

# Полные Правила Игры в Настольный хоккей по версии STIGA в редакции РФНХ

Настольный хоккей (англ. tablehockey или boardhockey) — настольная игра для двух участников, имитирующая хоккей с шайбой на механических симуляторах различных конструкций.



## **Полные Правила Игры в Настольный хоккей по версии STIGA в редакции РФНХ.**

### Глава 1. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- 1.1. "Поляна" - устройство настольного хоккея в целом.
- 1.2. "Арена" - игровое поле, ограниченное бортами.
- 1.3. "Миниатюра" - фигурка хоккеиста.
- 1.4. "Жердь" - металлическая спица, посредством которой осуществляется управление миниатюрой.

- 1.5. "Матч" - период времени, начинающийся с начальным гонгом и продолжающийся до конечного гонга, плюс дополнительное время (или овертайм), в случае розыгрыша по системе плей-офф.
- 1.6. "Тур" - одновременная игра нескольких пар игроков в соответствии с расписанием.
- 1.7. "Гол" - ситуация, когда шайба в течение игрового времени пересекла линию ворот и осталась в воротах.
- 1.8. "Линия ворот" - прямая линия, ограниченная двумя штангами ворот.
- 1.9. "Вбрасывание" - ввод шайбы в игру, осуществляемый вбрасыванием ее в точку центрального вбрасывания, находящуюся в центре арены.
- 1.10. "Крайнее ближнее положение" - положение миниатюры при котором управляющая её жердь выдвинута на максимальную длину.
- 1.11. "Крайнее дальнее положение" - положение миниатюры, при котором управляющая её жердь полностью задвинута.
- 1.12. "Единица" или "первый игрок" - миниатюра вратаря.
- 1.13. "Двойка" или "второй игрок" - миниатюра левого защитника.
- 1.14. "Тройка" или "третий игрок" - миниатюра правого защитника.
- 1.15. "Четверка" или "четвертый игрок" - миниатюра левого нападающего.
- 1.16. "Пятерка" или "пятый игрок" - миниатюра центрального нападающего.
- 1.17. "Шестерка" или "шестой игрок" - миниатюра правого нападающего.
- 1.18. "Первая жердь", "Вторая жердь", "Третья жердь", "Четвертая жердь", "Пятая жердь", "Шестая жердь" - жерди, управляющие соответствующими миниатюрами.
- 1.19. Гол забит "напрямую" - гол, забитый одной из миниатюр, при этом шайба не задела другие миниатюры, кроме вратаря или борта.
- 1.20. "Половина" одного из игроков - часть зала, на котором находится игрок, ограниченная воображаемой линией, которая продолжает центральную линию арены.
- 1.21. "Опорный конек миниатюры" - нога миниатюры, являющаяся непосредственным продолжением управляющего механизма.
- 1.22. "Свободный конек миниатюры" - нога миниатюры, не являющаяся непосредственным продолжением управляющего механизма.
- 1.23. "Клюшка" - клюшка миниатюры.
- 1.24. "Поправить поляну" - устранить лёгкие технические неполадки (укрепить миниатюру на арене, поправить ворота или выпрямить рычаг и т.д.).

1.25. "Джингл" - аудиодорожка, посредством которой проводится отсчет времени матча.

## Глава 2. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

### 2.1 ВОЗРАСТ УЧАСТНИКОВ

2.1.1. Возраст участников определяют по данным на день проведения соревнования или на день последнего тура чемпионата в несколько туров.

2.1.2. Соревнования по настольному хоккею проводят по следующим возрастным группам:

2.1.2.1. юношеская - до 18 лет;

2.1.2.2. основная - 18 лет и старше.

### 2.2. ДОПУСК К СОРЕВНОВАНИЯМ

2.2.1. Спортсменов юношеской группы допускают к соревнованиям основной группы, если это не противоречит регламенту соревнований.

2.2.2. Соревнования спортсменов основной группы, в которых участвуют представители юниорской возрастной группы, проводят по правилам соревнований для основной возрастной группы.

