

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «СПОРТ СЛЕПЫХ»

Раздел 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Общие положения

Официальные спортивные соревнования среди лиц с нарушением зрения (далее – соревнования) проводятся в соответствии настоящими правилами вида спорта «спорт слепых» (далее – Правила), разработанными на основании правил видов спорта международных спортивных федераций, правил видов спорта общероссийских спортивных федераций, утвержденных федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта Российской Федерации, и являются обязательными при проведении всех соревнований на территории Приднестровской Молдавской Республики.

При проведении соревнований, включенных в Единый календарный план республиканских и международных физкультурных и спортивных мероприятий Государственной службы по спорту Приднестровской Молдавской Республики (далее – ЕКП), а также в календарные планы городских, районных соревнований по видам спорта должны использоваться только настоящие Правила.

Соревнования по спорту слепых проводятся в видах спорта:

1. Голбол
2. Лёгкая атлетика
3. Мини-футбол(5x5 B1)
4. Настольный теннис (шоудаун)
5. Пауэрлифтинг
6. Плавание
7. Спортивный туризм
8. Горбол
9. Футзал (5x5 B2, B3)
10. Шахматы
11. Шашки

Протоколы соревнований должны быть представлены в адрес организаторов после завершения соревнований в течение 5 (пяти) рабочих дней.

1.2. Судейская коллегия и официальные представители команд

Совещание судейской коллегии с представителями команд проводится за один день до начала соревнования для обсуждения всех важных вопросов организации и проведения соревнования. На совещании судейской коллегии имеют право присутствовать по два представителя от команды.

Судейство соревнований проводится в соответствии с правилами вида спорта «спорт слепых».

Все вопросы классификации и определения годности спортсменов к официальным соревнованиям осуществляют организаторы данных соревнований, к функциональным обязанностям которых относятся:

- анализ документации, представленной спортсменом, подтверждающей принадлежность к данному классу вида спорта;
- выполнение сличительной проверки заявочной информации участников спортивного соревнования;
- принятие протеста по установленной форме, проверка правильности подачи протеста сторонами;

- уведомление по установленной форме соответствующих сторон о результатах рассмотрения протеста;

- подготовка отчета по результатам проведенной комиссии по допуску спортсменов на соревнования.

К соревнованиям допускаются спортсмены классов В1, В2 и В3:

В1: от отсутствия светоощущения в каждом глазе до светоощущения, но неспособности различить очертания руки на любом расстоянии или в любом направлении.

В2: от способности различить очертания руки до остроты зрения 2/60 и/или поля зрения менее 5 градусов.

В3: от остроты зрения свыше 2/60 до 6/60 и/или поля зрения более 5 градусов и менее 20 градусов.

Вся классификация дается по обоим глазам с наилучшей коррекцией. Все спортсмены, пользующиеся контактными или коррекционными линзами, должны быть в них при прохождении классификации, независимо от того, собираются ли они быть в них во время соревнований или нет.

1.3. Общие правила

1.3.1. Характер соревнований.

По характеру соревнования делятся на:

- а) личные;
- б) лично-командные;
- в) командные.

Характер соревнований определяется Положением о соревнованиях (далее - Положение). В личных соревнованиях определяются только личные результаты и места участников. В лично-командных соревнованиях определяются личные места участников, а также определяются места команд в командных соревнованиях. В командных соревнованиях команды встречаются друг с другом, и по результатам этих встреч определяются места команд.

1.3.2. Требования к участникам спортивного соревнования.

1.3.2.1. Участники соревнований делятся на следующие возрастные группы:

№ п/п	Спортивные дисциплины, содержащих в своих наименованиях слова	Возрастная группа, пол		
		Мужчины, женщины	Юниоры, юниорки	Юноши, девушки
1	Голбол	15 лет и старше	14-19 лет	до 14
2	Легкая атлетика	20 лет и старше	18-19 лет	14-17 лет
3	Мини-футбол 5x5 В1	15 лет и старше	19-21 год	14-18 лет
4	Настольный теннис	13 лет и старше	18-20 лет	12-17 лет
5	Пауэрлифтинг	14 лет и старше	до 23 лет	-
6	Плавание	15 лет и старше	17-19 лет	14-16 лет
7	Спортивный туризм	18 лет и старше	18-20 лет	16-17 лет
8	Торбол	15 лет и старше	14-19 лет	до 14 лет
9	Футзал 5x5 В2, В3	15 лет и старше	19-21 год	14-18 лет
10	Шахматы	12 лет и старше	до 21 года	до 16 лет
11	Шашки	12 лет и старше	17-23 года	8-16 лет

Для участия в спортивных соревнованиях спортсмен должен достичь установленного возраста до дня начала спортивного соревнования.

1.3.2.2. В официальных спортивных соревнованиях, могут принять участие спортсмены мужского и женского пола, прошедшие комиссию по допуску. Условия допуска к соревнованиям определяются Положением.

1.3.2.3. Комиссия по допуску утверждается организацией, проводящей соревнования. В комиссию входят: председатель, главный секретарь соревнований, представитель организации, проводящей соревнования. Председателя комиссии назначает главный судья соревнований, который также может сам являться председателем комиссии. Задача комиссии

- осуществить допуск к участию в соревнованиях только тех спортсменов, которые выполнили все условия по допуску спортсменов указанные в Положении о данных соревнованиях.

1.3.3. Обязанности и права участников соревнований

1.3.3.1. Спортсмен обязан:

- строго соблюдать положение о соревнованиях, соблюдать настоящие правила, программу соревнований;
- быть корректным по отношению ко всем участникам соревнований и зрителям;
- выполнять требования судей;
- при невозможности по каким-то причинам продолжать соревнования немедленно сообщить об этом в судейскую коллегию.

1.3.3.2. Спортсмен имеет право:

- своевременно получать необходимую информацию о ходе соревнований, программе соревнований, изменениях в программе соревнований;
- обращаться в судейскую коллегию по любому вопросу только через официального представителя своей команды.

1.3.4. Представители команд, тренеры.

1.3.4.1. Посредником между судейской коллегией соревнований и участниками (тренерами) команды является представитель команды.

