наличии разрешения от медицинской классификационной комиссии Международного комитета по фехтованию среди инвалидов (IWFC), привязывать оружие к руке. Обвязка должна закрывать открытое запястье фехтовальной руки и должна ее защищать. (m25/m33).
- 3) Фехтовальщик без правильного набора защитной одежды к состязанию не допускается. 6

Инвалидное кресло для фехтования.

- 1) Инвалидное кресло является частью фехтовального оборудования и должно пройти маркировку технической комиссии Международного комитета по фехтованию среди инвалидов (IWFC). Задняя часть кресла, подушка, дуги кресла, подлокотники и колеса должны быть помечены контролером. Материал, из которого изготовлено инвалидное кресло должен соответствовать требованиям Международного комитета по фехтованию среди инвалидов (IWFC).
- 2) Высота задней спинки кресла должна быть не менее 15 см от сиденья или подушки, когда фехтовальщик сидит в нем, и не менее $90^\circ (+2^\circ)$ по горизонтали. Для инвалидов-фехтовальщиков, которым необходима физическая поддержка со спины, могут быть произведены изменения с $90^\circ (+2^\circ)$ по горизонтали по решению контролера и классификационной комиссии.

- 3) У фехтовального кресла со стороны вооруженной руки спортсмена не должно подлокотника.
- 4) Подлокотник кресла под рукой, не участвующей в фехтовании, должен быть не менее 10 см высотой от подушки и 20 см длиной от спинки. Этот подлокотник должен быть надежно и правильно зафиксирован. (Ленты, закрепляющие подлокотник, контролю не подвергаются).
- 5) Инвалидное кресло должно быть полностью заизолировано при помощи изоляции или снимаемого покрытия. Если используется покрытие, оно должно быть прочным и надежно закрепленным.
- 6) Подушка не является обязательной. Когда используется подушка, она должна быть тех же размеров, что и само сиденье инвалидного кресла. Максимальная высота подушки – 10 см, она должна быть ровной и не клинообразной. При необходимости контролер может легко согнуть ее по диагонали. Контролю подвергаются медицинские подушки, разрешенные классификационной комиссией.
- 7) Максимальная высота инвалидного кресла – 53 см от пола и до уровня сиденья.
- 8) Изгиб колес должен соответствовать официально установленным размерам фехтовальной дорожки для инвалидов. См. – Фехтовальная дорожка.
- 9) Возможно прикрепление ног фехтовальщика к инвалидному креслу.

Жеребьевка, порядок проведения боев и определение победителя.

1) Распределение по предварительным группам, где каждый встречается с каждым, переход в следующий тур соревнований, вплоть до финала и определение победителя осуществляется в соответствии с правилами вида спорта «ФЕХТОВАНИЕ», утвержденными приказом Минспорттуризма России от «30 марта 2010 г. № 249

Подготовка к поединку.

- 1) Участники занимают исходное положение подготовки к началу поединка сидя прямо по центру своих кресел, в начале поединка или далее по его ходу. Руки с оружием не должны быть вытянуты, клинки не должны входить в контакт, а наконечник одного оружия не должен заходить за гарду оружия противника.
- 2) Если фехтовальщик систематически или намеренно начинает атаку до команды "Allez", судья назначает ему желтую карточку при первом нарушении, а за повторение нарушения в том же раунде назначается красная карточка.
- 3) Не разрешено держать оружие в позиции, не предусмотренной правилами. Судья должен убедиться, что каждый из фехтовальщиков держит свое оружие так, что клинки не входят в контакт. Далее он должен убедиться, что ни один из фехтовальщиков не получает преимущества, выдвигая свое оружие вперед за пределы обычной позиции подготовки к атаке.
- 4) Если фехтовальщик снимает ногу с подставки кресла или ставит ее на пол, получая, таким образом, некоторое преимущество, судья назначает ему желтую карточку при первом нарушении, а за повторение нарушения в том же раунде назначается красная карточка.
- 5) Судья останавливает соревнование, если: фехтовальщик теряет равновесие, изменяет положение тела, когда коляска сдвигается с установленного места, ослабляются зажимы, или возникает какая-либо угроза для фехтовальщиков, судьи или зрителей.
- 6) Фехтовальщик не должен вставать с сиденья своего кресла. Фехтовальщик, сделавший это, получит желтую карточку, а повторное нарушение во время поединка будет наказываться красной карточкой. Судья назначает двух боковых судей для того, чтобы следить за соблюдением этого правила.
- 7) Когда фехтовальщик теряет равновесие во время атаки, судья должен немедленно остановить поединок. Любой укол атакующего фехтовальщика до того, как поединок будет

остановлен, или во время остановки, будет зачитываться.

8) Если с креслом фехтовальщика возникают какие-либо проблемы, судья может дать ему время, необходимое для того, чтобы привести кресло в порядок или заменить его.

9) В случае, если с фехтовальщиком во время поединка происходит что-либо, связанное с его заболеванием (например, непроизвольный спазм), судья может дать ему время без ограничения для того, чтобы фехтовальщик смог вернуться к поединку. Использование подобного правила каким-либо из участников поединка в целях добиться преимущества остается на усмотрение судьи.

10) Фехтовальщик категории «В» имеет право отлучиться в туалет до начала очередного боя, предупредив судью, и находиться там сколько ему необходимо.

11) Для того чтобы привлечь внимание судьи, фехтовальщик поднимает руку без оружия.

Судьи.

Непосредственное проведение соревнований возлагается на судейскую коллегию.

Судейская коллегия соревнований назначается и утверждается организацией, проводящей данные соревнования.

В судейскую коллегию соревнований входят:

- Главный судья (1 чел.);
- Заместители главного судьи (не менее 2 чел.);
- Главный секретарь соревнований (1 чел.);
- Заместитель главного секретаря (1 чел. и более);
- Судьи, проводящие соревнования на поле боя (судья может сидеть, но должен видеть все движения фехтовальщиков, также как и показания приборов, фиксирующих уколы);
- Ассистенты старшего судьи (2 чел. на поле боя,);
- Секретарь поля боя (1 чел. на поле боя);
- Судья-хронометрист (1 чел. на поле боя);
- Судьи при участниках (1 чел. на поле боя).

Определение дистанции для начала поединка на рапирах, шпагах, саблях.

1) Для того чтобы установить правильное расстояние для поединка, фехтовальщик должен сесть вертикально в центре своего кресла. Один из фехтовальщиков должен согнуть руку с оружием в локте, так чтобы кисть и предплечье были расположены перпендикулярно полу, а плечо – параллельно. Локоть будет направлен в сторону другого фехтовальщика. Другой фехтовальщик, держа оружие в вытянутой руке, должен коснуться внутренней стороны предплечья соперника.

2) На рапире острие оружия фехтовальщика доходит до локтевого сгиба соперника; на шпаге и сабле: точно до локтя.

3) В случае, если у фехтовальщиков руки разной длины, расстояние для поединка устанавливается, ориентируясь на фехтовальщика с более короткими руками. Последний может решить в пользу увеличения расстояния, но оно не должно превышать установки для фехтовальщика с более длинными руками. В случае споров окончательное решение принимается судьей.

4) Фехтовальщики категории «С», движения которых серьезно ограничены, должны

устанавливать для себя расстояние таким образом, чтобы они могли коснуться точки в 10 сантиметрах за внутренней стороной анатомического плеча соперника. В случае споров окончательное решение принимается судьей.

5) Как только оба фехтовальщика приходят к согласию относительно расстояния для поединка, это расстояние уже не может изменяться.

Поражаемое пространство на рапирах, шпагах, саблях.

1) Поражаемое пространство на рапирах – туловище в электрическом жилете по правилам Международной федерации фехтования (FIE).

2) Поражаемое пространство на шпагах - выше пояса. Ноги и коляска фехтовальщика накрываются фартуком из электрической ткани, прикрепленном к аппаратуре. Укол в фартук не должен фиксироваться на аппарате. Организаторы соревнований обеспечивают ими соревнующихся, так же, как и аппаратурой. Судья должен хорошо видеть застежки фартука вокруг талии спортсмена. Если застежки смещаются, судья должен остановить поединок и не засчитывать уколы.

3) Поражаемое пространство на саблях – выше пояса по правилам Международной федерации фехтования (FIE).

Участие в соревнованиях по утвержденным медицинским категориям.

1) Необходимо помнить, что классификация спортсменов внутри каждой категории производится только согласно решению официальной медицинской классификационной комиссии IWFC, которая осматривает и классифицирует каждого спортсмена перед началом соревнований. Ни один спортсмен не может выступать в любой другой классификационной группе, кроме той, в которую его определила комиссия.

2) Фехтовальщик категории «В» может выступать в категории «А», если он примет это решение до начала соревнований и будет выступать только в этой категории во время всего чемпионата. Спортсменам, выступающим за другую категорию без предварительного согласования, очки по их категории присуждаться не будут.

3) Фехтовальщик во время проведения чемпионата может выступать только в двух видах фехтования. Это касается как командных первенств, так и индивидуальных зачетов.

Медицинская классификация.

Интегрированная версия классификации позволяет атлетам с различными физическими недостатками (ампутированные конечности, полиомиелит, церебральный паралич и параплегия) соревноваться вместе.

Функциональные тесты (проводятся для инвалидов в их фехтовальных колясках) состоят из оценки того, насколько далеко вперед и в сторону может двигаться торс инвалида, принимающего различные позы, с оружием или без оружия. Движения теста повторяют особые технические приемы, например, выпад – внезапный и неожиданный боковой вынос торса с оружием в руках, с одновременным выдвиганием вперед локтя. Тест также измеряет количество быстрых движений торса при нанесении удара противнику и возвращении при его ударе.

0 очков -	движение невозможно выполнить
1 очко -	очень слабое исполнение, минимум движения
2 очка -	слабое исполнение, незначительные движения
3 три -	нормальное исполнение

Тест N 1

Состоит в оценивании способностей спинной мускулатуры: субъект, сидящий в кресле-коляске, подавший свой торс вперед, пытается вернуть его в исходное вертикальное положение, напрягая спинные мускулы, при этом его верхние конечности согнуты под углом назад.

Тест N 2

Это оценка бокового баланса с вытянутыми верхними конечностями: спортсмен должен смещать свой центр тяжести в стороны вправо и влево до тех пор, пока не начнет терять равновесие. При этом можно оценить функции боковых мышц торса и косых брюшных мышц, а также поясничных мышц.

Тест N 3

Он аналогичен тесту № 1 и оценивает способность торса вытягиваться, в особенности способности поясничных мышц. При выполнении упражнения кисти соединены сзади на шее. Таким образом, исключаются инерционные движения верхних конечностей (отогнутых назад в тесте № 1), а также помощь верхних спинных мускулов.

Тест N 4

Аналогичен тесту № 2, но является более сложным, поскольку выполняется с оружием, вес которого значительно сокращает возможность бокового отклонения торса без потери равновесия.

Необходимо следить за тем, чтобы во время выполнения тестов № 2 и № 4 противоположная рука (на той стороне тела спортсмена, которая остается неподвижной по время упражнения) спортсмен не держался за кресло, обод колеса или подлокотник для того, чтобы не нарушать чистоту результата.

Для спортсмена с болезнями спины (параплегия или полиомиелит) мускульная сила оценивается по шкале от 0 до 5. С добавлением работы плеч, сопротивления большого пальца, вращения бедра и колена, опоры на ступню и без вытянутых пальцев.

Спортсменам, страдающим спастичностью, дистонией или атетозом, очки присуждаются за каждое контролируемое движение следующим образом:

1 очко – нефункциональное движение, моторная координация минимальна или отсутствует.

2 очка – серия движений производится медленно и с затруднением. Если движения повторять в быстром темпе, результат составит не более 25% от нормального уровня.

3 очка – аналогично, но результат составляет 50% от нормального уровня.

4 очка – некоторое отсутствие координации при совершении движений и/или не более 75% от нормального уровня.