### 2.3. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКА

2.3.1. Участник соревнований имеет право:

2.3.1.1. проводить непосредственно перед началом встречи разминку на игровом столе в течение 1 мин;

2.3.1.2. получать советы во время встречи от любого лица, в перерывах между партиями или во время других разрешенных остановок игры;

2.3.1.3. не позднее чем в течении двух туров, после напоминания организаторов, вписать в протокол результат сыгранного но не запротоколированного матча.

2.3.2. Участник соревнований обязан:

2.3.2.1. соблюдать нормы поведения спортсмена, быть вежливым по отношению к соперникам, судьям и зрителям;

2.3.2.2. знать и соблюдать правила и регламент соревнования;

2.3.2.3. быть готовым к соревнованиям за 30 сек до начала каждой встречи по расписанию и играть её до конца. - в случае неявки противника к столу после первых 30 секунд матча записать поражение со счетом 0:5 "техническое поражение" противнику; - в случае отказа противника от дальнейшей борьбы во время матча записать поражение со счетом 0:5 противнику, или текущий результат плюс 5 голов, если на момент отказа был равный счет или отказавшийся игрок проигрывал;

2.3.2.4. провести все предусмотренные расписанием встречи;

2.3.2.5. выступать в опрятной, чистой спортивной одежде, соответствующей требованиям п. 2.4.;

2.3.2.6. иметь единую форму в командных соревнованиях с эмблемой команды, от которой он выступает;

2.3.2.7. поблагодарить рукопожатием по окончании встречи соперника;

2.3.2.8. информировать группу протокола о не доигранных на соседних полях матчах;

2.3.3. Участнику соревнования запрещено:

2.3.3.1. вступать в пререкания с организаторами соревнований, с соперниками и зрителями;

2.3.3.2. наносить намеренно удары (чем угодно) по оборудованию (столу, поляне и т. д.). Участник соревнования несёт материальную ответственность за порчу имущества в полном объёме;

2.3.3.3. оскорблять своим поведением (громкими выкриками, чрезмерной жестикой, бранью и т. д.) соперников, организаторов или зрителей;

2.3.3.4. до окончания тура (кроме случаев описанных в п. 2.3.2.3) фиксировать результат не доигранного матча. Ничейный результат, записанный в таком матче, аннулируется группой протокола.

## 2.4. ФОРМА УЧАСТНИКА

2.4.1. Игрок должен выступать в футболке или рубашке с короткими рукавами.

2.4.2. Игрок должен снять на время игры с себя украшения, часы и другие предметы, которые могут зацепиться за жерди и тем самым погнуть их.

2.4.3. На форме игрока рекомендовано иметь:

2.4.3.1. символику организации, от которой он выступает;

2.4.3.2. цифры или буквы на спине игровой рубашки, предназначенные для идентификации игрока, его ассоциации или его клуба (в клубных матчах).

2.4.4. Буквы фамилии наносят на ткань контрастным (по отношению к фону) цветом так, чтобы фамилию могли легко читать другие участники, организаторы и зрители.

2.4.5. Фамилия участника должна быть нанесена на игровую рубашку горизонтально, место закрепления - примерно на уровне верха лопаток.

2.4.6. На командных чемпионатах игроки одной команды, должны быть одеты в одинаковые футболки, различия в которых могут быть только в идентификационных символах.

2.4.7. Команда одной спортивной организации должна иметь надписи на ткани одного качества и цвета; буквы по цвету и типу шрифта должна быть также одинаковыми.

2.4.8. Любая маркировка или окантовка спереди или сбоку игровой одежды, а также любые предметы, носимые игроком, не должны быть настолько бросающимися в глаза или ярко блестящими, чтобы ослеплять соперника.

2.4.9. Любые вопросы о законности или приемлемости игровой одежды должны решаться организаторами соревнований.

### Глава 3. ОБОРУДОВАНИЕ И ИГРОВЫЕ УСЛОВИЯ

#### 3.1. СТОЛ

3.1.1. Поверхность стола должна находиться в горизонтальной плоскости на высоте 73-75 см от пола.