1.3.4.2. Если команда не имеет представителя или он отстранен от соревнования, его обязанности выполняет тренер или капитан команды.

1.3.4.3. Представитель команды не может быть одновременно судьей или врачом данных соревнований.

1.3.4.4. Представитель команды выполняет следующие функции:

- участвует в проведении жеребьевки;
- участвует в проводимых главным судьей брифингах и совещаниях;
- несет ответственность за дисциплину участников команды, и обеспечивает своевременную явку их на соревнования.

Раздел 2. ГОЛБОЛ

1. Общие положения

В игре принимают участие две команды по три игрока. Каждая команда может иметь максимум три запасных игрока.

Игра происходит в спортивном зале, на полу которого нанесена разметка в виде прямоугольной площадки (18 метров на 9 метров), разделенная на две половины центральной линией. В обоих концах площадки находятся ворота. Игра осуществляется озвученным мячом (внутри находится колокольчик).

Цель игры – закатить мяч за линию ворот защищающейся команды, в то время как она пытается помешать. Ворота (длина 9 метров) находятся по краям площадки.

В случае возникновения разногласий по поводу данных правил за основу принимается английский вариант текста.

2. Подготовка к игре

2.1. Площадка

2.1.1. Размеры: прямоугольник размером 18 метров (+/- 0,05м) в длину и 9 метров (+/- 0,05м) в ширину. Измерения проводятся по внешним краям площадки. На полу должна быть нанесена разметка для голбола. Площадка разделена каждые 3 метра линиями, образующими 6 игровых зон.

2.1.2. Перед воротами, с каждой стороны площадки находятся командные зоны 6 м, (+- 0.05 м) в длину и 9,00 м (+-0.05 м) в ширину. Каждая из командных зон разделены на 2 равные зоны (3 м (+-0.05 м) в длину и 9 м (+-0.05 м) в ширину). Эти зоны называются Зона Ориентации и Зона Приземления. Зона ориентации расположена ближе к воротам, дальше от ворот – Зона приземления. Командные зоны имеют линии для ориентации игроков.

2.1.3. Нейтральная зона находится посередине площадки. Размеры: 6 м, (+-0.05 м) в длину и 9,00 м (+-0.05 м) в ширину. Нейтральная зона разделена на 2 равные средней линией площадки.

2.1.4. Все линии должны быть 0.05м в ширину (+/- .01м) и должны быть нанесены липкой лентой (скотчем). Под скотчем должны быть положена веревка, которая помогает игрокам ориентироваться. Веревка должна быть толщиной 0.003м (+/- 0.0005м) и проложена под скотчем. Цвет скотча должен отличаться от цвета пола и мяча для максимальной видимости во время игры со стороны судей и зрителей.

2.1.5. Пол должен иметь ровную поверхность, может быть деревянным, пластиковым и синтетическим, и должен быть одобрен организаторами турнира для проведения соревнований по голболу.

2.2. Зона скамейки запасных игроков

2.2.1. Каждая команда имеет свою зону со скамейкой, которая расположена на стороне судейского стола, на расстоянии минимум 3.00м от боковой линии площадки. Общие размеры: 4.00м в длину (+/- .05м) и 3м (+/- .05м) в глубину. Края зоны скамейки запасных игроков должны быть помечены скотчем (с веревкой) для ориентации.

2.2.2. Зона скамейки запасных игроков находится на одной стороне с играющей командой на одной линии с линией ворот, так чтобы зона команды находилась в пределах командной зоны площадки.

2.2.3. В перерыве игры, обе команды меняются сторонами игры и, соответственно, зонами скамейки запасных игроков.

2.2.4. Во время игры все члены команды должны оставаться в этой, предназначенной для них, зоне и должны касаться любой частью тела линии зоны скамейки запасных игроков или находиться внутри нее. В противном случае назначается командный пенальти «Задержка игры».

2.2.5. В случае, если игрок команды, получивший травму или не участвующий в турнире желает сидеть на скамейке запасных, он должен одеть отличительную футболку, предоставленную организаторами турнира. Этот игрок не может принимать участие в матче. В противном случае, назначается командный пенальти «Задержка игры» и указанный игрок должен покинуть зону скамейки запасных игроков.

2.3. Ворота

2.3.1. Ворота размещаются по краям игровой площадки. Внутренние размеры 9.00м в длину (+/- 0.05м) и 1.30 м в высоту (+/- 0.02м) и как минимум 50см в глубину (измерение от края перекладины до ближайшей части на внутренней стороне).

2.3.2. Каркас ворот должен быть жестким.

2.3.3. Штанги и перекладина ворот должны быть круглыми или эллипсовидными в диаметре, не превышающем 0.15м.

2.3.4. Штанги ворот должны быть расположены на линии ворот и за краем боковых линий площадки.

2.4. Мяч

2.4.1 Мяч должен соответствовать следующим требованиям:

- диаметр: 24-25 см;

- длина окружности: 75.5 см-78.5 см;

- вес: 1.250 г (+/- 50 г);

- отверстия для звука: 4 отверстия в верхней части и 4 отверстия в нижней части;

- колокольчики: 2 шт.;

- материал: резина;

- жесткость по нормам DIN 53505: 80-85 °Shore A;

- цвет: синий;

- поверхность: пупырчатая;

- без токсических примесей.

2.5. Игровая форма

2.5.1. Все игроки должны быть в форме своей команды.

2.5.2. Каждый игрок должен иметь номер, расположенный в центре футболки на передней и задней стороне. Номер должен быть минимум 20 см (+/- 1 см) в высоту и может быть только следующий из: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 или 9. Номер не должен быть заправлен в игровые шорты или штаны или каким-либо образом скрыт от судьи. В противном случае, назначается пенальти «задержка игры». На заднюю поверхность игровой футболки также могут быть нанесены имя игрока и название команды.

2.5.3. Одежда и защита не должна превышать 10 см от тела при измерении в любую сторону.

2.5.4. Любая защита, расположенная на голове не должна соприкасаться с игровыми очками.

2.6. Игровые очки. Заклейки. Очки и контактные линзы

2.6.1. Игрок не может носить очки или контактные линзы, а также использовать слуховой аппарат.