5 очков – нормальная моторная координация движений.

В случае с ортопедическими заболеваниями, вследствие которых спортсмен страдает неподвижностью суставов или латентными формами заболеваний, ограничивающих радиус движения, очки (от 0 до 5) начисляются следующим образом:

0 очков - отсутствие радиуса движения

1 очко - минимальный радиус движения

2 очка - 1/4 нормального радиуса движения

3 очка - 1/2 нормального радиуса движения

4 очка - 3/4 нормального радиуса движения

5 очков - нормальный радиус движения

После аналитического изучения и функциональных тестов, спортсменам классифицируются определенным образом в соответствии со следующими критериями:

Категория «С»:

Класс 1А. Спортсмены без баланса в положении сидя и с поврежденной соревновательной рукой. Локоть недостаточно выдвигается вперед для переноса центра тяжести, отсутствие остаточных функций руки. Необходимо фиксировать оружие в руке при помощи бинтов. Этот класс сопоставим со старым классом ISMGF 1А, или тетраплегией с повреждениями спины уровня С5/С6.

Класс 1В. Спортсмены без баланса в положении сидя и с несколько поврежденной рукой, необходимой для фехтования. Локоть функционально двигается, но нет достаточной гибкости пальцев. Оружие необходимо фиксировать в руке при помощи бинтов. Класс сопоставим с полной тетраплегией уровня С7/С8 или более высокой степенью повреждений.

Категория «В»

Класс 2. Спортсмены с некоторым балансом в положении сидя и хорошо функционирующей фехтовальной рукой, тип параплегии D1 - D9 (Функциональные тесты 1 и 2 – набрано не более 4 очков) или неполная тетраплегия с минимально поврежденной фехтовальной рукой и хорошим балансом в положении сидя.

Категория «А»

Класс А3. Спортсмены с хорошим балансом в положении сидя, без поддержки ног, с нормально функционирующей фехтовальной рукой, т.е. тип параплегии - от D10 до L2 (Функциональные тесты 1 и 2 – позитивные результаты, от 5 до 9 очков). Спортсмены с двойной ампутацией ног выше колена, с небольшими культями, повреждениями выше уровня D10 или схожими недостатками могут быть включены в этот же класс при условии, что ноги смогут помочь при балансировке в положении сидя.

Класс А4. Спортсмены с хорошим балансом в положении сидя, с поддержкой при помощи нижних конечностей и нормально функционирующей фехтовальной рукой, т.е. с повреждениями ниже уровня L4 или сопоставимыми недостатками (Тесты 3 и 4 – позитивные результаты, не менее 5 очков).

Минимальный физический недостаток – повреждение нижней конечности, сопоставимое с ампутацией ноги ниже колена.

При наличии церебральных повреждений или при подозрении на подобные повреждения необходимо провести дополнительное обследование, наблюдая за спортсменом во время фехтования. Спортсмены должны быть заинтересованы в процедуре классификации, поскольку эта заинтересованность будет оказывать влияние на решение классификационной комиссии.

Медицинская комиссия Международного Комитета по Фехтованию на колясках среди инвалидов должен состоять из трех (3) членов: врач, физиотерапевт, тренера по фехтованию на колясках среди инвалидов.

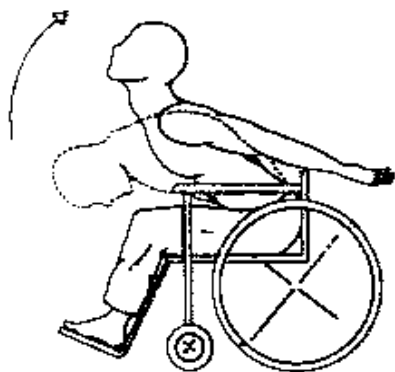
Решение о классификации должно приниматься, по крайней мере, двумя членами.

На медицинскую классификацию спортсменов приходит со своим представителем, им может тренер, врач команды, переводчик.

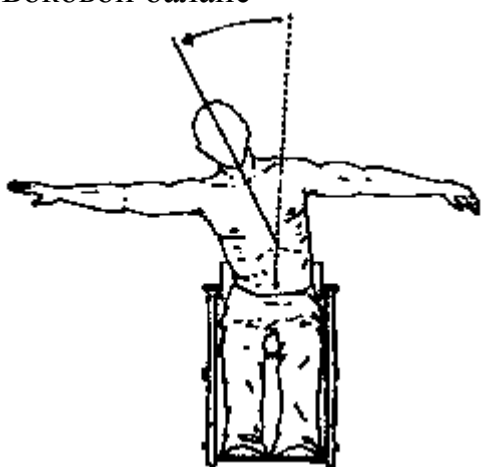
Все фехтовальщики в инвалидных колясках должны иметь Персональную карту с фотографией и с указанием фамилии, имени, страны и категории.

Тест 1

Поддача туловища вперед



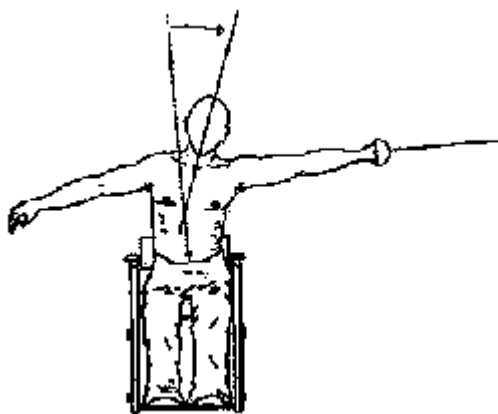
Тест 2
Боковой баланс



Тест 3
Прогиб в пояснице



Тест 4
Боковой баланс с оружием



2. ПРОТЕСТЫ

- 2.1 Протесты подаются в Главную судейскую коллегию соревнований в соответствии с Положением об их проведении.

3. ОРГАНИЗАЦИЯ

- 3.1 В соревнованиях по фехтованию среди инвалидов к участию допускаются следующие спортсмены: с повреждениями позвоночника, с ампутацией нижних конечностей, страдающие церебральным параличом и другими заболеваниями.
- 3.2 Спортсмен должен быть освидетельствован медицинской комиссией, в соответствии с Положением о соревнованиях.
- 3.3 Спортсмен получит Персональную карту фехтовальщика-инвалида, которую он должен предъявлять на всех соревнованиях по фехтованию.

ШАХМАТЫ

Спортивные соревнования по виду спорта «шахматы» среди лиц с поражением опорно-двигательного аппарата (ПОДА) проводятся в соответствии с настоящими Правилами, а также Правилами Международной шахматной федерации.

Статья 1: Характер и цели игры в шахматы

1.1. В шахматы играют два партнера, которые по очереди перемещают свои фигуры на квадратной доске, называемой "шахматной". Игрок, имеющий белые фигуры, начинает партию. Шахматист получает право хода, только после того как его партнер завершил ход (см. пункт 6.7).

1.2. Цель каждого игрока состоит в нападении на короля противника таким образом, чтобы король противника не имел никакого спасения. Считается, что игрок, который достигает этой цели, "заматовал" короля соперника и выиграл партию. Партнер, король которого заматован, проиграл партию. Оставлять своего короля под

нападением и подвергать его нападению не разрешается. Взятие короля противника запрещено.

1.3. Если позиция такова, что никто из партнеров не может поставить мат, партия заканчивается вничью.

Статья 2: Начальная позиция фигур на шахматной доске

2.1. Шахматная доска состоит из 64-х равных квадратов (8x8), поочередно светлых ("белые" поля) и темных ("черные" поля). Она располагается между игроками так, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.

2.2. В начале партии один игрок имеет 16 светлых фигур ("белые"); другой - 16 темных фигур ("черные"). Эти фигуры, обычно обозначаемые соответствующими символами, следующие:

 <p>Белый король</p>	 <p>Черный король</p>
 <p>Белый ферзь</p>	 <p>Черный ферзь</p>
 <p>Две белые ладьи</p>	 <p>Две черные ладьи</p>
 <p>Два белых слона</p>	 <p>Два черных слона</p>

 <p>Два белых коня</p>	 <p>Два черных коня</p>
 <p>Восемь белых пешек</p>	 <p>Восемь черных пешек</p>

2.3. Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:

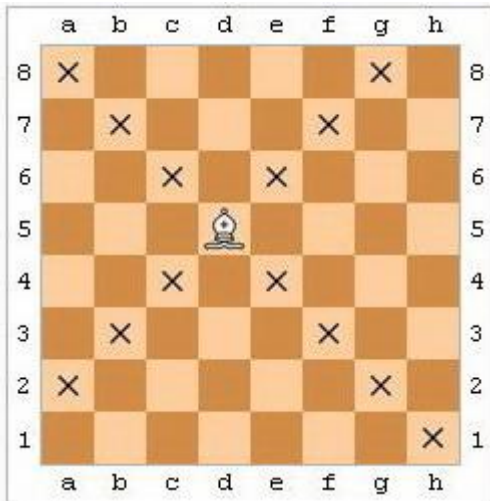


2.4. Восемь вертикальных рядов квадратов называются "вертикалями". Восемь горизонтальных рядов квадратов называются "горизонталями". Прямые линии квадратов одного и того же цвета, касающихся углами, называются "диагоналями".

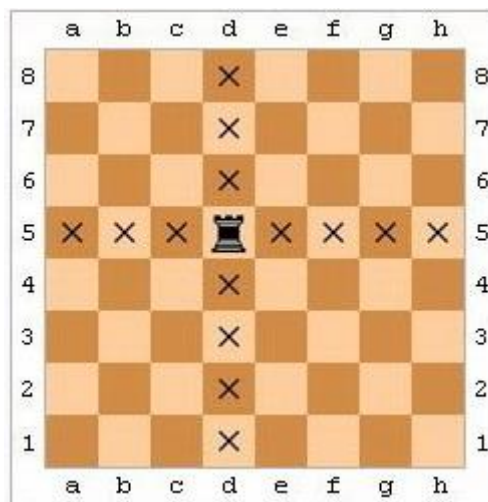
Статья 3: Ходы фигур

3.1. Не разрешается делать ход фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура ходит на поле, занимаемое фигурой партнера, последняя берется и снимается с шахматной доски как часть того же самого хода. О фигуре говорят, что она атакует фигуру партнера, если эта фигура может произвести взятие на этом поле, согласно Статьям 3.2 - 3.8. Фигура нападает на поле, даже если она не может пойти на это поле, так как, король того же цвета окажется под ударом.

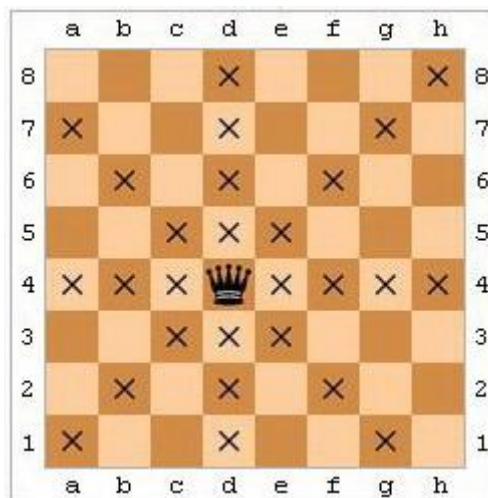
3.2. Слон может ходить на любое поле по диагонали, на которой он стоит.



3.3. Ладья может ходить на любое поле по вертикали или горизонтали, на которых она стоит.

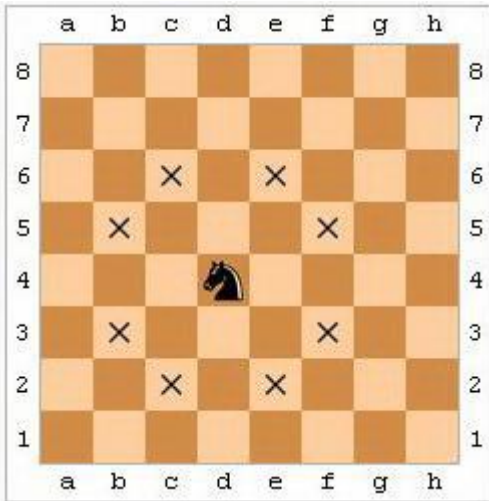


3.4. Ферзь может ходить на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.