#### 3.2. ПОЛЯНА

3.2.1. Настольно хоккейная поляна должна соответствовать стандарту STIGA PLAY OFF, с учетом ниже следующих модификаций:

3.2.1.1. дно ворот должно быть модифицировано, то есть пластмассовое дно должно быть удалено, а вместо него должен быть тряпичный мешочек;

3.2.1.2. жерди, полозья, по которым ходят миниатюры, поворотные механизмы миниатюр должны быть смазаны силиконовым спреем или другой смазкой, свободно двигаться без сильного трения.

3.2.1.3. скорость скольжения шайбы по поверхности поляны должна соответствовать скорости скольжения на поверхности новой поляны.

3.2.2. Поляна состоит из корпуса, игроков, бортов, предохраняющих от вылета шайбы, ворот, полосок счета, ножек и прозрачных бортов.

3.2.3. Защитные борта должны быть настольно прозрачными, чтобы были видны руки

противника, не допускаются наклейки или маркировка на бортах, мешающие свободному обзору рук противника.

3.2.4. Поляна должна быть закреплена на столах.

3.2.5. Диаметр отверстий, по которым двигаются жерди не должен превышать двойной диаметр жерди.

3.2.6. Не допускаются поляны, у которых механизм миниатюр легко застревает в крайних положениях.

3.2.7. Резинки на рычагах не должны проворачиваться при резком повороте миниатюры рукой.

3.2.8. Миниатюры должны соответствовать стандарту STIGA PLAY OFF (все миниатюры имеют клюшку с одной и той же стороны).

3.2.9. Миниатюры не должны подниматься при резком повороте рычага.

3.2.10. Полоски счета должны быть установлены нулем к центру поляны.

3.2.11. Организаторы соревнований должны установить в пределах досягаемости игроков достаточное количество запасных полян.

### 3.3. ШАЙБА

3.3.1. Шайба должны соответствовать шайбе стандарта STIGA PLAY OFF.

3.3.2. Поверхность шайбы должна быть гладкой, без заусенцев.

3.3.3. Возле поляны перед началом матча, в пределах досягаемости обоих игроков, должна быть как минимум одна запасная шайба.

### 3.4. ИГРОВЫЕ УСЛОВИЯ

3.4.1. Игровое пространство одной поляны должно быть не менее 3 м длиной, 0,9 м шириной и 2,5 м высотой. Арена должна находиться в центре игрового пространства.

3.4.2. Освещенность арены должна быть равномерной и составлять не менее 200 люкс.

3.4.3. Источник света должен быть расположен не ниже 55 см от уровня арены. При этом он не должен слепить глаза игрокам.

3.4.4. Задний план в основном должен быть темным и не должен иметь ярких источников света, в том числе дневного света, проходящего через не зашторенные окна.

3.4.5. Температура в игровом зале должна быть не ниже +17°C, но не выше +25°C.

3.4.6. Вопрос о допустимости использования игрового оборудования и соответствия игровых условий правилам решается организаторами соревнований.

### 3.5. НЕИГРОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

3.5.1. Игрокам разрешено использовать неигровое оборудование, такое как стулья, табуретки, секундомер, подставки для полотенец, воды и т.д., если оно удовлетворяет следующим условиям:

3.5.1.1. оборудование не используется для манипуляции настольным хоккеем;

3.5.1.2. оно располагается на половине игрока и не мешает противнику;

3.5.1.3. оно не наносит урон оборудованию организаторов;

3.5.1.4. оно не издает громких звуков и не имитирует звуки джинглов, голоса засекающего время вручную или звуки игровой ситуации;

3.5.1.5. оно располагается вне арены и не нависает над ней.

3.5.2. Если какое-то оборудование не удовлетворяет этим требованиям, то судья может потребовать удалить его с игрового пространства.

3.5.3. Съемка игры фотокамерой или видеокамерой без вспышки и осветительных приборов разрешена только за пределами игрового пространства.