2.6.2. Игровые очки должны быть одеты у игроков на площадке со времени проверки перед игрой до окончания игры или перерыва между таймами. Игрок, о замене которого объявлено может касаться игровых очков сразу после объявления о замене судьей для покидания площадки. В противном случае, назначается пенальти «Касание очков».

2.6.3. Игровые очки должны быть одеты во время дополнительного времени. Все игроки должны быть в игровых очках во время свободных бросков после окончания дополнительного времени, в не зависимости, находятся ли они на площадке или нет. В противном случае, назначается пенальти «касание очков».

2.6.4. На всех крупных соревнованиях должны использоваться глазные заклепки под игровыми очками, одобренные техническим комитетом соревнований.

2.6.5. В случае, если время на поправку игровых очков или замена игровых очков занимает больше, чем продолжительность Медицинского тайм-аута (45 секунд), назначается пенальти «задержка игры». Секундометрист 10-ти секунд на противоположной стороне в данном случае отмеряет официальный тайм-аут продолжительностью 45 секунд.

2.6.6. Любые игровые очки должны быть утверждены судейской коллегией соревнований.

3. Категория соревнований и классификация

Соревнования делятся на 2 категории: мужские и женские.

4. Состав команд

4.1. В начале соревнований команда должна состоять из 3 основных игроков с запасными игроками (максимум 3 игрока).

4.2. В дополнение, в состав каждой команды могут входить до 3 сопровождающих персон на скамейке запасных во время игры. Общее количество членов команды, находящихся в зоне скамейки запасных игроков не может быть больше 9, включая 3 основных игроков. Если к началу игры команда не имеет 3 игроков основного состава, то команде засчитывается поражение.

4.3. Судьи должны быть проинформированы письменно во время жеребьевки, если на скамейке запасных игроков будет находиться игрок, не принимающий участия в игре. Такой игрок должен быть одет в отличительную футболку, предоставленную организаторами соревнований. В противном случае, этому игроку запрещено находиться на скамейке запасных игроков и назначается командный пенальти «задержка игры».

5. Судьи

5.1. Судейскую бригаду соревнований возглавляет главный судья. Главный секретарь руководит работой секретарей. На каждой игре присутствуют 2 судьи в поле, 4 боковых судьи, 3 судьи-хронометриста, 1 судья-информатор и 2 секретаря.

5.2. Обязанности судей при организации и проведении соревнований по голболу:

5.2.1. Главный судья осуществляет руководство проведением соревнований в соответствии с Положением о спортивных соревнованиях, регламентом соревнований и правилами игры.

5.2.2. Заместитель главного судьи подчиняется главному судье, вместе с ним руководит соревнованиями и несет ответственность за их проведение в пределах своей компетенции. В отсутствие главного судьи (или по его поручению) выполняет его функции.

5.2.3. Главный секретарь организует работу бригады секретариата, руководит подготовкой и обеспечением необходимой документации соревнований.

5.2.4. Заместитель главного секретаря обеспечивает необходимой информацией главного судью, судью-информатора, обеспечивает судей необходимой документацией, контролируют наличие необходимой информации на доске информации.

5.2.5. Судья в поле проводит судейство в соответствии с правилами игры.

5.2.6. Боковой судья является помощником судьи в поле, контролирует пересечение мячом линии ворот, не может самостоятельно останавливать соревнование.

5.2.7. Судья-хронометрист контролирует временные характеристики проведения игры в соответствии с правилами.

5.2.8. Судья-информатор отвечает за информационное обеспечение спортсменов и зрителей в течение всего хода соревнований, делает официальные объявления судейской коллегии, в том числе объявляет о результатах, дисквалификации, о регламенте и ходе соревнований, о решениях и указаниях судей.

5.2.9. Секретарь ведет учет контрольных характеристик игры в соответствии с правилами.

6. Перед игрой

6.1. Жеребьевка

6.1.1. Представитель команды должен присутствовать на жеребьевке в определенное время, в указанном месте. В противном случае – команда теряет шанс на выбор по результатам жеребьевки (бросок или сторона игры). В случае, если оба представителя отсутствуют на жеребьевке, первая команда в протоколе начинает игру с левой стороны от судейского стола с мячом.

6.1.2. Во время жеребьевки представитель команды должен заполнить или проверить стартовый протокол. В протоколе должны быть правильно указаны имена и номера игроков и полный лист сопровождающих персон, которые будут представлены на скамейке запасных игроков во время игры. В случае, если стартовый состав не указан в протоколе, будет использоваться стартовый состав из протокола предыдущей игры. В случае первой игры команды на турнире используется список, поданный организаторам перед началом турнира.

6.1.3. Для игр, в которых должен быть определен победитель, представитель команды заполняет протокол штрафных бросков для определения победителя, который

предоставляется судьей. Протокол выполнения штрафных бросков передается судьей перед началом выполнения жеребьевки для серии штрафных бросков.

6.1.4. Жеребьевка проводится судьей, назначенным организаторами турнира.

6.1.5. Победитель жеребьевки получает право выбора первого игрового действия или стороны площадки для начала игры. Оставшийся выбор осуществляется противоположной стороной.

6.1.6. В конце первой половины игры команды меняются сторонами площадки и скамейками запасных игроков. Первый бросок второй половины игры выполняет команда, которая защищалась при первом броске игры.

6.1.7. Только игроки, указанные в протоколе игры, могут принимать в ней участие. Все члены команды, указанные в стартовом протоколе должны быть на площадке или скамейке запасных игроков во время старта игры. В противном случае назначается командный пенальти «задержка игры» за каждого отсутствующего члена команды.

6.2. Разминка

6.2.1. Игрокам разрешено проводить разминку только на своей стороне площадки. Командам запрещено бросать мяч в направлении стороны противоположной команды.

6.2.2. Если во время разминки, команда бросает мяч на другую сторону площадки, то она получает предупреждение от судьи. В случае повторного броска в направлении противоположной команды назначается командный пенальти «неспортивное поведение».

6.3. Продолжительность игры

6.3.1. Продолжительность игры – 24 минуты, разделенные на 2 половины по 12 минут каждая.