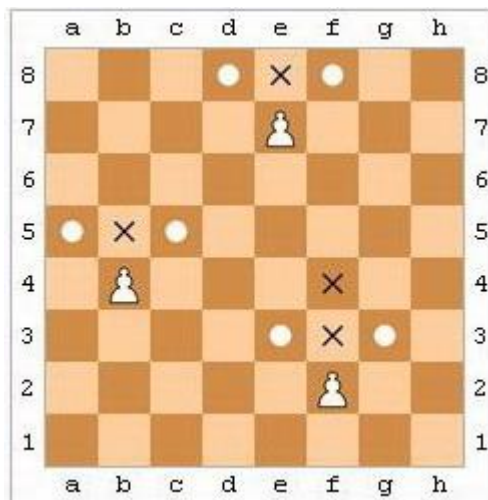
3.5. Когда делаются эти ходы, ферзь, ладья или слон не могут перемещаться через поле, занятое другой фигурой.

3.6. Конь может ходить на одно из ближайших полей от того, на котором он стоит, но не на той же самой вертикали, горизонтали или диагонали.

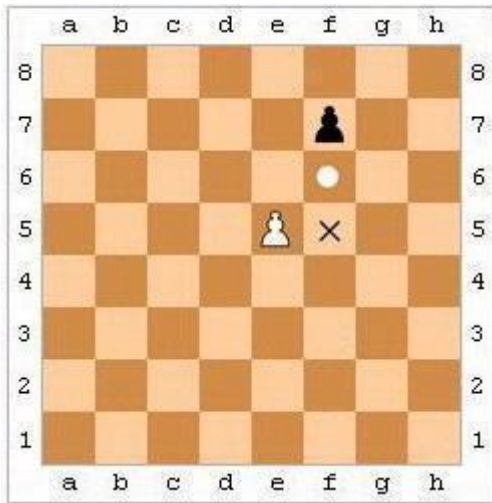


3.7. Пешка может ходить только вперед:

- на свободное поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали;
- с исходной позиции, как в случае 3.7.a - на одно поле, так и на два поля по той же самой вертикали, если оба эти поля не заняты;
- на поле, занимаемое фигурой партнера, расположенное перед ней по диагонали на соседней вертикали, одновременно забирая эту фигуру.



d) Пешка, атакующая поле, которое пересекла пешка партнера, продвинутая с исходной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую пешку, как если бы последний ее ход был только на одно поле. Это взятие может быть сделано только очередным ходом и называется взятием "на проходе",

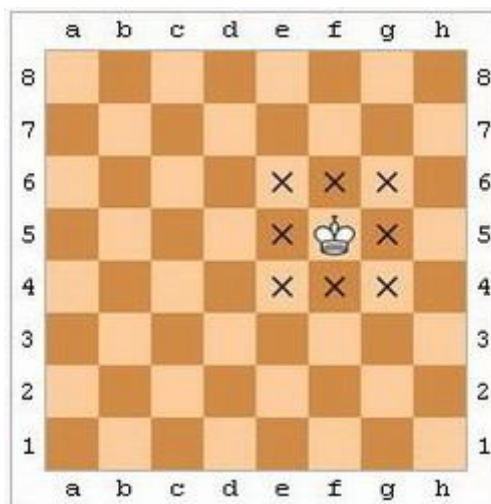


е) Пешка, которая достигает самой последней горизонтали от своей исходной позиции, должна быть заменена на той же клетке ферзём, ладьёй, слоном или конём цвета пешки, это является частью хода. Эта замена пешки называется "превращением", действие новой фигуры начинается сразу.

Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже взяты раньше.

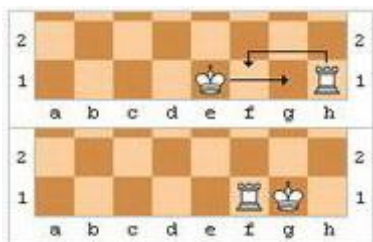
3.8. Существует два различных способа делать ход королем:

а) ходить на любое соседнее поле, которое не атаковано одной или более фигурами партнера. Считается, что фигуры партнера атакуют поле, даже, если они не могут ходить.

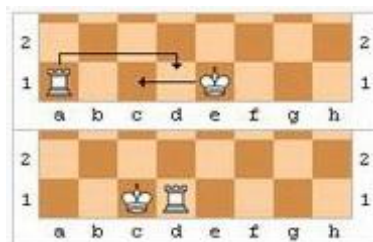


б) делать "рокировку".

Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по исходной горизонтали, выполняется следующим образом: король перемещается с его исходного поля на два поля по направлению к ладье, затем ладья переставляется через короля на следующее за ним поле.



Короткая рокировка



Длинная рокировка

(1) Рокировка невозможна:

- а) если король уже двигался с исходного места,
- б) с той ладьей, которая уже двигалась с исходного места.

(2) Рокировка временно невозможна:

- а) если атаковано одной из фигур партнера поле, на котором стоит король, или которое он должен пересечь, или которое он должен занять;
- б) если между королем и ладьей, с которой может быть произведена рокировка, находится какая-то фигура.

3.9 Король находится "под шахом", если он атакован одной или несколькими фигурами партнера, даже если такие фигуры не могут двигаться. Ни одна из фигур не может сделать ход, который ставит или оставляет своего короля под шахом.

Статья 4: Выполнение ходов

4.1. Каждый ход должен делаться только одной рукой.

4.2. При своем ходе игрок может поправить одну или несколько фигур на их полях, при условии, что он сначала предупредит о своем намерении (например, сказав "поправляю").

4.3. Если игрок, который должен делать ход, намеренно касается на шахматной доске (кроме случаев, приведенных в Статье 4.2):

- а) одной или несколько своих фигур, он должен сделать ход первой фигурой, до которой дотронулся, если такой ход возможен,
- б) одной или несколько фигур партнера, он должен взять первую фигуру, до которой дотронулся, взятие которой возможно.
- в) одной фигуры каждого цвета, он должен взять фигуру партнера своей фигурой или, если это невозможно, пойти или взять первую тронутую фигуру партнера другой своей фигурой. Если нельзя установить, какая фигура была тронута первой, считается, что это фигура игрока, за которым очередь хода, а не его партнера.

4.4. Если игрок, чья очередь хода намеренно:

а) касается своего короля и ладьи, он должен рокировать в сторону этой ладьи, если такой ход возможен.

б) касается ладьи, а затем короля, рокировка не разрешается, и к ситуации должна быть применена Статья 4.3(а).

с) Если игрок, который хочет сделать рокировку, касается короля, но рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать ход королем, включая рокировку в другую сторону. Если король не имеет хода, игрок может сделать любой возможный ход.

д) Если игрок превращает пешку, выбор фигуры завершен, когда эта фигура коснулась поля превращения.

4.5. Если ни одна из тронутых фигур не может пойти или быть взятой, игрок может сделать любой возможный ход.

4.6. Если фигура поставлена на поле, как возможный ход или часть возможного хода, она не может пойти на другое поле на этом ходу. Если ход невозможен, вместо него должен быть сделан другой ход, согласно пункту 4.5.

Ход считается сделанным, когда все требования Статьи 3 полностью выполнены в случае:

а) взятия, когда взятая фигура снята с доски и игрок, поставив свою фигуру на это поле, отпустил руку,

б) рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи на поле, пересеченном королем. Если игрок отпустил руку от короля, ход еще не сделан, но игрок не имеет права сделать другой ход, кроме рокировки в эту сторону, если это возможно,

с) превращения пешки, когда она снята с доски и игрок отпустил руку от новой фигуры, поставленной им на поле превращения. Если игрок отпустил руку от пешки, которая достигла поля превращения, то ход еще не сделан, при этом игрок не имеет права пойти пешкой на другое поле.

4.7. Игрок теряет право заявлять о нарушении партнером Статьи 4, как только он намеренно коснется фигуры.

Статья 5: Завершение партии

5.1. Партия считается выигранной игроком

а) который поставил мат королю партнера. Это немедленно заканчивает игру, если матовая позиция была достигнута, разрешенным Правилами, ходом,

б) партнер которого заявляет, что сдается. Это немедленно заканчивает игру.

5.2. Партия считается закончившейся вничью,

а) если игрок, который должен ходить, не имеет никакого, разрешенного Правилами, хода, а его король не находится под шахом. О такой партии говорят, что она закончилась "патом". Это немедленно заканчивает игру, если пат возник в результате хода, разрешенного Правилами.

б) если возникла позиция, когда ни один из партнеров не может заматовать короля любой серией возможных ходов. Это немедленно заканчивает игру, если эта позиция была достигнута ходом, разрешенным Правилами (см. Статью 9.6).

с) по соглашению между двумя партнерами в ходе игры. Это немедленно заканчивает партию (см. Статью 9.1).

Партия может закончиться вничью,

д) если любая одинаковая позиция возникнет или возникла на шахматной доске, по крайней мере, в третий раз (см. Статью 9.2)

е) если последние 50 последовательных ходов были сделаны игроками без движения любой пешки и без взятия любой фигуры (см. Статью 9.3).

Статья 6: Шахматные часы

6.1. "Шахматные часы" - это часы с двумя циферблатами, соединенными между собой так, что только один из них может работать в одно и то же время. В Правилах шахмат термин "часы" означает показание времени на одном из двух циферблатов. Каждый циферблат снабжен «флажком». "Падение флажка" означает, что время, отведенное игроку, закончилось.

6.2. а) При использовании шахматных часов каждый игрок должен сделать минимально установленное число ходов или все ходы в заданный период времени; в случае использования электронных часов игрокам может добавляться определенное дополнительное время на каждый ход. Все это должно быть указано заранее.

б) Время, сэкономленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени на следующий период, кроме режима "задержки времени". В режиме "задержки времени" оба партнера получают "основное время на обдумывание", а так же при каждом ходе - фиксированное дополнительное время.

Отсчет основного времени начинается только после того, как истекает фиксированное время. Если игрок переключает свои часы до истечения этого фиксированного добавочного времени, то основное время не изменяется, независимо от величины использованного добавочного времени.

6.3. Сразу же после падения флажка необходимо проверить требования Статьи 6.2(а).

6.4. Перед началом партии арбитр решает, где будут установлены шахматные часы.

6.5. В установленное время начала партии, пускаются часы игрока, который имеет белые фигуры.

6.6. а) Любой игрок, появляющийся за доской после начала тура, считается проигравшим партию, если арбитр не решит иначе. Таким образом, время опоздания – 0 минут. Положение соревнования может устанавливать иное время опоздания.

Комментарий к Статье 6.6.а.

Перед началом соревнования судья должен указать в регламенте допустимо разрешенное время опоздания и объявить об этом перед началом первого тура. При этом необходимо учитывать, откуда добираются до места игры участники, проходит ли турнир с освобождением от работы и т.д., в этих случаях разрешенное время опоздания может быть увеличено.

б) Если ни один из игроков не является к началу игры, то игрок, играющий белыми, теряет время, которое пройдет до его прибытия, если только правила соревнования или решения арбитра не будут другими (если положением установлено время опоздания больше 0 минут).

6.7. а) В ходе партии каждый игрок, сделав ход на доске, должен остановить свои часы и включить часы партнера. Игрок всегда должен иметь возможность остановить свои часы. Его ход считается незавершенным, пока он не сделал этого, если только сделанный ход не заканчивает игру (см. Статьи 5.1, 5.2). Время между совершением хода на доске и переключением часов включается в отводимое на этот ход время.

б) Игрок должен переключать свои часы той же рукой, которой он сделал ход. Игроку запрещено задерживать палец на кнопке часов или над ней.