3.5.4. Съемка игры фотокамерой или видеокамерой со вспышкой или с осветительными приборами разрешена только с расстояния 1,5 метров от игрового пространства. При этом, осветительные приборы не должны направляться в глаза игроков.

3.5.5. По разрешению судьи съемка может вестись со штатива в пределах игрового пространства, если оно удовлетворяет следующим условиям:

3.5.5.1. камера и штатив расположены вне непосредственной близости к игрокам;

3.5.5.2. если камера находится над ареной, она и поддерживающие ее конструкции должны находиться не ниже 55 сантиметров над уровнем арены.

3.5.4. Игрок не в праве потребовать прекращение съемки.

3.5.5. При нарушении правил съемки организаторы должны потребовать прекратить съемку.

3.5.6. По разрешению организаторов соревнований может использоваться дополнительное оборудование, не влияющее на результаты игры;

### 4. ПРАВИЛА ИГРЫ

## 4.1. СУТЬ ИГРЫ И ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

4.1.1. Для игры в настольный хоккей противники располагаются по противоположным сторонам арены.

4.1.2. Игра заключается в том, чтобы управляя миниатюрами при помощи рычагов забросить в ворота противника как можно больше голов.

4.1.3. Продолжительность матча - 5 минут (300 секунд).

4.1.4. Матч начинается вбрасыванием шайбы в центр поля.

4.1.5. Запрещается владение шайбой у одной миниатюры больше 5 секунд.

4.1.6. Победителем считается тот игрок, который забросил за время игры большее число голов.

4.1.7. В том случае, когда количество голов равно исход встречи считается ничейным.

4.1.8. Во время матча плей-офф, если по истечении 5 минут счет ничейный, победителем становится тот, кто после вбрасывания шайбы судьей первым забьет гол.

## 4.2. ВБРАСЫВАНИЕ

4.2.1. Вбрасывание производится при вылете шайбы за пределы арены или при взятии ворот одного из игроков.

4.2.2. Вбрасывание может назначить один из игроков при условии, что шайба остановилась перед воротами, задевая линию ворот, при этом:

4.2.2.1. вратарь не должен касаться шайбы;

4.2.2.2. игрок должен громко и отчетливо сказать "Стоп", достать шайбу и вбросить.

4.2.3. Вбрасывание проводится одним из игроков или членом судейской бригады.

4.2.4. При взятии ворот вбрасывание производится игроком, пропустившим шайбу. При этом забитая шайба обязательно удаляется из мешочка ворот.

4.2.5. При вылете шайбы за пределы арены вбрасывание производится игроком, в чью половину попала шайба при вылете.

4.2.6. Если во время игры на столе не осталось ни одной запасной шайбы, то игрок, производящий вбрасывание должен поднять вылетевшую шайбу.

4.2.8. Во время игры зрители могут приносить вылетевшие шайбы и класть их на стол сбоку от поляны, не мешая игрокам.