6.3.2. Командам предоставляется минимум 5 минут между окончанием предыдущей игры и началом следующей игры.

6.3.3. Звуковой сигнал подается за 5 минут до старта игры.

6.3.4. Игроки основного состава должны быть готовы к предстартовой проверке игровых очков и заклеек, проводимой судьей, за 90 секунд до начала каждой половины игры.

6.3.5. Звуковой сигнал подается за 90 секунд до старта каждой из половин игры.

6.3.6. Продолжительность перерыва между половинами игры – 3 минуты.

6.3.7. Все команды и игроки должны быть готовы к началу игры по команде судейского стола “время”. В противном случае, назначается командный или персональный пенальти «задержка игры».

7. Во время игры

7.1. Протокол игры

7.1.1. Судья начинает игры с просьбы к зрителям соблюдать тишину во время игры и выключить мобильные телефоны. Далее следует команда «тишина», «центр» и мяч подается команде, которая начинает игру с мячом. Судья подает мяч игроку, находящемуся ближе всех к центру ворот. После этого подаются 3 свистка и команда «плей».

7.1.2. Основной таймер стартует по команде «плей».

7.1.3. Каждая половина игры завершается по свистку судьи и команде «перерыв» или «игра», «овертайм» или «послематчевые броски». Это сигнал к тому, что половина игры закончена и игроки могут касаться игровых очков без нарушения.

7.1.4. Игровой таймер останавливается по свистку судьи и запускается вновь по команде «плей», исключая момент пробития пенальти. Во время пробития пенальти игровой таймер не включается.

7.1.5. В случае, если мяч должен быть подан обратно на площадку, он подается судьей или судьей на воротах на линию 1,5 метра, на стороне, ближайшей к месту выхода мяча с площадки. Дальше, судья подает команду «плей».

7.1.6. В случае, если при броске мяч выходит за боковую линию, судья подает свисток и команду «аут» и 10-ти секундный таймер останавливается и сбрасывается. Мяч подается на линию 1,5 метра с противоположной стороны от бросающей до этого команды, на стороне выхода мяча с площадки. В случае остановки игрового таймера судья подает команду «тишина» подает свисток и команду «плей».

7.1.7. Если после защитного блока мяч вышел через боковую линию в командной зоне, судья подает свисток и команду «блок аут».

7.1.8. Мяч подается обратно в игру судьей или боковым судьей как описано в пункте 7.1.6.

7.1.9. Если игра остановлена, 10-ти секундный таймер также останавливается. Когда мяч подан обратно в игру, судья подает команду «тишина», затем свисток и команду «плей». В данном случае команда может использовать оставшееся время для броска и пересечения мячом средней линии площадки.

7.1.10. В случае, если никто из игроков не пытается найти, поданный обратно на площадку мяч, судья также подает команду «тишина», затем свисток и команду «плей».

7.1.11. Любая дополнительная помощь в ориентировке игроков запрещена в ходе игры. В противном случае назначается пенальти или командный пенальти «задержка игры».

7.1.12. После пробития или защиты пенальти игроки могут быть ориентированы на площадке судьей на воротах или судьей с указанием на штангу ворот. Если судья вынужден ориентировать игрока в другом случае, назначается пенальти «задержка игры».

7.1.13. В случае, если мяч после броска остановится в нейтральной зоне без защитного касания противоположной команды, судья объявляет «мертвый мяч». Мяч отдается защищающейся команде как указано в пункте 7.1.6. «Мертвый мяч» также назначается в случае, если он отразится от штанги/перекладины ворот (без защитного касания команды) и остановится на половине защищающейся команды. Свисток подается только в случае полной остановки мяча.

7.1.14. Член команды может покинуть игровую площадку только по вынужденной причине (например, медицинская необходимость или замена экипировки) во время официальной остановки игры. В случае покидания игровой площадки, он не может вернуться на площадку до окончания половины игры.

7.1.15. Официальный тайм-аут для очистки пола может быть взят только судьей в случае небезопасных условий игры. Очистка пола может быть проведена только во время официальной остановки игры.

7.2 Подсчет очков

7.2.1. В случае, если мяч во время игры полностью пересек линию ворот, засчитывается гол. Судья подает два свистка и объявляет «гол». Игровой таймер останавливается по первому свистку судьи. Гол не может быть засчитан при подаче мяча судьей в игру.

7.2.2. Если защищающийся игрок потерял игровые очки или они были повреждены летящим мячом, игра не останавливается до полного контроля над мячом, выхода мяча в аут или пересечения линии ворот.

7.2.3. Команда, забившая наибольшее количество голов до окончания игры объявляется победителем игры.

7.2.4. В случае если преимущество одной из команд достигло разницы в 10 голов, игра останавливается, и лидирующая команда объявляется победителем игры.

7.3. Командный тайм-аут

7.3.1. Каждая команда может использовать 4 тайм-аута по 45 секунд во время основного времени игры. По меньшей мере, один из тайм-аутов должен быть использован во время первой половины игры или этот тайм-аут будет потерян. В случае, если одна из команд попросила тайм-аут, вторая также может использовать его.

7.3.2. Во время дополнительного времени каждая из команд может использовать 1 тайм-аут.

7.3.3. Команда, которая владеет мячом может просить о проведении тайм-аута. Другая команда может просить о проведении тайм-аута во время официальных остановок в игре.

7.3.4. Проведение тайм-аута может быть запрошено у судьи любым членом команды жестом или словесной командой «тайм-аут».

7.3.5. Тайм-аут начинается после того, как судья объявит «тайм-аут» и команду, запросившую его проведение. Любой член команды, находящийся на скамейке запасных игроков может выходить на площадку во время командного тайм-аута.

7.3.6. 10-секундный таймер фиксирует 45 секунд на проведение командного тайм-аута, подавая звуковой сигнал об оставшихся 15 секундах до окончания и по окончании времени тайм-аута.

7.3.7. После звукового сигнала за 15 секунд до окончания тайм-аута, судья подает команду «15 секунд».

7.3.8. Замена может быть запрошена до окончания тайм-аута. Если команда запросила замену после окончания тайм-аут, то в ее сторону назначается командный пенальти «задержка игры».