с) Игроки должны переключать часы аккуратно. Запрещается бить по часам, поднимать или опрокидывать их. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со Статьей 13.4.

д) Если игрок не может переключать часы, он может предложить выполнять это помощнику, который должен быть утвержден арбитром. Показания часов должны быть скорректированы арбитром.

6.8. Флажок считается упавшим, когда арбитр фиксирует этот факт, или когда игрок делает правильное заявление об этом.

6.9. Если игрок не сделал предусмотренное количество ходов за отведенное время, партия считается проигранной этим игроком, кроме случаев, где применяется одна

из Статей 5.1 (a), (b), 5.2 (a), (b), (c). Однако партия признается ничьей, если позиция такова, что партнер не может поставить мат королю любой серией ходов, разрешенных Правилами.

6.10. а) Показание часов считается окончательным, если только у часов нет очевидных дефектов. Часы с очевидным дефектом должны быть заменены, а арбитр должен постараться, как можно точнее установить время на замененных часах.

б) Если во время игры будет установлено, что время на часах было неверно поставлено, игрок или арбитр должен немедленно остановить часы. Арбитр должен установить правильные показания на часах (скорректировать время и количество ходов). Он должен руководствоваться здравым смыслом при определении правильности установок.

6.11. Если оба флажка упали и невозможно установить, какой упал первым, то партия:

а) должна продолжиться, если это произойдет в любой период игры, кроме последнего периода (когда должны быть сделаны все оставшиеся ходы);

б) заканчивается вничью, если это случается в последний период игры.

6.12. а) Если партию необходимо прервать, арбитр должен остановить часы.

б) Игрок может остановить часы только для того, чтобы обратиться к арбитру, например, для получения отсутствующей фигуры при превращении пешки или по поводу невозможного хода.

с) В каждом случае, арбитр принимает решение, когда партия должна быть возобновлена.

д) Если игрок останавливает часы, чтобы обратиться к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока причина для этого обращения. Если очевидно, что у игрока нет веской причины для остановки часов, то игрок должен быть наказан в соответствии со Статьей 13.4.

6.13. Если произойдет какое-либо нарушение и (или же) фигуры должны быть восстановлены в предшествующей нарушению позиции, арбитр должен как можно более точно определить время, которое должно быть установлено на часах. Он также должен, в случае необходимости, отрегулировать счетчик ходов на часах.

6.14. В игровом зале разрешается использовать экраны, мониторы или демонстрационные шахматные доски, показывающие текущие позиции, ходы и их число, а также часы, показывающие количество сделанных ходов. Игрок не может делать заявление на основании этой информации.

Статья 7: Нарушения и неправильности

7.1. Если во время игры обнаруживается что:

а) начальная позиция фигур была неправильной, партия должна быть отменена и играется новая партия;

б) только доска была установлена не так, как требует Статья 2.1, партия продолжается, но достигнутая позиция должна быть перенесена на правильно расположенную доску.

7.2. Если партия началась другим цветом, игра продолжается, если только арбитр не решит иначе.

7.3. Если игрок сдвинет одну или более фигур на доске, он должен восстановить правильную позицию за свое время. При необходимости игрок или его партнер должны остановить часы и обратиться за помощью к арбитру. Арбитр может наказать игрока, сдвинувшего фигуры.

7.4. а) Если в ходе игры обнаруживается, что был сделан, невозможный по Правилам, ход, включая нарушения требований о превращении пешки или взятие короля партнера, то должна быть восстановлена позиция перед совершением этого невозможного хода. Если позиция перед нарушением не может быть восстановлена, партия должна продолжаться с последней, установленной до этого нарушения, позиции. Показания часов должны быть установлены согласно Статье 6.13. К ходу, который совершается вместо невозможного, применяются Статьи 4.3 и 4.6. После этого партия должна быть продолжена с восстановленной позиции.

Комментарий к Статье 7.4. а.

Невозможный ход при классическом контроле фиксируется участником, а если он не заявил о невозможном ходе и сделал ответный ход, арбитром. Если заявление делает участник, то он останавливает часы и обращается к арбитру. В этом случае арбитр предупреждает игрока, совершившего невозможный ход, и добавляет заявителю 2 минуты. Если участники решают проблему, не обращаясь к арбитру, дополнительное время не добавляется. Если игрок не увидел, что партнер совершил невозможный ход, и сделал ответный ход, арбитр останавливает часы, просит исправить невозможный ход, но не добавляет дополнительное время.

б) В случае применения Статьи 7.4(а) - за первых два невозможных хода, сделанных игроком, арбитр должен добавить его противнику, заявившему об этом, в каждом случае 2 дополнительные минуты; если игрок делает третий невозможный ход, партия должна быть объявлена проигранной этим игроком.

7.5. Если в ходе игры обнаружится, что фигуры были сдвинуты с их полей, должна быть восстановлена позиция перед нарушением. Если позиция, которая была перед нарушением, не может быть восстановлена, партия продолжается с последней восстановленной позиции. Показания часов должны быть установлены в соответствии со Статьей 6.13.

Статья 8: Запись ходов

8.1. Во время игры от каждого игрока требуется вести запись своих ходов и ходов партнера, по возможности ясно и разборчиво, алгебраической нотацией на бланке, предназначенном для этого соревнования.

Запрещается записывать ходы заранее, если игрок не требует ничью согласно Статье 9.2 или Статье 9.3. Игрок может ответить на ход партнера перед тем, как его записать, но он должен записать свой предыдущий ход перед тем, как сделать следующий. Оба игрока должны отмечать предложение ничьей на бланке.

Если игрок не в состоянии сам вести запись, то он может предоставить помощника, который должен быть утвержден арбитром, или он может просить обеспечить его помощником для записи ходов. Его часы должны быть скорректированы судьей.

Комментарий к Статье 8.1.

Арбитр по заявлению партнера должен сделать игроку замечание о недопустимости ведения записи ходов до их воспроизведения на доске, затем - предупреждение. В случае третьего нарушения арбитр добавляет партнеру 2 дополнительные минуты.

8.2. Судья должен иметь возможность видеть бланк для записи на протяжении всей партии.

8.3. Бланки для записи являются собственностью организаторов соревнования.

8.4. Если у игрока остается на часах менее пяти минут до контроля и ему не добавляется дополнительное время (30 секунд или более) после каждого хода, то он не обязан следовать требованиям Статьи 8.1. Сразу после падения одного флажка игрок, который не вел запись, должен полностью восстановить запись партии на бланке до того, как он сделал следующий ход на шахматной доске. Если при этом его ход, он может воспользоваться бланком партнера, но он должен вернуть его перед своим ходом.

Комментарий к Статье 8.4.

Игрок должен восстановить запись сразу пост падения флажка за счет своего времени, так как в этот момент необходимо убедиться, что контроль пройден.

8.5. а) Если оба игрока не в состоянии вести запись в соответствии со Статьей 8.4, арбитр или его помощник должен стараться присутствовать и вести запись. В этом случае сразу после падения флажка арбитр должен остановить часы. Затем обоим партнерам следует полностью восстановить свои бланки записей, используя запись арбитра или бланк партнера.

б) Если в обоих бланках ходы записаны не полностью, партнеры должны восстановить запись на другой доске под наблюдением арбитра. Арбитр должен

остановить часы, записать фактическую позицию на доске, показания часов и число сделанных ходов, прежде чем начнется восстановление записи.

8.6. Если бланки записи не могут быть восстановлены до возникшей позиции, и нельзя подтвердить, что игрок превысил отведенное ему время, партия продолжается и делается очередной ход. Ход считается первым до следующего контроля, если не выяснилось, что ходов сделано больше.

8.7. По окончании игры оба игрока должны подписать оба бланка, указывающие результат партии. Даже если результат указан неверно, он должен быть засчитан, если арбитр не решит иначе.

Статья 9: Ничья

9.1. а) В положении о соревновании может быть указано, что игроки не могут соглашаться на ничью ранее указанного числа ходов или без согласия арбитра.

б) Если положение о соревновании позволяет игрокам соглашаться на ничью, то применяется следующее:

1. Игрок, который хочет предложить ничью, должен сделать это после выполнения своего хода на доске, но перед переключением часов. Предложение в любой другой момент игры остается действительным, но должна учитываться Статья 12.6. С таким предложением не могут быть связаны никакие условия. При этом предложение не может быть взято назад и остается в силе, пока партнер не примет его или отвергнет его устно; отклонит его, касаясь фигуры с намерением сделать ход или взятие; или же партия завершится другим путем.

2. Предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на своем бланке с помощью символа .

3. Требования ничьей в соответствии со Статьями 9.2, 9.3 или 10.2 должны рассматриваться как предложение ничьей.

9.2. Партия признается закончившейся вничью по правильному заявлению игрока, за которым очередь хода, если одна и та же позиция не менее трех раз (не обязательно повторением ходов):

а) возникнет, если он сначала запишет свой ход на бланке и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход,

б) уже возникла и игрок, чья очередь хода, требует ничью.

Позиции, упомянутые в пунктах (а) и (б) считаются одинаковыми, если очередь хода за тем же самым игроком, а фигуры того же самого типа и цвета занимают те же поля, и возможные ходы всех фигур обоих игроков - те же самые. Позиции не считаются одинаковыми, если пешка, которая могла быть взята на проходе, в новой

позиции уже не может быть взята или потеряно право на рокировку. Право на рокировку теряется только после того, как король или ладья сделали ход.

9.3. Партия признается закончившейся вничью по правильному заявлению игрока, за которым очередь хода, если:

- а) он записывает ход на бланке и заявляет о своем намерении сделать этот ход, который приводит к тому, что последние 50 ходов сделаны игроками без перемещения пешек и взятия фигур;
- б) последние 50 ходов были сделаны каждым игроком без перемещения пешек и без взятия любой фигуры.

9.4. Если игрок делает касает фигуры (см. Статью 4.3) без заявления о ничьей, он на этом ходу теряет право требовать ничью, согласно Статьям 9.2 и 9.3.

9.5. Если игрок заявляет о ничьей согласно Статьям 9.2 или 9.3, он может остановить часы (см. Статью 6.12.b). Игрок не может забрать свое заявление назад.

- а) если такое заявление окажется правильным, партия сразу заканчивается вничью;
- б) если оно окажется неправильным, арбитр должен добавить к оставшемуся у партнера времени 3 минуты, а партия должна быть продолжена. Если требование было основано на предполагаемом ходе, то этот ход должен быть сделан в соответствии со Статьей 4.

9.6. Партия заканчивается вничью, когда достигается позиция, в которой мат не может быть поставлен любой серией ходов, разрешенных Правилами. Это немедленно заканчивает партию

Статья 10: Быстрая игра до конца партии

10.1. "Быстрая игра до конца партии" - это последняя фаза партии, когда все оставшиеся до конца партии ходы должны быть сделаны в ограниченное время.

10.2. Если у игрока, который должен делать ход, остается менее двух минут, он может заявить о ничьей, до того как упал его флажок. Он должен позвать арбитра и может остановить часы (см. Статью 6.12.b).

а) Если арбитр согласен, что партнер не пытается выиграть партию нормальными средствами, или, что невозможно выиграть нормальными средствами, он должен признать партию ничьей. В противном случае он должен отложить свое решение или отклонить заявление.

б) Если арбитр откладывает свое решение, партнеру могут быть добавлены две минуты на обдумывание и партия продолжается в присутствии арбитра, если возможно. Судья должен объявить окончательный результат партии в течение последующей игры, или после падения флага. Он должен объявить ничью, если он

согласен, что заключительная позиция не может быть выиграна нормальными средствами, или, что партнер не делал достаточных попыток победить нормальными средствами.

c) Если арбитр отклоняет требование, партнеру должны быть добавлены две дополнительные минуты на обдумывание.

d) Решение судьи в отношении пунктов (a), (b) и (c) должно быть окончательным.

Комментарий к Статье 10.2.