- 4.2.9. Если половина поля для вбрасывания не определена, вбрасывание проводится одним из игроков по договоренности.
- 4.2.10. Все миниатюры, кроме пятерок и двоек, могут находиться в любом положении.
- 4.2.11. Пятерки и двойки должны находиться на своей половине поля.
- 4.2.12. Вбрасывающий игрок держит одной рукой пятую жердь, в свободной руке он держит шайбу.
- 4.2.13. Вбрасывающий поднимает шайбу на расстоянии 10-20 см над поверхностью арены над точкой вбрасывания. Шайба должна располагаться горизонтально и быть видна обоим игрокам.
- 4.2.14. Вбрасывающий выпускает шайбу так, чтобы она летела вертикально вниз на точку вбрасывания. Вбрасывание осуществляется при условии, что оба игрока готовы к вбрасыванию и держат пятую жердь.
- 4.2.15. После того, как шайба коснулась, в пределах центрального круга, поверхности арены, вбрасывание считается произведенным.
- 4.2.16. Игрок обязан вбрасывать так, чтобы противник мог видеть, что он выполняет все требования, предъявляемые к правильному вбрасыванию.
- 4.2.17. Правильность вбрасывания определяют сами игроки.
- 4.2.18. В случае неправильного вбрасывания проводится повторное вбрасывание, право вбрасывания не переходит другому игроку. Если во время игр на вылет игрок производит много неправильных вбрасываний, его противник может потребовать выполнения вбрасываний третьим лицом.
- 4.2.19. Игрок определивший неправильное вбрасывание может назначить повторное вбрасывание только в течении трех секунд после вбрасывания, для этого он должен громко и отчетливо сказать "Стоп!".
- 4.2.20. Если до начала игры организаторы отметят, что игрок физически не способен вбрасывать, то в порядке исключения они могут допустить отклонения от требований к правильному вбрасыванию.
- 4.2.21. Вбрасывание при начале игры проводится следующим образом:
- 4.2.21.1. игроки находятся на исходных позициях (п. 4.2.11., 4.2.12.);
- 4.2.21.2. шайба лежит в центре поля на точке вбрасывания;
- 4.2.21.3. с началом игры во время удара гонга вбрасывание произведено;
- 4.2.21.4. Если игрок дотронулся до шайбы до удара гонга, и нет возможности до гонга поставить ее в точку вбрасывания, то вбрасывание проводится по обычным правилам сразу после начала матча, право вбрасывание в этом случае дается игроку, не дотронувшемуся до шайбы.

4.2.22. Если игрок явно и намеренно передержал шайбу одной миниатюрой больше пяти секунд, то противник может громко сказать "Стоп!" и осуществить вбрасывание.

### 4.3. ИГРА

4.3.1. Шайба считается в игре с момента, при котором произошло вбрасывание до тех пор, пока:

4.3.1.1. она не пересечет границы арены;

4.3.1.2. не окажется в воротах одного из игроков;

4.3.1.3. не произойдет остановка матча;

4.3.1.4. время матча закончится;

4.3.1.5. матч не закончится по какой-либо другой причине.

### 4.4. СЧЕТ

4.4.1. Игрок получает очко, если во время игры он забил гол противнику, т.е. шайба осталась в мешочке ворот противника.

4.4.2. Очко не засчитывается, если игрок забил гол, но:

4.4.2.1. время, прошедшее после вбрасывания составило меньше трех секунд;

4.4.2.2. гол забит пятеркой, при том, что ни одна другая миниатюра, за возможным исключением пятерки противника, не владела шайбой после вбрасывания;

4.4.2.3. гол забит напрямую (без касания других миниатюр, кроме вратаря, или борта площадки по пути в ворота) ударом двойки, тройки или вратаря о неподвижную шайбу, прижатую к сетке ворот или к вратарю;

4.4.2.4. гол забит напрямую ударом по шайбе любой частью миниатюры, кроме клюшки, выполненным после обработки шайбы. Допускается забивать гол свободной ногой миниатюры, если она используется, как клюшка, т.е., вращением миниатюры вокруг оси;

4.4.2.5. гол забит одновременно с последним ударом гонга.

4.4.3. Игрок, забивший гол двигает ползунок на полоске счета в сторону увеличения цифры в окошке ползунка.

4.4.4. Если игрок забил за время матча больше десяти голов, то с десятым голом он переводит ползунок в положение "0", тем самым полоска счета начинает отсчитывать единицы второго десятка.

4.4.5. После окончания матча результирующий счет снимается с показаний табло. Если по

какой-то причине игрок не сдвинул вовремя ползунок, то после матча этот гол не учитывается.

4.4.6. Нельзя обнулять табло до тех пор, пока результат игры не вписан в протокол игры.

4.4.7. Перед началом матча игроки обязаны перевести ползунки на полосках счета в положение "0".

#### 4.5. ОСТАНОВКА МАТЧА

4.5.1. Остановка матча может производиться одним из игроков или организаторами при условии что:

4.5.1.1. поляна вышла из строя, то есть продолжение игры на этой поляне невозможно в связи с механической порчей поляны, рычагов или миниатюр;

4.5.1.2. необходимо вызвать одного из организаторов соревнований для разрешения спорного момента, при грубом нарушении правил;

4.5.1.3. противник нарушил правила вбрасывания шайбы, при этом с момента вбрасывания прошло не больше трех секунд.