7.3.9. После проведения тайм-аут должен быть совершен как минимум 1 бросок до того, чтобы эта же команда могла снова запрашивать тайм-аут или замену.

7.3.10. Если команда запросила более, чем 4 тайм-аута за основное время игры или более, чем 3 тайм-аута за вторую половину игры, или более, чем 1 тайм-аут за дополнительное время, то запрос отклоняется и назначается командный пенальти «задержка игры».

7.3.11. После команды судьи «тишина» все подсказки со скамейки запасных игроков должны быть прекращены. В противном случае назначается командный пенальти «Подсказка со скамьи».

7.4. Официальный тайм-аут

7.4.1. Судья может назначать официальный тайм-аут в любое время.

7.4.2. Если судья подал свисток и обозначил официальный тайм-аут по результату действий команды, владеющей мячом, мяч отдается под контроль судье на воротах. По окончании официального тайм-аута судья на воротах подает мяч на линии 1,5 метра перед линией ворот (пункт 7.1.6).

7.4.3. Официальный тайм-аут не имеет ограничений по времени.

7.4.4. Во время официального таум-аута разрешены подсказки со скамейки запасных игроков до команды судьи «тишина». После этого все подсказки должны быть прекращены. В противном случае, назначается командный пенальти (пункт 7.3.11).

7.5. Медицинский тайм-аут

7.5.1. Максимальная продолжительность медицинского тайм-аута – 45 секунд. В случае, если игрок получил травму, судья может назначить медицинский тайм-аут. Судья должен определить, может ли игрок продолжать игру по окончании 45 секунд.

7.5.2. 10-секундный таймер, который в данный момент не фиксирует 10 секунд отвечает за контроль продолжительности медицинского тайм-аута (45 секунд).

7.5.3. За 15 секунд до окончания времени медицинского тайм-аута подается звуковой сигнал, также как и по окончании времени медицинского тайм-аута.

7.5.4. Если судья определит, что травмированный игрок не готов продолжать игру по окончании медицинского тайм-аута, этот игрок должен быть заменен (медицинская замена). Он может вернуться в игру с использованием регулярной замены.

7.5.5. Только 1 человек со скамейки запасных игроков может выходить на площадку во время медицинского тайм-аута для оказания помощи. Этот человек должен вернуться в зону скамейки запасных игроков до окончания медицинского тайм-аута. В случае, если более, чем 1 человек со скамейки запасных игроков вышел на площадку для оказания помощи или помощник не успел вернуться на скамейку до окончания медицинского тайм-аута – назначается командный пенальти «задержка игры».

7.6. Кровь

7.6.1. В случае, если у игрока идет кровь, назначается медицинский тайм-аут. Игрок должен покинуть площадку и не может вернуться до тех пор, пока кровь не будет остановлена и все ее следы будут устранены. В случае, если до окончания медицинского тайм-аута кровь остановить не удалось – должна быть произведена медицинская замена.

7.6.2. В случае, если игрок заменен из-за крови, такая замена определяется как медицинская замена и игрок может вернуться на площадку с использованием регулярной замены и только с разрешения судьи (пункт 7.6.1).

7.6.3. Все испачканные поверхности должны быть очищены до того, как игра возобновиться.

7.6.4. Если у игрока нет дополнительной игровой футболку с тем же номером, ему разрешено одевать игровую футболку с другим номером (отличным от игроков на площадке) с разрешения судьи.

7.7. Командная замена

7.7.1. Каждой из команд разрешено проводить 4 замены в течение игры. Как минимум одна из них, должна быть проведена в первой половине игры или право на 1 замену будет потеряно.

7.7.2. Каждой из команд разрешено проводить 1 замену в течение дополнительного времени игры.

7.7.3. Один и тот же игрок может быть заменен несколько раз.

7.7.4. Команда, контролирующая мяч, может запрашивать замену. Другая команда может запрашивать замену, когда остановлен официальный таймер.

7.7.5. Замена может быть объявлена любым членом команды словом «замена» или знаком «замена».

7.7.6. Замена начинается, когда судья ее объявит и назовет команду, запросившую замену.

7.7.7. После объявления судьи, команда должна показать таблички с номерами игроков, которые заменяются.

7.7.8. Выходящий на площадку игрок должен быть готов к замене и проверке очков судьей. Любая задержка при замене приводит к назначению командного пенальти «задержка игры».

7.7.9. Тайм-аут может быть запрошен до окончания замены.

7.7.10. После проведения замены, как минимум 1 бросок должен быть совершен до того момента, как эта же команда может запросить другую замену или тайм-аут.

7.7.11. Заменяемый игрок может касаться очков и заклеек, как только судья объявил замену, для того, чтобы самостоятельно покинуть площадку. Судья на воротах должен помочь игроку покинуть площадку и проводить нового игрока до ближайшей к скамейке запасных игроков штанге ворот. Если заменяемый игрок коснется очков до объявления замены судьей – назначается пенальти «касание очков».

7.7.12. Во время пробития пенальти замены разрешены, за исключения игрока, нарушившего правила.

7.7.13. Во время замен разрешены любые подсказки со скамьи до команды судьи «тишина». В противном случае, назначается пенальти «подсказка со скамьи».

7.7.14. Любая замена, проведенная в перерыве между половинами игры не учитывается в общем количестве замен команды. Во время перерыва о замене необходимо сообщить главному судье игры, который затем объявляет о замене перед началом второй половины игры. В случае, если о замене не будет сообщено до окончания перерыва, но она все равно будет проведена – назначается командный пенальти «задержка игры».

7.7.15. Если команда просит более 4-х замен в основное время игры или более 3-х замен во второй половине, или более 1-й замены в дополнительное время, то такая замена не может быть проведена, а также назначается командный пенальти «задержка игры».

7.8. Медицинская замена

7.8.1. Медицинская замена не входит в общее количество разрешенных замен за игру.

7.8.2. 2 остановки игры для оказания помощи одному и тому же игроку, по решению судьи, приводит к автоматической медицинской замене игрока. Этот игрок может вернуться на игровую площадку только по окончании половины игры. В случае повторной остановки игры после возвращения игрока на площадку приводит к автоматической медицинской замене с возможностью вернуться на игровую площадку только по окончании половины игры.