Спорное правило. Оно исчезает при применении электронных часов, если используются режимы с добавлением времени.

В 10.2.с. добавляются 2 минуты только, если арбитр считает заявление о ничьей заведомо ложным. Чаще всего арбитр просит продолжать игру и смотрит, как игрок, отклонивший ничейное предложение, пытается играть на победу. Если таких попыток арбитр не видит, то, не дожидаясь падения флажка, он фиксирует ничью.

Статья 11: Очки

11.1. Если заранее не установлено иначе, то игрок, который выиграл партию, или выиграл из-за неявки партнера, получает одно очко (1), игрок, который проиграл, не получает очков (0), а игрок, сыгравший вничью, получает пол-очка (1/2).

Статья 12: Поведение игроков

12.1. Игроки не должны допускать никаких действий, которые наносят ущерб репутации шахматной игры.

12.2. Игрокам не разрешается покидать турнирное помещение без разрешения судьи. Турнирное помещение определяется как игровая площадка, туалетные комнаты, зона отдыха, места для курения, а также все другие места, указанные судьей. Игрок, за которым очередь хода, не может оставлять игровую площадку без разрешения судьи.

12.3. а) Во время партии игрокам запрещается использовать какие-либо заметки, источники информации, советы, или анализировать на другой доске.

б) Без разрешения арбитра игрокам запрещено иметь в турнирном помещении не выключенные мобильные телефоны и другие средства связи. Если такие устройства производят звук, игроку ставится поражение. Если при этом противник не может выиграть любой серией возможных ходов, ему ставится ничья.

с) Курение разрешается только в месте, назначенном судьей.

12.4. Бланки партий предназначены только для записи ходов, показаний часов, предложения ничьей.

12.5. Игроки, которые закончили свои партии, становятся зрителями.

12.6. Запрещается отвлекать или раздражать противника каким-либо способом. Это включает необоснованные претензии, необоснованные требования ничьей или внесение источника шума в игровое помещение.

12.7. Нарушение любой части Статей 12.1-12.6 должно наказываться в соответствии со Статьей 13.4.

12.8. Участник, отказывающийся соблюдать Правила Шахмат, должен быть наказан присуждением поражения. Результат, который будет засчитан партнеру, определяется арбитром.

Комментарий к Статье 12.8.

Может быть поставлен "0" - за несоблюдение Правил Шахмат, а партнеру "1/2", если у него нет достаточного материала, чтобы поставить кооперативный мат.

12.9. Если оба игрока признаны виновными согласно Статье 12.8, партия должна быть объявлена проигранной обоими.

12.10. Игрок не может опротестовать решение арбитра по статье 10.2.d и Приложению D. В остальных случаях игрок может обжаловать любое решение судьи, если в положении о соревновании (регламенте) не указано обратное.

Статья 13: Роль арбитра

13.1. Арбитр должен обеспечить, чтобы Правила Шахмат строго соблюдались.

13.2. Арбитр должен способствовать наилучшему проведению соревнования: обеспечивать хорошие игровые условия, следить, чтобы игрокам не мешали. Он должен внимательно контролировать ход соревнования.

13.3. Арбитр должен наблюдать за партиями, особенно когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать соблюдение решений, которые он принимает, и, при необходимости, налагать на игроков предусмотренные наказания.

13.4. Арбитр может применять одно или несколько из следующих наказаний:

a) предупреждение;

b) увеличение оставшегося у партнера времени;

c) уменьшение оставшегося времени игроку, который нарушил Правила;

- d) объявление о проигрыше партии;
- e) уменьшение количество очков в данной партии игроку, который нарушил Правила;
- f) увеличение набранных очков игроку, чей партнёр нарушил Правила;
- g) исключение нарушителя из соревнования.

13.5. Арбитр может добавить время на обдумывание как одному, так и обоим игрокам в случае постороннего вмешательства в игру.

13.6. Арбитр не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, указанных в Правилах шахмат. Он не должен указывать количество сделанных ходов, кроме применения Статьи 8.5, когда один игрок просрочит время. Арбитру следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что его партнер сделал ход или что этот участник забыл переключить часы.

13.7. а) Зрителям и игрокам не разрешается разговаривать в турнирном помещении, каким-нибудь способом мешать другим игрокам. В случае необходимости, арбитр может удалить нарушителей из турнирного помещения. Если кто-то обнаруживает какое-либо нарушение, он может сообщить об этом только арбитру.

б) Кроме лиц, уполномоченных арбитром, запрещено пользоваться мобильным телефоном и другими средствами коммуникационной связи в турнирном помещении и любой сопредельной области, определенной арбитром.

Комментарий к Статье 13

Может быть поставлен "0" - игроку за несоблюдение Правил Шахмат, а партнеру "1/2", если у него нет достаточного материала, чтобы поставить кооперативный мат.

Статья 14: ФИДЕ

14.1. Федерации, являющиеся членами ФИДЕ, могут обращаться в ФИДЕ с просьбой дать официальное разъяснение по проблемам, касающимся Правил Шахмат.

Статья 15: Характер и система проведения соревнований

15.1. В зависимости от состава участников и регламента соревнования могут иметь следующий характер: личные, личные с командным зачетом, командные с личным зачетом по доскам, лично-командные.

15.2. Возможны следующие системы проведения соревнований: круговая, швейцарская, олимпийская, схевенингенская, с разбиением на подгруппы, нокаут-система

А. Быстрая игра

А.1. "Быстрая игра" - это такая игра, где все ходы должны быть сделаны в фиксированное время от 15 до 60 (не более) минут для каждого игрока, или время, выделенное на игру плюс какое-то добавочное время, умноженное на 60 ходов от 15 до 60 (не более) минут для каждого игрока.

А.2. Игрокам не обязательно записывать ходы.

А.3. В случае, если возможно нормальное наблюдение за игрой (например, один арбитр не более, чем на три партии), Правила Шахмат ФИДЕ должны соблюдаться.

А.4. В случаях, когда невозможно нормальное наблюдение за игрой, Правила Шахмат ФИДЕ соблюдаются, кроме случаев, где они заменяются следующими Правилами быстрой игры.

а) Как только каждый игрок сделал три хода, не принимаются никакие заявления относительно неправильного расположения фигур, ориентации доски или установки показаний часов. В случае неправильной установки короля и ферзя рокировка короля невозможна.

б) Судья должен принимать решения согласно Статье 4 (Прикосновение к фигуре) только, если заявление сделано одним или обоими партнерами.

в) Невозможный ход закончен, как только часы партнера пущены. В этом случае партнер имеет право заявить о невозможном ходе, но только до того, как сделает свой ход. Только после такого заявления судья будет принимать решение. Однако, если оба короля под шахом, или превращенная пешка не заменена, арбитр должен вмешаться, если возможно.

г) Флажок считается упавшим, когда правильное заявление об этом делается игроком. Арбитр должен воздерживаться от сообщения о падении флажка, но он может это сделать, если оба флага упали.

1. Чтобы заявить о выигрыше по времени, игрок должен остановить часы и известить судью. При этом флажок заявителя должен оставаться не упавшим.

2. Если оба флажка упали, как указано в пунктах 1 и 2, партия признается закончившейся вничью.

В. Блиц

В.1. "Блиц" - это такая партия, в которой все ходы должны быть сделаны менее чем за 15 минут для каждого игрока. Или время, выделенное на игру плюс какое-то добавочное время, умноженное на 60 ходов, но не более 15 минут для каждого игрока.

В.2. В случае, если возможно нормальное наблюдение за игрой (один арбитр на одну партию), Правила Шахмат ФИДЕ и Приложение А2 должны соблюдаться.

В.3. В случаях, когда невозможно нормальное наблюдение за игрой, они заменяются следующими Правилами.

а) Игра подчиняется Правилам "Быстрой игры" (Приложение А) кроме случаев, где они заменяются следующими Правилами блица.

б) Статьи 10.2. и А.4.с не применяются.

с) Невозможный ход считается сделанным, если были пущены часы партнера. Партнер имеет право заявить о выигрыше перед тем, как он сделает свой ход. Как только партнер сделал свой ход, заявления о невозможном ходе не принимаются. Если игрок не может поставить мат королю партнера любой серией, разрешенных Правилами, ходов, партнер имеет право заявить о ничьей до того, как сделает свой ход. После того, как противник сделал свой ход, невозможный ход не может быть исправлен, за исключением взаимного согласования без вмешательства арбитра.

С. Алгебраическая нотация

ФИДЕ признает для своих турниров и матчей одну систему записи партии - алгебраическую и рекомендует использование ее также для шахматной литературы и периодики. Бланки для записи партий, в которых вместо алгебраической применена другая нотация, не могут использоваться как подтверждающие документы в случаях, когда используются бланки игроков. Судья, видя, что игрок использует другую нотацию вместо алгебраической, должен предупредить его об этом требовании.

Описание алгебраической нотации.

С.1. В данном описании термин «фигура» означает все фигуры, за исключением пешек.

С.2. Каждая фигура обозначается первой заглавной буквой названия фигуры. Примеры: Кр - король (в русской нотации для короля используются две первые буквы), Ф - ферзь, Л - ладья, С - слон, К - конь.

С.3. Для обозначения фигуры каждый игрок может использовать первую букву названия, принятую в его стране.

Примеры: F - для слона соответствует французскому, L - голландскому и немецкому языкам. В печатных публикациях рекомендуется использовать изображения фигур.

С.4. Пешки не указываются их первой буквой, но распознаются в связи с отсутствием такой буквы.

Примеры: e5, a4, a5.

С.5. Восемь вертикалей (слева направо для белых и справа налево для черных) обозначаются маленькими буквами a, b, c, d, e, f, g, h соответственно.

С.6. Восемь горизонталей (снизу вверх для белых и сверху вниз - для черных) нумеруются 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 соответственно. Следовательно, в начальной позиции белые фигуры и пешки устанавливаются на первой и второй горизонталях, черные фигуры и пешки - на восьмой и седьмой горизонталях.

С.7. Применяя предшествующие правила, каждый из шестидесяти четырех квадратов обозначается комбинацией буквы и цифры.

С.8. Каждый ход фигуры определяется а) первой буквой названия фигуры, о которой идёт речь и б) полем, на которое фигура пошла. Дефис между а) и б) не ставится. Например: Be5, Nf3, Rd1. В случае пешек обозначаются только поля, на которые они пошли. Например: e5, d4, a5.

С.9. Когда фигура совершает взятие, между первой буквой и полем, на которое она ходит, ставится знак "х". Примеры: Sxe5, Lxf3, Lxd1. Когда взятие совершает пешка, то указывается не только поле, на которое она становится, но и вертикаль, которую она покидает. Обозначается также взятие - знаком "х".

Примеры: dxe5, gxf3, axb5.

В случае "взятия на проходе" указывается поле, которое покидает пешка, совершающая взятие, и поле, на которое она становится, а в конце сокращенно добавляется "e.p."

С.10. Если две одноимённые фигуры могут пойти на одно и то же поле, то ход фигур указывается следующим образом:

(1) Если обе фигуры находятся на одной и той же горизонтали,

а) обозначается первая буква названия фигуры,

б) название покидаемой вертикали, и

с) поле, на которое становится фигура.

(2) Если обе фигуры находятся на одной и той же вертикали,

а) обозначается первая буква названия фигуры,

б) номер покидаемой горизонтали, и

с) поле, на которое становится фигура.

(3) Если фигуры находятся на разных вертикалях и горизонталях, способ (1) предпочтителен. В случае взятия между (b) и (c) ставится знак - "x".

Примеры:

(1) Два коня на полях g1 и e1, и один из них ходит на поле f3: обозначается Kgf3 или Kef3.

(2) Два коня на полях g5 и g1, и один из них ходит на поле f3: здесь обозначается K5f3 или K1f3.

(3) Два коня на полях h2 и d4, и один из них ходит на поле f3: они обозначаются Khf3 или Kdf3.