4.5.2. Остановка матча производится громким объявлением "Стоп!"

4.5.3. Матч считается остановленным, если после этого шайба остановилась или поменяла направление, дотронувшись до миниатюры.

4.5.4. Если шайба, не поменяв направление о миниатюру, попала в ворота, то в это время она находится в игре и, следовательно, гол засчитывается. В этом случае гол засчитывается даже, если она при этом задела вратаря, защищавшего ворота.

4.5.5. С момента остановки матча начинается отсчет времени продолжительности остановки.

4.5.6. После устранения причин, вызвавших остановку матча, один из игроков громко и отчетливо говорит "Готов?", после получения громкого и отчетливого ответа "Да" или "Готов!" от противника остановка заканчивается. Фиксируется время продолжительности остановки.

4.5.7. Если в момент остановки матча шайба находилась под контролем одного из игроков, то игра продолжается с шайбой в том положении, в котором она была в момент остановки. В противном случае игра возобновляется со вбрасывания.

4.5.8. После окончания времени матча по джинглу к игре добавляется зафиксированное время продолжительности остановки.

4.5.9. Если дополнительное время по какой-то причине не было доиграно и начался следующий тур, то счет матча на этом фиксируется.

4.5.10. Если остановка матча связана с неисправностью отсчета времени, то матч

переигрывается с начала, однако с того счета, на котором игра была остановлена.

#### 4.6. ПОЛОМКА ПОЛЯНЫ

4.6.1. При поломке поляны, игроки должны остановить матч по правилам остановки матча и вызвать одного из организаторов для починки поляны.

4.6.2. Если поломка незначительна и может быть устранена самими игроками, то члена судейской команды вызывать не надо.

4.6.3. Если нет возможности вызвать одного из организаторов, то следует заменить сломанную поляну запасной.

#### 4.7. МАНИПУЛИРОВАНИЕ ПОЛЯНОЙ

4.7.1. Игроки могут двигать шайбу только миниатюрами при помощи жердей.

4.7.2. Игроку запрещено двигать шайбу:

4.7.2.1. делая резкие удары жердями по корпусу поляны, если соответствующая миниатюра не участвует в борьбе за шайбу;

4.7.2.2. делая частые резкие повороты миниатюры, не участвующей в борьбе за шайбу, с целью трясти поверхность арены и тем самым изменять положение шайбы;

4.7.2.3. намеренно сдвигая поляну;

4.7.2.4. намеренно сгибая жердь;

4.7.2.5. меняя положение полосок счета.

4.7.3. Игроку разрешено:

4.7.3.1. ударять своими миниатюрами по миниатюрам противника для того, чтобы отнять шайбу или помешать противнику свободно манипулировать шайбой;

4.7.3.2. сдвигать миниатюры противника своими миниатюрами;

4.7.3.4. делать другие манипуляции, не описанные в п. 4.7.2.

4.7.4. Если в результате действий, описанных в п. 4.7.2. был забит гол, то игрок в праве потребовать не засчитывать этот гол.

4.7.5. Игрок может поправлять поляну только, когда он единолично владеет шайбой. Если в то время, когда игрок поправлял миниатюры, его противник забил гол, гол засчитывается.

4.7.6. Если игрок выполняет манипуляции с шайбой, одновременно поправляя

миниатюры, производится вбрасывание.

4.7.7. Время на поправку поляны не включается во время единоличного владения шайбой миниатюры.

4.7.8. Запрещается преднамеренное затягивание времени чрезмерно частыми или долгими поправками поляны.

4.7.9. Если частая поправка поляны вызвана плохо закрепленными миниатюрами, то игрок вправе остановить игру и вызвать организаторов соревнований для разрешения ситуации.

4.7.10. Если необходимо поправить миниатюры противника, игрок может потребовать от противника поправить миниатюры.