7.8.3. После объявления судьей медицинского тайм-аута, судья должен определить, способен ли игрок продолжить игру. В случае, если по окончании 45 минут судья определяет, что игрок не может продолжить игру – проводится медицинская замена. Игрок может вернуться на площадку с использованием регулярной замены по решению тренера.

7.8.4. Подсказки со скамьи разрешены во время проведения замены до команды судьи «тишина». В противном случае, назначается пенальти «подсказка скамьи».

8. Несоблюдение правил

8.1. В случае, если зафиксировано несоблюдение правил – раздается свисток и судья объявляет название нарушения.

8.2. Бросок до свистка:

- броском до свистка является бросок, совершенный до команды «плей».

8.3. Потеря мяча:

- фиксируется в случае, если мяч после первого защитного касания пересекает: (а) среднюю линию или (б) боковую линию в нейтральной зоне. Мяч подается противоположной команде в соответствии с пунктом 7.1.6. После этого судья подает «тишина», затем свистит и подает команду «плей»;

- мяч попадает в штангу или перекладину ворот и откатывается обратно (без касание игроков защищающейся команды) через среднюю линию или боковую линию в нейтральной зоне;

- правило не применяется во время пробития штрафных бросков;

- если мяч касается любого объекта над игровой площадкой, фиксируется потеря мяча.

9. Персональные пенальти

В случае фиксирования персонального нарушения, судья подает свисток, объявляет нарушение, номер игрока и команду. Наказанный игрок должен защищать ворота при пенальти. Правила игры в полном объеме применяются к процедуре пробития штрафного броска.

При нарушении правил пробивающим игроком - гол не засчитывается.

В случае нарушения со стороны защищающегося игрока – бросок повторяется.

В случае попадания мяча в ворота пробивающего игрока – гол не засчитывается с потерей выполнения броска.

Команда может отказаться от выполнения штрафного броска, в таком случае, мяч остается у пробивающей команды, игра продолжается.

Во время пробития штрафного броска игровые часы останавливаются.

9.1. Короткий мяч

В случае, если брошенный мяч полностью остановился на игровой площадке, не достигнув командной зоны защищающейся команды фиксируется «короткий мяч». Наказывается игрок, выполнивший бросок.

9.2. Хай болл

В случае, если при броске после покидания мячом руки, мяч не коснулся игровой площадки хотя бы раз до или на линии 6 метров на стороне бросающего игрока – назначается пенальти «хай болл».

9.3. Лонг болл

Аналогично пункту «б», после броска мяч должен коснуться игровой площадки хотя бы раз в нейтральной зоне. В противном случае, назначается пенальти «лонг болл».

9.4. Касание очков

Если игрок касается очков без разрешения судьи во время игры – назначается пенальти «касание очков».

Игрок, покинувший площадку на время пробития штрафного броска, не имеет права касаться очков. В противном случае, назначается пенальти «касание очков».

В случае, если заменяемый игрок касается игровых очков до объявления замены судьей (номер, команда), назначается пенальти «касание очков».

9.5. Неправильная защита

Первый защитный контакт с мячом должен быть совершен игроком, любая часть тела которого касается командной зоны (6 метров).

9.6. Задержка игры

Игроки должны быть готовы к началу игры по команде судьи.

Игроки не могут быть ориентированы, с помощью кого-либо, на игровой площадке, за исключением ситуации пробития штрафных бросков.

Игрокам запрещены любые действия, направленные по мнению судьи, на задержку игры.

9.7. Неспортивное поведение

Если судья определяет поведение игрока в неспортивной манере назначается пенальти «неспортивное поведение». В дальнейшем, любое второе нарушение «неспортивное поведение» одним и тем же игроком приводит к немедленному удалению игрока с игровой площадки с правом замены. Удаленный игрок пропускает следующую игру на турнире и организационным комитетом соревнований решается вопрос о дальнейшем участии игрока в турнире.

Любой преднамеренный физический контакт игрока с судьей приводит к немедленному удалению игрока с игровой площадки.

Игроки, преднамеренно изменяющие форму мяча, наказываются пенальти «неспортивное поведение».

Запрещено преднамеренное смачивание мяча протиранием о какую-либо поверхность. В данном случае, назначается пенальти «неспортивное поведение».

Голбол – игра, в которую играют руками. Любой преднамеренный удар мяча ногой наказывается пенальти «неспортивное поведение».

9.8. Шум

Любой шум, преднамеренно совершаемый игроком во время броска или во время полета мяча после броска, который мешает противоположной команде защищаться - наказывается пенальти «шум».

10. Командные пенальти

10.1. В случае фиксирования командного нарушения, судья подает свисток, объявляет нарушение, команду и номер игрока. Команда, которая пробивает штрафной бросок, может выбрать защищающегося игрока из числа игроков соперника, находящихся на игровой площадке в этот момент. Правила игры в полном объеме применяются к процедуре пробития штрафного броска. При нарушении правил пробивающим игроком - гол не засчитывается. В случае нарушения со стороны защищающегося игрока – бросок повторяется. В случае попадания мяча в ворота пробивающего игрока – гол не засчитывается с потерей выполнения броска. Команда может отказаться от выполнения штрафного броска, в таком случае, мяч остается у пробивающей команды, игра продолжается. Во время пробития штрафного броска игровые часы останавливаются.

10.2. 10 секунд

10.2.1. Команде дается 10 секунд после первого защитного контакта с мячом до пересечения мячом после броска средней линии площадки.

10.2.2. При объявлении тайм-аута, замены, таймер 10-ти секунд останавливается на паузе и продолжается после команды судьи «плей». За оставшееся время команда должна броском перевести мяч через среднюю линию.

10.2.3. В случае, если защитный контакт приводит к команде судьи «блок аут», 10-ти секундный таймер останавливается. После возврата мяча на площадку судья дает команду «Тишина», дает свисток и дает команду «плей». 10-секундные часы будут перезагружены после команды «плей».