Если на поле f3 происходит взятие, предшествующие примеры изменяются вставкой знака "x":

(1)Kgxf3 или Kdxf3,

(2)K5xf3 или K1xf3,

(3)Khxf3 или Kdxf3.

С.11. Если две пешки могут взять одну и ту же фигуру или пешку партнера, пешка, которая ходит, обозначается:

a) буквой вертикали, которую она покидает,

b) знаком "x",

c) полем, на которое она становится.

Пример: Если это белые пешки на полях c4 и e4, а черная пешка или фигура на поле d5, нотация такова - cxd5 или exd5 в каждом соответствующем случае.

С.12. В случае превращения пешки обозначается фактический ход пешки и указывается буква новой фигуры. Примеры: d8Ф, f8К, b1С, g1Л.

С.13. Предложение ничьей должно быть отмечено как "=".

Принятые сокращения:

0-0 рокировка с ладьей h1 или h8 (рокировка на королевский фланг),

0-0-0 рокировка с ладьей a1 или a8 (рокировка на ферзевый фланг),

x взятие,

+ шах,

++ или # мат,

e.p. - взятие "на проходе".

Пример партии:

1. e4 e5 2. f4 f5 3. exf5 Фh4+ 4. g3 Фе7 5. Фh5+ Kpd8 6.fxe5 Фхе5+ 7. Ce2 Kf6 8. Фf3 d5 9. g4 h5 10. h3 hxg4 11. hxg4 Лxh1 12. Фxh1 Фg3+ 13. Kpd1 Kxg4 14. Фxd5+Cd7 15.Kf3 Kf2+ 16. Kpe1 Kd3+ 17.Kpd1 Фе1+18. Kxe1 Kf2++.

Д. Быстрая игра в отсутствии судьи

Д.1. В случае, если партии играют по правилам Статьи 10, игрок может потребовать зафиксировать ничью, когда у него осталось менее двух минут, и до того, как упал его флажок. Он может сделать такое заявление в следующих случаях:

- а) партнер не может выиграть нормальными средствами,
- б) партнер не прилагает усилий, чтобы выиграть нормальными средствами.

В случае (а) игрок должен записать позицию, а его партнер удостоверить это.

В случае (б) игрок должен записать конечную позицию и приложить бланк, в котором должна быть приведена полная запись вплоть до прекращения игры. Партнер удостоверяет как бланк, так и конечную позицию. Заявление должно быть рассмотрено судьей, решение которого считается окончательным.

Е. Правила игры для лиц с поражением опорно-двигательного аппарата

Е.1. Организаторы соревнований должны иметь возможность изменять следующие правила в зависимости от местных условий. В соревнованиях, где участвуют здоровые шахматисты и шахматисты с ограниченными возможностями здоровья любой игрок может требовать использования двух досок так, что здоровые игроки используют нормальную доску, а игроки с ограниченными возможностями здоровья - специально устроенную доску. Специально устроенная доска должна отвечать следующим требованиям:

- а. Размер - не менее 20x20 сантиметров;
- б. Черные квадраты, слегка поднятые;
- в. Отверстие в каждом квадрате;
- г. Каждая фигура, обеспечена штырем, который вставляется в отверстие;
- д. Фигуры "Стаунтон", черные фигуры с особыми отметками.

Е.2. Во время партии применимы следующие инструкции:

1. Ходы должны быть четко объявлены, повторены противником и выполнены на его доске. Чтобы сделать объявление ясным, насколько возможно, используются следующие названия вместо соответствующих букв, алгебраической нотации

A - "Анна"

B - "Белла"

C - "Цезарь"

D - "Давид"

E - "Ева"

F - "Феликс"

G - "Густав"

H - "Хектор"

Горизонтالي от белых до черных должны получить немецкие номера:

1 - eins "айн"

2 - zwei "цвай"

3 - drei "драй"

4 - vier "фир"

5 - fuent "фюнф"

6 - sechs "зекс"

7 - sieben "зибен"

8 - acht "ахт".

Рокировка объявляется "Lange Rochade" ("Ланг Рохад" по-немецки, для длинной рокировки) и "Kurze Rochade" ("Кюрц рохад" по-немецки, для короткой рокировки).

Фигуры получают названия: Koenig "кениг", Dame "даме", Turm "турм", Laeuffer "лойфер", Springer "шпрингер", Bauer "бауэр"

2. На особой доске незрячего игрока фигура должна считаться "тронутой", когда она была вынута из гнезда (отверстия).

3. Ход считается "выполненным" когда:

- a. в случае взятия - взятая фигура была удалена с доски игроком, чья очередь хода;
- b. фигура помещена в другое отверстие;
- c. ход был объявлен. Только после этого должны быть включены часы противника. Для видящего игрока имеют силу обычные Правила.

4. В соревнованиях для игроков с ограниченными возможностями здоровья должны применяться специально устроенные шахматные часы, которые имеют следующие особенности:

- a. циферблат, оснащенный укрепленными стрелками. Каждые пять минут должны быть отмечены на циферблате одной выпуклой точкой, и каждые 15 минут двумя выпуклыми точками.
- b. Флажок, который можно легко почувствовать рукой. Особенно необходимо учесть, что у игрока с ослабленным зрением должна быть возможность нащупать рукой минутную стрелку в течение последних 5 минут каждого часа.

5. а. Игрок с ограниченными возможностями здоровья должен вести запись ходов в азбуке Брайля, или от руки, или делать запись ходов на диктофон.

5.б. В случае невозможности записывать ходы и /или отсутствия помощника, у спортсмена убавляется двадцать минут от основного времени при контроле 1 час 30 минут + 30 секунд на ход

6. Ошибка при объявлении хода должна быть исправлена немедленно, прежде чем пущены часы противника.

7. Если во время партии на двух досках партнеров возникли различные позиции, арбитр должен привести их в соответствие с записью партии на бланках обоих партнеров. Если записи партии на бланках соответствуют друг другу, игрок, записавший правильный ход, но выполнивший неправильный, должен исправить позицию на своей доске согласно записи партии.

8. Если возникла такая ситуация (пункт 7) и записи партии на двух бланках отличаются, арбитр должен восстановить правильное течение партии, согласовать записи партии на обоих бланках и соответственно откорректировать показания часов.

9. Игрок с ограниченными возможностями здоровья имеет право использовать помощника, в обязанности которого входит:

- a. выполнение хода любого игрока на доске соперника.
- b. объявление ходов обоих игроков.

с. вести запись ходов игрока с ограниченными возможностями здоровья и пускать часы его соперника (с учетом подпункта 3. - с объявлением).

d. сообщать игроку (только при его запросе) число сделанных ходов и время, затраченное обоими игроками.

e. требовать зафиксировать результат партии в случаях, когда пройден контроль времени и сообщать диспетчеру, когда здоровый игрок коснулся одной из фигур на своей доске.

f. выполнять необходимые формальности в случае, если партия отложена.

10. Если у игрока с ограниченными возможностями здоровья нет помощника, здоровый игрок может обратиться к тому, кто должен выполнить обязанности, упомянутые в пунктах 9а и b.

ШАШКИ

1. ПРАВИЛА ИГРЫ В РУССКИЕ ШАШКИ

1.1. Шашечная доска

Шашечная доска представляет собой квадрат, разделенный на 64 одинаковые по размеру, чередующиеся светлые (белые) и темные (черные) клетки квадратной формы.

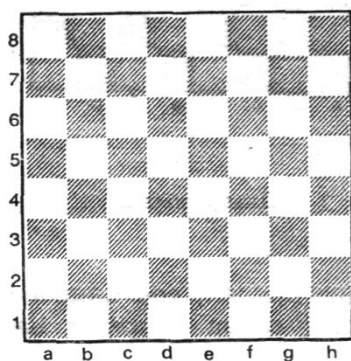


Диаграмма 1

Каждая сторона доски состоит из 8 клеток (полей). Игра ведется только на черных полях. Шашечная доска располагается между партнерами таким образом, чтобы слева от играющего находилось угловое черное поле. В официальных соревнованиях должна применяться доска с размером стороны в пределах от 40 до 45 см.

Примечание: Поверхность доски должна быть матовой (не блестящей), с отчетливым чередованием светлых и темных полей. Темные поля должны иметь светло-коричневую, но не слишком бледную окраску.

1.2. Наименование диагоналей шашечной доски Косой ряд полей от одного края доски до другого образует диагональ. Диагонали, упирающиеся одним концом в нижний край (борт) доски, считаются нижними диагоналями, а упирающиеся в верхний край — верхними диагоналями.

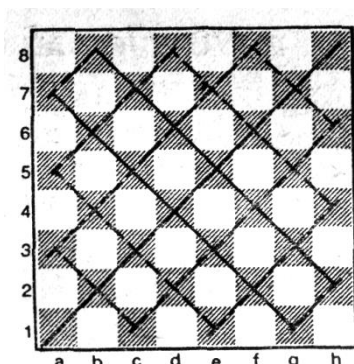


Диаграмма 2

Наибольшая из диагоналей, состоящая из 8 черных полей и пересекающая доску слева направо, называется большой дорогой.

Две диагонали (по 6 полей в каждой), лежащие по обе стороны большой дороги, и две диагонали (по 3 поля в каждой), соединяющие первые по концам, образуют тройник. Большие диагонали тройника соответственно называются нижним тройником и верхним тройником, малые — нижним и верхним тройничком. Две диагонали, пересекающие большую дорогу и тройник, состоящие из 7 полей каждая, вместе с соединяющими их по концам диагоналями из 2 полей, составляют двойник. Они называются нижним и верхним двойником, нижним и верхним двойничком.

Следующие за двойником две диагонали (по 5 полей в каждой) вместе с соединяющими их по концам диагоналями (по 4 поля в каждой) образуют косяк. Соответственно они носят названия нижний и верхний косяк, нижний и верхний косячок.

1.3. Шашки

Партнерам перед началом игры предоставляется по 12 шашек (плоских, круглой формы): одному — белых, другому — черных. Шашки расставляются на черных полях первых трех горизонтальных рядов с каждой стороны (см. диаграмму 3).

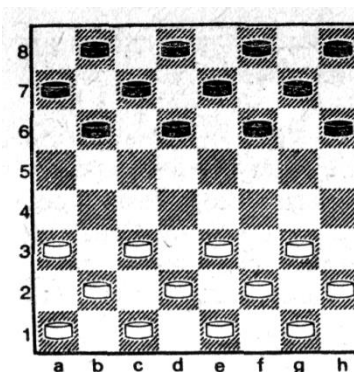


Диаграмма 3

Примечание. Шашки должны быть одинаковы по внешнему виду и размерам (меньше поля доски на 5—10 мм; высота шашки должна равняться от $\frac{1}{4}$ до $\frac{1}{5}$ ее диаметра). Окраска шашек не

должна быть блестящей и совпадать с цветом полей доски. Все шашки каждой из сторон должны быть одинакового цвета.

1.4. Цель игры

Игра в шашки ведется двумя партнерами. Партнером (соперником, стороной) может быть как одно лицо, так и коллектив из нескольких лиц. В последнем случае партия называется консультационной.

Для каждой из сторон конечной целью в партии является выигрыш (см. п. 1.12).

1.5. Ход

Ходом в партии считается передвижение шашки с одного поля доски на другое в соответствии с п.п. 1.6 и 1.7.

1.6. Ходы шашки

1.6.1. Шашки разделяются на простые и дамки, но в начальном положении все шашки — простые.

1.6.2. Простая ходит только вперед на соседнее свободное поле по диагонали.

Если в процессе игры шашка достигает одного из полей последнего, восьмого (считая от себя), горизонтального ряда, она превращается в дамку, получая новые права. На доске у каждой стороны одновременно может быть по несколько дамочек.

1.6.3. Дамка, в отличие от простой, ходит на любое из свободных полей по диагонали в любом направлении (как вперед, так и назад), но становиться может, как и простая, лишь на не занятые другими шашками поля, причем через свои шашки она перескакивать не может.