## Глава 5. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ИГР ПО СИСТЕМЕ "ПЛЕЙ-ОФФ"

5.1. Игра по системе плей-офф проводится между двумя игроками.

5.2. Игра проводится до четырех побед одного из игроков в матчах.

5.3. Матчи играютс я подряд с перерывом не более 3-х минут при этом:

5.3.1. при одновременном проведении нескольких серий play off, при использовании дополнительного времени одной из пар, остальные ожидают окончания этого матча;

5.3.2. в случае использования дополнительного времени одной из пар, через минуту после окончания их матча начинается следующий тур плей-офф.

5.4. Поляну выбирает тот из игроков, который занял в групповой стадии более высокое место.

5.5. Начальные стороны игроков у поляны определяются расписанием. Если расписанием не заданы стороны игроков, то это определяется игроками по договоренности, если договоренность не может быть достигнута, то это определяется жребием.

5.6. После каждого матча игроки меняются сторонами, поляна должна оставаться та же, за исключением случая, когда произошла серьезная поломка поляны.

5.7. Если по окончании матча счет ничейный, то игра продолжается с вбрасывания шайбы до первого гола. В этой ситуации вбрасывание шайбы производится третьим лицом, а не одним из игроков, причем перед вбрасыванием оба игрока должны громко и отчетливо сообщить "Готов!".

## Глава 6. ПРОВЕДЕНИЕ ВСТРЕЧИ

### 6.1. ОТСЧЕТ ВРЕМЕНИ

- 6.1.1. Матч длится пять минут "грязного" времени, добавление дополнительного времени описано в п. 4.5.
- 6.1.2. Отсчет времени производится при помощи джингла.
- 6.1.3. Если использование джингла невозможно, то время засекается вручную одним из организаторов турнира.
- 6.1.4. Джингл должен состоять из следующих частей:
- 6.1.4.1. за тридцать секунд до начала матча начинает играть музыка;
  - 6.1.4.2. за пять секунд до начала матча музыка прекращается, с началом матча производится удар гонга;
  - 6.1.4.3. по прошествии одной минуты звучат четыре удара гонга;
  - 6.1.4.4. по прошествии двух минут звучат три удара гонга;
  - 6.1.4.5. по прошествии трех минут звучат два удара гонга;
  - 6.1.4.6. по прошествии четырех минут звучит один удар гонга;
  - 6.1.4.7. за 30 секунд до конца матча начинает звучать музыка;
  - 6.1.4.8. за пять секунд до конца матча музыка прекращается с ударом гонга матч прекращается.
- 6.1.5. Все этапы джингла должны быть отчетливо слышны игрокам и судьям.
- 6.1.6. Перед началом турнира джингл должен быть проигран для ознакомления игроками.
- 6.1.7. На протяжении всего турнира должен быть использован один и тот же джингл.
- 6.1.8. Если в месте проведения матча нет возможности использовать джинглы, или требуется засечь добавленное время, то отсчет времени производится вручную.
- 6.1.9. Правила отсчета времени вручную:
- 6.1.9.1. Отсчет времени вручную проводится с использованием секундомера или часов с секундной стрелкой;
  - 6.1.9.2. за тридцать секунд до начала матча секундант говорит: "До начала матча осталось 30 секунд";
  - 6.1.9.3. за пять секунд до начала матча секундант говорит: "Пять секунд";
  - 6.1.9.4. с началом матча секундант говорит: "Старт!" - и начинает отсчет времени;
  - 6.1.9.5. по прошествии одной минуты секундант говорит: "Осталось четыре минуты";
  - 6.1.9.6. по прошествии двух минут секундант говорит: "Осталось три минуты";

- 6.1.9.7. по прошествии трех минут секундант говорит: "Осталось две минуты";
  - 6.1.9.8. по прошествии четырех минут секундант говорит "Осталось одна минута";
  - 6.1.9.9. за 30 секунд до конца матча секундант говорит: "Осталось тридцать секунд";
  - 6.1.9.10. за 10 секунд до конца матча секундант говорит: "Десять секунд";
  - 6.1.9.11. за 5 секунд до конца матча секундант объявляет: "Пять секунд!";
  - 6.1.9.12. окончание матча секундант отмечает словом "Время!".
- 6.1.10. Секундант обязан знать правила отсчета времени вручную.