10.2.4. При официальном тайм-ауте 10-ти секундный таймер сбрасывается.

10.2.5. 10-ти секундный таймер сбрасывается после объявления гола.

10.2.6. 10-ти секундный таймер сбрасывается по окончании половины игры.

10.2.7. 10-ти секундный таймер сбрасывается при назначении штрафного броска за нарушением правил.

10.2.8. 10-ти секундный таймер запускается при первом защитном контакте игрока команды с мячом.

10.3. Задержка игры

10.3.1. Команда должна быть готова начать игру по команде судьи.

10.3.2. Запрещаются любые действия, направленные на задержку игры.

10.3.3. В перерыве игры, судейский стол должен быть предупрежден о любых заменах игроков в команде.

10.3.4. Команда может запрашивать не более 4-х тайм-аутов за игру, но не более 3-х тайм-аутов за вторую половину игры, а также не более одного тайм-аута в дополнительное время.

10.3.5. Команда может запрашивать не более 4-х замен игроков за игру, но не более 3-х замен за вторую половину игры, а также не более одной замены в дополнительное время.

10.3.6. Игрок, выходящий на замену должен быть готов вступить в игру по команде судьи после объявления замены тренером.

10.4. Неспортивное поведение

10.4.1. Все члены команды и делегации должны соблюдать спортивные принципы поведения во время игры.

10.4.2. Судья имеет право удалить из зала любого члена команды, а также члена делегации в случае фактов неспортивного поведения.

10.5. Подсказка со скамьи

10.5.1. Члены команды, указанные в стартовом протоколе могут общаться с игроками на площадке только во время официальных остановок (по свистку судьи) игры. Все переговоры должны быть прекращены по команде судьи «тишина». В противном случае, назначается пенальти «подсказка со скамьи»

10.5.2. Тренеры команды могут общаться с игроками после объявления результата пробития штрафного броска.

10.5.3. Во время штрафных бросков после дополнительного времени игры тренеры и незадействованные игроки могут общаться с игроками на площадке.

10.5.4. В случае второго нарушения «подсказка со скамьи» одним и тем же членом команды, этот человек удаляется со скамейки запасных игроков или из зала. В данном случае, также назначается пенальти «подсказка со скамьи».

10.6. Шум

Любой шум, преднамеренно совершаемый членом команды во время броска или во время полета мяча после броска, который мешает противоположной команде защищаться - наказывается командным пенальти «шум».

11. Конец игры

11.1. Дополнительное время

11.1.1. В случае необходимости определения победителя при ничейном результате в основное время игры, назначается дополнительное время, состоящее из 2-х половин по 3 минуты каждая.

11.1.2. После окончания основного времени игры назначается перерыв 3 минуты до начала дополнительного времени игры. В это время производится новая жеребьевка для определения команды, начинающей с мячом и сторон игры.

11.1.3. Первая команда, которая забивает гол в дополнительное время – объявляется победителем игры.

11.1.4. Перед второй половиной дополнительного времени команды меняются сторонами игры в течение 3-х минутного перерыва.

11.2. Дополнительные штрафные броски

11.2.1. Дополнительные штрафные броски назначаются в случае ничейного результата после дополнительного времени игры. Правила игры полностью применяются во время проведения дополнительных штрафных бросков.

11.2.2. Во время проведения новой жеребьевки тренер подает заявку на порядок пробития дополнительных штрафных бросков. В заявку должны быть включены все игроки из стартового протокола игры.

11.2.3. Количество дополнительных штрафных бросков, пробиваемых командой, определяется минимальным количеством игроков в заявке двух команд.

11.2.4. Игроки, дисквалифицированные с соревнований или получившие травму, пропускают свою очередь пробития бросков. Следующий по заявке игрок выполняет штрафной бросок.

11.2.5. Перед началом дополнительных штрафных бросков проводится новая жеребьевка для определения, какая из команд начнет выполнение бросков.

11.2.6. Все игроки на скамейке запасных игроков должны быть в игровых очках во время пробития дополнительных штрафных бросков и до окончания процедуры.

11.2.7. Первые игроки из заявок тренеров устанавливаются боковым судьей на центр по линии ворот и каждый игрок выполняет по одному броску. Судья объявляет номера игроков и порядок пробития бросков.

11.2.8. Команда, выигравшая жеребьевку, имеет право выбора (бросок или защита). Во второй паре игроков порядок пробития штрафных бросков меняется и так далее до определения победителя игры.

11.2.9. Если бросающий игрок нарушает правила, бросок засчитывается, но гол засчитан быть не может. Штрафной бросок за нарушение не назначается. В случае нарушения, предотвратившего гол, защищающимся игроком, бросок повторяется.

11.2.10. Процедура повторяется до тех пор, пока минимальное количество игроков в заявке двух команд смогут выполнить свои броски. Победитель определяется в случае, если по окончании процедуры одна из команд забила большее количество голов, чем противоположная команда.

11.3. Дополнительные броски до «золотого гола»

11.3.1. В случае, если по окончании пробития дополнительных штрафных бросков сохраняется ничейный результат, проводится новая жеребьевка для определения команды, которая начнет новую процедуру.

11.3.2. Правила проведения процедуры пробития дополнительных бросков сохраняются.

11.3.3. Победитель может быть определен по окончании бросков в каждой паре игроков.

11.4. Подписание протокола и процедура подачи протеста

11.4.1. Немедленно по окончании игры протоколы должны быть подписаны тренерами и судьями. Если тренер не подписывает протокол, он не имеет права на подачу протеста по результату игры.

11.4.2. Любой протест может быть подан в письменной форме не позднее 30 минут по окончании игры. В протесте обязательно должен быть указан пункт правил, на который подается протест. Протест не может быть подан на назначение судей или условия проведения соревнований.

11.4.3. Протест должен быть рассмотрен организационным комитетом соревнований. Решение комитета является окончательным.