На доске дамочки обозначают сдвоенными шашками, т. е. поставленными одна на другую.

1.7. Взятие шашкой

1.7.1. Шашка при своем ходе обязана бить (взять) шашку партнера, если последняя находится на соседнем (по диагонали) поле и если поле за шашкой партнера свободно. Шашка, осуществляющая взятие, становится на это свободное поле, перескакивая через шашку партнера, а последняя снимается с доски.

1.7.2. Простая совершает взятие не только вперед, но и назад.

В один прием шашка должна взять (снять с доски) столько шашек партнера, сколько их стоит на ее пути (если имеются указанные условия боя).

Взятие в один прием одной или нескольких шашек партнера считается за один ход. При возможности взятия по двум и более направлениям выбор, вне зависимости от количества или качества снимаемых шашек (дамочки, простые), предоставляется берущему.

При взятии нескольких шашек противника снимать их с доски можно лишь по окончании хода.

При взятии одним ходом нельзя более одного раза перескакивать бьющей шашкой через одну и ту же шашку партнера.

1.7.3. Дамка при своем ходе обязана бить (взять) шашку партнера (как вперед, так и назад) независимо от количества свободных полей до нее, если только эта шашка находится на одной диагонали с дамкой и если за этой шашкой имеется свободное поле.

Если за шашкой партнера имеется несколько свободных полей подряд, то дамка, совершив взятие шашки партнера, может остановиться на любом из свободных полей.

Если же при взятии на любой из пересекающихся диагоналей находятся шашки партнера, за которыми имеются свободные поля, то дамка обязана продолжать взятие и этих шашек, сколько бы их ни находилось на ее пути. При наличии нескольких возможностей боя берущий вправе избрать любые пересекающиеся диагонали. Однако и здесь нельзя более одного раза перескакивать бьющей дамкой через одну и ту же шашку партнера. При взятии нескольких шашек их можно снимать с доски только по окончании хода.

Если простая при взятии достигает последнего (от себя восьмого) горизонтального ряда и если ей предоставляется возможность дальнейшего взятия шашек, то она обязана тем же ходом продолжать бой, но уже на правах дамки.

Если же простая достигает последнего горизонтального ряда без взятия и ей после этого предоставляется возможность боя, то она должна бить (если эта возможность сохранится) лишь следующим ходом на правах дамки.

В случае возможности боя одновременно простой шашкой и дамкой выбор взятия предоставляется берущему.

1.8. Первый ход

Право начать игру, т.е. сделать в партии первый ход, предоставляется белым.

Вопрос о том, кто из партнеров играет белыми, решается жеребьевкой перед началом соревнований.

В матче между двумя шашкистами каждый из них играет белыми и черными поочередно.

В турнирах цвет шашек в каждой партии определяется по таблице очередности игры (см. приложение 1).

1.9. Момент совершения хода

Ход считается сделанным, когда один из партнеров переставил свою шашку с одного поля на другое и отнял от нее

руку.

При взятии ход считается сделанным только после перестановки бьющей шашки и снятия битых шашек противника с доски.

В том случае, когда при наличии нескольких возможностей взятия играющий, начав взятие, перескочил своей шашкой через неприятельскую и поставил свою шашку на новое поле, отняв от нее руку, он обязан продолжать бой именно в этом направлении (если такой ход соответствует правилам игры).

Если один из играющих при совершении хода передвинул свою шашку на другое поле, но не отнял от нее руки, он вправе переставить эту шашку на любое поле, возможное для ее другого хода.

1.10. Прикосновение к шашке

Если играющий, за которым очередь хода, прикоснется пальцами к своей шашке, он обязан ею пойти.

Прикосновение к своей шашке, у которой не оказывается возможного по правилам игры хода, не влечет за собой никаких последствий.

При необходимости поправить расположение шашек на клетках, т. е. поставить их аккуратнее, играющий должен вслух предупредить партнера словом: „поправляю”. Поправлять шашки можно только при своей очереди хода.

1.11. Шашечная нотация

Шашечной нотацией называется система условных обозначений полей доски.

Прямые ряды полей, состоящие из 8 клеток (4 черных и 4 белых) и идущие снизу вверх, называются вертикалями. Прямые ряды полей, состоящие из 8 клеток (4 черных и 4 белых) и расположенные слева направо, называются горизонталями.

Восемь горизонталей доски обозначаются цифрами от 1 до 8, восемь вертикалей — малыми латинскими буквами от „a” до „h” (a, b, c, d, e, f, g, h, или в русском произношении — „а”, „бэ”, „це”, „дэ”, „е”, „эф”, „же”, „аш”). Буквой „a” обозначается крайняя левая вертикаль со стороны играющего белыми (крайняя правая вертикаль со стороны играющего черными). Первой горизонталью считается горизонталь, ближайшая к играющему белыми.

Каждое поле доски обозначается в зависимости от того, на какой вертикали и на какой горизонтали оно находится, т. е. каждое поле обозначается сочетанием буквы и цифры, показывающих вертикальный и горизонтальный ряды, на пересечении которых расположено поле (см. диаграмму 4).

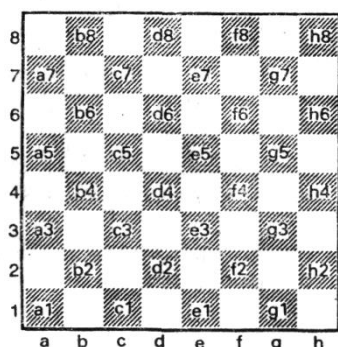


Диаграмма 4

Пользование нотацией дает возможность записывать как целые партии, так и отдельные позиции. Например, расположение шашек при начале партии (см. диаграмму 3) записывается так: белые — a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2 (12); черные- a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8 (12).

Для записи хода шашки или дамки обозначают сначала поле, на котором шашка или дамка стояла, затем ставят тире и записывают поле, на которое она становится, например: a3—b4. При записи взятия (боя) вместо тире ставится двоеточие.

При взятии одним ходом нескольких шашек запись хода производится следующим образом: сначала записывается поле, с которого шашка начала свой ход, затем ставится двоеточие и обозначается поле, на которое она встала после боя.

Если необходимо отметить направление взятия, то после записи поля, с которого начался бой, последовательно записывают обозначение полей, на которых совершалось изменение направления. Между обозначениями отдельных полей ставится двоеточие. Например, дано

положение: черные простые b6, c7, d6, f4, f6, g7 и белая дамка d2. Здесь возможны два направления боя:

1. d2:h6:f8:c5:a7;
2. d2:g5:e7:c5:a7.

В подобных позициях необходимо делать в бланке полную запись, как указано выше.

При записи партии ходы сторон пишутся „в столбик“. В левом столбике записываются ходы белых, в правом — черных, причем ход белых вместе с ответом черных нумеруется в записи как один ход. Например:

	Белые	Черные
	Иванов	Петров
1	c3 d4	d6-c5
2	f2-e3	f6 g5
3	c3 b4	g5-h4
4	b4-d6	h4 -f2
5	e1.g3	c7 : h4

Белые сдались.

Примечание. Кроме показанного выше способа полной записи допускается сокращенная запись, при помощи которой эту же партию можно записать так: Иванов—Петров: 1 cd4 dc5 2. fe3 fg5 3. cd4 gh4 4. bd6 hf2 5. e g3 c:h4 Белые сдались.

Примеры, поясняющие некоторые правила взятия.

Пример 1

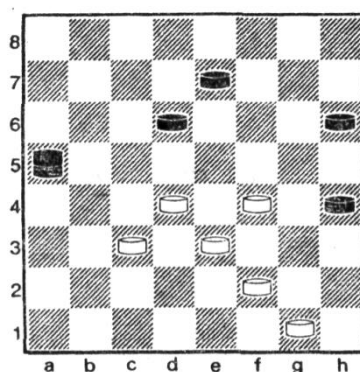


Диаграмма 5

При своей очереди хода черные должны взять дамкой так: a5:e1:g3:e5 (шашку белых d4 дамка взять не может, так как шашка c3, так же, как и шашки f2 и f4, снимается с доски лишь по окончании хода), после чего белые играют d4:d8.

Пример 2

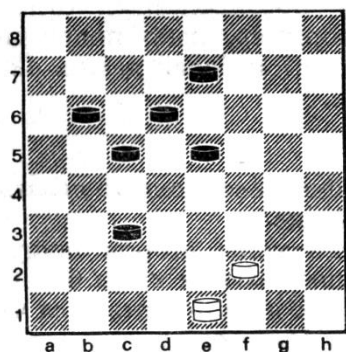


Диаграмма 6

В этом положении белые при своей очереди хода должны взять дамой так: e1:a5:d8:f6:d4.

На поле d4 дамка должна остановиться, так как через шашку c3 второй раз перескакивать нельзя; нельзя также перескакивать через шашку c5 (см. пояснение к предыдущему примеру).

Пример 3

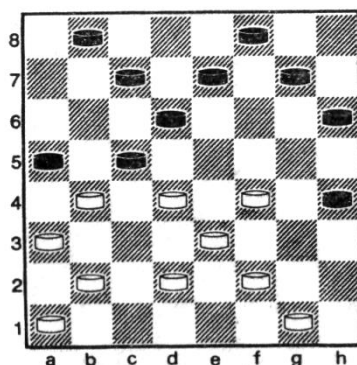


Диаграмма 7

Последний ход белых был c3—d4, в ответ черные должны взять шашкой a5, например — a5:c3:e1:g3:e5:c3. На поле c3 черная простая, превратившаяся в дамку, должна остановиться, так как через шашку b4 или d2 второй раз перескакивать нельзя. Если же черные побьют другим путем, т. е. a5:c3:e5:g3: e1:c3, то опять черная шашка должна остановиться на поле c3. В ответ белые играют b2:d4:b6:d8:f6:h8.

1.12. Определение результата партии

Выигравшим партию признается тот, кто первым достигнет положения, при котором партнер будет лишен возможности сделать очередной ход: либо из-за того, что все его шашки выбыли из игры (взяты), либо из-за того, что оставшиеся на доске шашки заперты. Если выигрыш оказывается для обеих сторон невозможным, партия заканчивается вничью.

1.13. Различные виды проигрыша

Партия считается проигранной одним из шашкистов, если:

- все его шашки выбыли из игры (взяты) или лишены возможности сделать очередной ход (заперты);
- он, признав свою позицию проигранной, заявил о том, что сдается.

Кроме перечисленных, возможны также случаи зачета проигрыша за нарушение правил пользования контрольными часами (см. п. 3.6), нарушение правил откладывания партии (см. п. 3.9) и несоблюдение дисциплины (см. п. 3.4).

1.14. Различные виды ничьей

1.14.1. Партия считается закончившейся вничью, если:

- один из участников предлагает ничью, а другой принимает это предложение;
- один из участников, установив, что за последние 32 или более ходов материальное соотношение сил не изменилось, до совершения хода заявит о прекращении партии;
- шашист, имея в окончании партии три дамки (и более) против одной дамки противника, своим 15-м ходом (считая с момента установления соотношения сил) не возьмет дамку противника;
- участник, имея в окончании партии три дамки против одной дамки, находящейся на большой дороге, своим 5-м ходом не сможет добиться выигрыша;
- участник, имея в окончании партии две дамки или дамку и простую против простой или дамки, своим 10-м ходом не сможет добиться выигрыша;
- три (или более) раза повторяется одна и та же позиция (одно и то же расположение шашек), причем очередь хода каждый раз будет за одной и той же стороной.

1.14.2. Порядок признания ничьей в случае повторения позиции:

- если играющий сделает ход, в результате которого позиция повторится третий раз или более, то его партнер имеет право до совершения своего очередного хода заявить судье соревнований о прекращении партии и признании ее закончившейся вничью;
- если один из играющих хочет сделать ход, в результате которого позиция повторится третий раз (или более), то он, не делая этого хода на доске, должен записать его на бланке и заявить судье о прекращении партии и признании ее закончившейся вничью.