## 6.2. РАЗМИНКА

- 6.2.1. Перед началом игры игрок имеет право на 60 секундную разминку на поляне, где будет проводиться встреча; разминка прекращается с началом джингла или с истечением максимального времени разминки предварительно установленного регламентом соревнований;
- 6.2.2. Игрокам должна быть предоставлена возможность проверить и ознакомиться с любым игровым оборудованием, которое будет использоваться перед игрой; перед продолжением игры после замены поврежденной поляны игроки имеют право только на 30 секунд ознакомления с хоккеем;

## 6.3. СБОР РЕЗУЛЬТАТОВ ИГР

- 6.3.1. Результаты игр вносятся в протокол результатов игры самими игроками или членом группы протокола соревнований.
- 6.3.2. Разрешается использование протокола результатов игр на несколько туров.
- 6.3.3. Протокол результатов игры должен быть составлен до начала матча.
- 6.3.4. Место положения протокола результатов игры должно быть известно и доступно всем участникам игр, результаты которых в нем протоколируются.
- 6.3.5. Организаторы должны позаботиться о том, чтобы протокол был доступен, чтобы вносить результаты было удобно, и чтобы место расположения протокола было оснащено ручкой.
- 6.3.6. Для каждой протоколируемой игры протокол должен содержать:
  - 6.3.6.1. номер стола;
  - 6.3.6.2. номер тура;

6.3.6.3. фамилии и имена обоих игроков;

6.3.6.4. напротив имен игроков место для внесения счета матча;

6.3.6.5. место для обозначения победителя.

6.3.7. Структура протокола должна быть понятна и данные, относящиеся к разным парам, должны быть отделены друг от друга во избежание путаницы.

6.3.8. По окончании матча победитель игры вносит результат в протокол так, чтобы счет количества забитых голов каждого игрока соответствовало положению имен игроков.

6.3.9. При ничейном результате, счет в протокол вносит один из игроков, по договоренности.

6.3.10. Рядом со своей фамилией победитель ставит "галочку". В случае ничьи ставится знак "=".

6.3.11. Вносить результаты игроки должны понятным и отчетливым почерком.

6.3.12. При нарушении пунктов 2.3. группа протокола имеет право исправлять записанный результат в соответствии с требованиями правил.

6.3.13. Любые исправления в протоколе сопровождаются подписью сделавшего исправления.

6.3.14. Протокол результатов игр используется судейской командой для подсчета результатов турнира.

#### 6.4. НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ

6.4.1. Все неразрешенные спорные ситуации рассматривает арбитражная группа. По её решению фиксируется результат спорного матча. При необходимости, вносятся уточнения в ПРАВИЛА.

6.4.2. Нарушение любого запрета п. 2.3.3, а также грубое нарушение правил или намеренное регулярное нарушение правил влечет за собой предупреждение игрока организаторами соревнований.

6.4.3. В случае продолжения нарушения игроком правил, организаторами может быть рассмотрен вопрос о дисквалификации игрока на данную встречу (записывается поражение 0:10 в пользу противника) или на все соревнование (записываются поражения со счетом 0:10 на все сыгранные и не сыгранные матчи).

#### 6.5. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ

6.5.1. Организаторы соревнований обязаны:

6.5.1.1. обеспечить соревнования качественным инвентарем игровыми условиями, описанными в главе 3;

6.5.1.2. обеспечить соблюдение правил и регламента соревнований;

6.5.1.3. обеспечить справедливое разрешение спорных ситуаций, в соответствии с правилами;

6.5.1.4. как можно быстрее реагировать на возникновение нештатных ситуаций и своевременное их устранение;

6.5.1.5. своими действиями и решениями способствовать развитию настольного хоккея как вида спорта.