Если очередной ход все же будет сделан, то право требования ничьей этим участником утрачивается и восстанавливается вновь в случае очередного повторения той же позиции.

Примечания: а) не обязательно, чтобы повторение позиции следовало одно за другим; требовать ничьей можно и в том случае, если позиция повторяется трижды в различные моменты партии, т. е. через любое количество ходов, но при той же очереди хода;

б) правильность заявления о признании партии ничьей ввиду троекратного повторения позиции проверяется судьей соревнований за счет времени того из противников, который сделал это заявление. Если проверка установит, что троекратного повторения не было, то записанный заявителем ход считается сделанным и партия продолжается;

в) если у заявителя нет записи партии или она неясно записана, заявление рассматривается судьей по представлению полной и четкой записи партии;

г) если при проверке время участника, добивающего признания ничейного исхода партии, истечет, но будет установлено, что троекратное повторение позиции имеет место, партия признается закончившейся вничью; если троекратного повторения позиции не было, то заявителю, время которого при проверке истекло, засчитывается поражение.

1.14.3. Участник имеет право предложить ничью только в момент совершения своего хода до переключения часов. Это предложение и ответ на него должны выражаться в краткой форме: „предлагаю ничью“, „согласен“, „не согласен“.

Предложивший ничью не имеет права отказаться от своего предложения до совершения ответного хода противником.

Если предложение ничьей не будет принято (ответный ход равносителен отказу от ничьей), тот же участник может вторично предложить ничью лишь после того, как другой участник использует это свое право.

1.15. Неправильности при ведении партии

В случае, если во время партии участники или судьи обнаружили неправильности, допущенные в процессе игры, партия должна быть переиграна. Так, если установлено, что перед началом партии шашки были расставлены неправильно или была неправильно поставлена доска, то партия переигрывается сначала; если установлено, что был сделан ход, противоречащий правилам, то партия переигрывается с того момента, когда был сделан неправильный ход.

После окончания партии никакие претензии не принимаются, и ее результат считается действительным.

Примечание. По правилам Всемирной шашечной федерации (ФМЖД) в международных соревнованиях действует иной порядок: если участник сделал невозможный ход или два хода подряд, или допустил во время своего хода иную ошибку, то только его партнер имеет право решать, исправлять эту ошибку или нет. Если же партнер сделал ответный ход, то он теряет право требовать исправления.

Если в процессе партии обнаруживается, что участникам предоставлены шашки другого цвета, чем полагается по расписанию, то хотя это обнаружилось после первого же ответного хода, партия продолжается.

2. СТОКЛЕТОЧНЫЕ ШАШКИ

2.1. Шашечная доска

Шашечная доска представляет собой квадрат, разделенный на 100 одинаковых по размеру, чередующихся светлых (белые) и темных (черные) клеток квадратной формы.

Каждая сторона доски состоит из 10 клеток (полей). Игра ведется только на черных полях. Шашечная доска располагается между партнерами таким образом, чтобы слева от играющего находилось угловое черное поле. В официальных соревнованиях должна применяться доска с размером сторон 45 см.

Примечания: а) поверхность доски должна быть матовой (не блестящей), с отчетливым чередованием светлых и темных полей. Последние должны иметь светло-коричневую, но не слишком бледную окраску;

б) на доске имеются 17 диагоналей. Самая длинная диагональ, состоящая из 10 черных полей и соединяющая два угла доски, называется большой дорогой.

2.2. Шашки

Партнерам перед началом игры предоставляется по 20 шашек (плоских, круглой формы): одному — белых, другому — черных. Шашки расставляются на черных полях первых четырех горизонтальных рядов с каждой стороны.

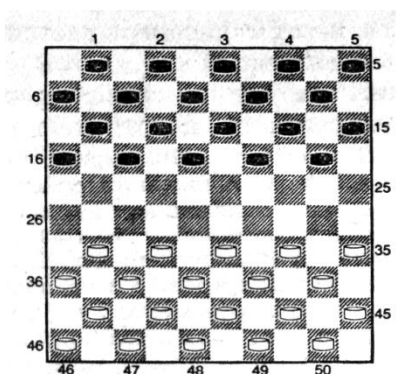


Диаграмма 8

Примечание. Шашки должны быть одной формы и размеров (меньше поля доски на 5—10 мм; высота шашки должна равняться от $\frac{1}{3}$ до $\frac{1}{3}$ ее диаметра). Окраска шашек не должна быть блестящей и совпадать с цветом полей доски. Все шашки каждой из сторон должны быть одинакового цвета.

2.3. Шашечная нотация

По нотации, принятой в международных шашках, все черные поля имеют определенные номера — от 1 до 50. Цифровое обозначение всех полей доски показано на диаграмме 9.

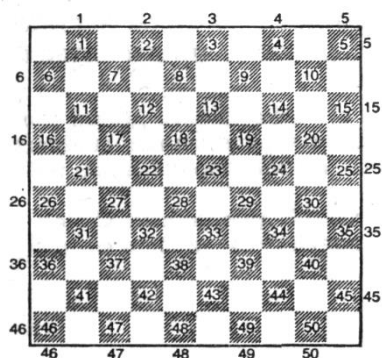


Диаграмма 9

Нотация дает возможность записывать как целые партии, так и отдельные положения.

Расположение шашек при начале партии может быть записано следующим образом: белые— 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50; черные -1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

Для записи хода простой шашки или дамки обозначают сначала поле, где шашка или дамка стояла, затем ставят тире и записывают поле, на которое она становится, например: 31—27. При записи взятия (боя) вместо тире ставится двоеточие.

При взятии одним ходом нескольких шашек запись хода производится следующим образом: сначала записывается обозначение поля, с которого шашка начала свой ход, затем ставится двоеточие и обозначается поле, на которое шашка встала после боя.

Если необходимо отметить направление взятия, то после записи обозначения поля, откуда начался бой, последовательно записывают обозначение полей, на которых определялось направление взятия.

Между обозначениями отдельных полей ставится двоеточие. Например, дано положение: черные простые — 11, 12, 13, 29, 30, 40; белая дамка 42 (см. диаграмму 10).

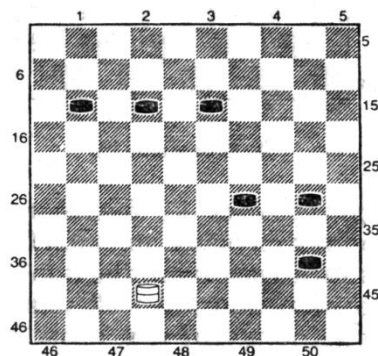


Диаграмма 10

Здесь возможны два направления боя: 1. 42:24:8:17:6 или 2. 42:24:35:44:6.

В подобных позициях необходимо делать в бланке полную запись, как указано выше.

Пример записи партии:

Белые	Черные
Петров	Иванов
1. 32—28	18—23
2. 37-32	23-29
3. 34:23	17—22
4. 28:17	19:26

Сокращенная нотация записи партий не применяется.

2.4. Отличия правил игры в международные шашки

от правил игры в русские шашки

Правила игры в международные шашки имеют следующие отличия от правил игры в русские шашки.

2.4.1. Обязательное взятие наибольшего количества шашек.

При возможности взятия шашкой по двум и более направлениям играющий обязан бить наибольшее количество шашек независимо от их качества (простые или дамки).

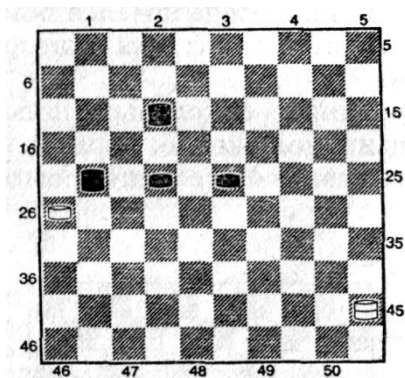


Диаграмма 11

В примере на диаграмме 11 белые могут взять простой или дамкой, но в обоих случаях должны бить большее количество, т. е. по три шашки (дамку и две простые).

Если имеется выбор боя дамкой или простой, то можно брать любой из них, соблюдая и в этом случае правило взятия наибольшего количества шашек вне зависимости от их качества (см. диаграмму 12).

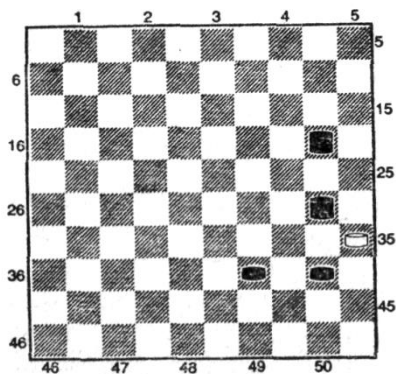


Диаграмма 12

В этом примере белая шашка может бить в любом направлении независимо от качества снимаемых шашек, т. е. она может в данном положении взять или две дамки, или две простые.

2.4.2. Порядок взятия при прохождении поля последнего ряда.

Если простая в процессе взятия достигает поля последнего ряда и ей следует продолжать бой как простой шашке, то она этим ходом продолжает бой и остается простой.

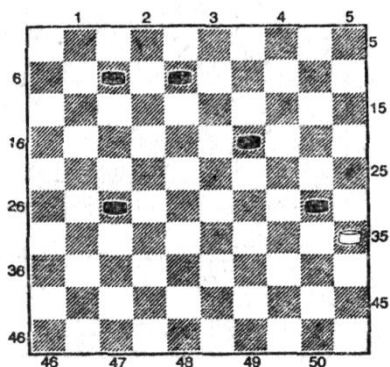


Диаграмма 13

В примере на диаграмме 13 простая 35 после боя 35:11 остается простой.

Если простая в процессе взятия шашек партнера достигает “дамочного” поля и ей предоставляется возможность дальнейшего взятия по правилам боя дамкой, то она превращается в дамку, останавливаясь на поле последнего ряда. Право боя по правилам дамки она приобретает лишь со следующего хода.

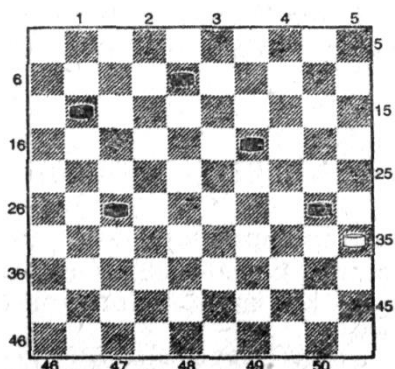


Диаграмма 14

В примере на диаграмме 14 белая простая после взятия трех шашек становится дамкой на поле десятого горизонтального ряда, взять остальные шашки она имеет право лишь своим следующим ходом, если возможность этого боя сохранится.

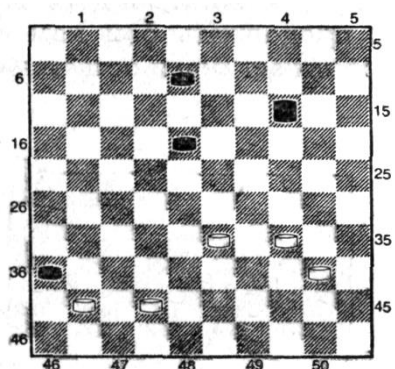


Диаграмма 15

В примере на диаграмме 15 при ходе черных должна брать простая 36, становясь на поле 29 и снимая три шашки, а не дамка 14 на поле 46.

2.4.3. Различные виды ничьей

Партия считается закончившейся вничью, если:

- одна и та же позиция повторилась в третий раз при ходе того же игрока;
- в течение 15 ходов партнеры делали ходы только дамками, не передвигая шашек и не производя взятия;
- после того, как на доске остались только две дамки и простая или одна дамка и две простые шашки против одной дамки, партнеры сделали еще по 20 ходов;
- окончания две дамки против одной и дамка против дамки не являются этапом проводимой комбинации.

Во всем остальном следует руководствоваться правилами игры в русские шашки.