12. Проведение турниров

12.1. Результаты группового турнира и распределение команд

По итогам группового турнира команды распределяются в соответствии с количеством набранных очков. За победу присуждается три (3) очка, за ничью – одно (1) очко, за поражение – ноль (0) очков. В случае, если 2 или более команд набрали одинаковое количество очков, команды распределяются по следующему принципу:

- разница забитых и пропущенных голов командой в групповом турнире;
- количество побед команды в групповом турнире;
- количество пропущенных голов командой в групповом турнире, команда с меньшим количеством получает преимущество;
- разница забитых и пропущенных голов в играх между командами с одинаковым количеством очков.

В случае, если более 2-х команд набрали одинаковое количество очков, вышеуказанные критерии применяются до того, как одна из команд не покажет худший результат. Далее процедура повторяется сначала для оставшихся команд, пока все команды не будут распределены по местам после группового турнира.

12.2. Неявка или снятие команды

В случае неявки команды, этой команде засчитывается поражение. Сопернику присуждается три (3) очка с разницей забитых и пропущенных голов "+10". Если команда снимается с соревнований по какой-либо причине, всем остальным командам присуждается три (3) очка с нулевой разницей забитых и пропущенных мячей. При этом, все предыдущие

результаты команды автоматически отменяются. В данном случае разрешена корректировка расписания соревнований.

Раздел 3. ЛЕГКАЯ АТЛЕТИКА

1. Виды соревнований

Существуют следующие виды соревнований:

1.1. Беговые дисциплины:

- 100 метров (мужчины, женщины; юниоры, юниорки (18-19 лет); юноши, девушки (14-17 лет);
- 200 метров (мужчины, женщины; юниоры, юниорки (18-19 лет); юноши, девушки (14-17 лет);
- 400 метров (мужчины, женщины; юниоры, юниорки (18-19 лет); юноши, девушки (14-17 лет);
- 800 метров (мужчины, женщины; юниоры, юниорки (18-19 лет); юноши, девушки (14-17 лет);
- 1500 метров (мужчины, женщины; юниоры, юниорки (18-19 лет); юноши, девушки (14-17 лет);
- 5000 метров (мужчины, женщины);
- 10000 метров (мужчины);
- Марафон (мужчины, женщины).

1.2. Смешанная категория

- 4x100 метров – эстафета (мужчины, женщины; юниоры, юниорки (18-19 лет); юноши, девушки (14-17 лет);
- 4x400 метров – эстафета (мужчины, женщины; юниоры, юниорки (18-19 лет); юноши, девушки (14-17 лет).

1.3. Прыжки и метания:

- Прыжки в длину (мужчины, женщины; юниоры, юниорки (18-19 лет); юноши, девушки (14-17 лет);
- Прыжки тройным (мужчины, женщины);
- Прыжки в высоту (мужчины, женщины; юниоры, юниорки (18-19 лет); юноши, девушки (14-17 лет);
- Метание диска (мужчины, женщины);
- Метание копья (мужчины, женщины; юниоры, юниорки (18-19 лет); юноши, девушки (14-17 лет);
- Толкание ядра (мужчины, женщины; юниоры, юниорки (18-19 лет); юноши, девушки (14-17 лет).

1.4. Инвентарь:

Вес инвентаря в метательных дисциплинах должен составлять:

Диск – 1кг для женщин и юниорок (18-19 лет); 2кг для мужчин; 1,750 кг для юниоров (18-19 лет); 1,500 кг для юношей (до 18 лет).

Копье – 600гр для женщин и юниорок (18-19 лет); 800гр для мужчин и юниоров (18-19 лет); 600 гр для юношей (до 16 лет); 500 гр для девушек (до 18 лет).

Ядро – 4 кг для женщин и юниорок (18-19 лет); 7,260 кг для мужчин; 6 кг для юниоров (18-19 лет); 5 кг для юношей (14-17 лет); 3 кг для девушек (14-17 лет).

1.5. Пятиборье:

Все классы, мужчины и женщины.

Пятиборье для мужчин должно состоять из 5 видов, которые проводятся в один день и в следующем порядке: прыжки в длину, метание копья, забег на 100м, метание диска и забег на 1500м.

Пятиборье для женщин должно состоять из 5 видов, которые проводятся в один день и в следующем порядке: прыжки в длину, толкание ядра, забег на 100м, метание диска и забег на 800м.

2. Доступ в зону соревнований

2.1 Только сопровождающие слепых спортсменов имеют право доступа в зону соревнований (на беговую дорожку или в зоны метаний и прыжков). Эти люди должны быть четко различимы и на них должна быть надета яркая оранжевая куртка, предусмотренная ГСК.

2.2. Тотально слепые спортсмены в тройном прыжке и прыжке в длину могут использовать специального помощника для того, чтобы обеспечить акустическую ориентацию во время разбега, а также сопровождающего в целях правильного позиционирования спортсмена на беговой дорожке.

2.3. Слабовидящие спортсмены, участвующие в прыжковых дисциплинах, могут сопровождаться в зону соревнований только одним человеком, который может являться одновременно как помощником, так и/или сопровождающим. Никакие другие лица не имеют право доступа в зону соревнований.

2.4. Ограничение по времени прыжковых и метательных видов

В прыжковых и метательных видах, где спортсмены могут сопровождаться помощниками или сопровождающими, время, отведенное на попытку, начинает отсчитываться с того момента, когда ответственное официальное лицо видит, что спортсмен полностью закончил процесс ориентирования.

2.5. Примечание: Если спортсмен потерял ориентацию и нуждается в переориентировке, необходимо остановить часы и вновь запустить время только тогда, когда ориентация спортсмена вновь завершится.

3. Правила соревнований по бегу

3.1 Забег на 100м для тотально слепых спортсменов

3.1.1 Крупные соревнования

Забег на 100м на чемпионатах мира и Паралимпийских играх, а также других крупных международных соревнований, должен быть организован на основе забега для 4 атлетов с сопровождающими, включая предварительные турниры, полуфиналы и финалы.

3.1.2 Другие соревнования

На других этапах соревнования, особенно это касается молодежных и детских состязаний, данный вид может быть по выбору организован как серия индивидуальных забегов для каждого по очереди. Результат определяется в соответствии с показанным местом.

3.1.3 В случае когда в забеге на 100м участвуют более 6 спортсменов, то соревнование организуется в виде индивидуальных забегов в виде квалификационного раунда и финала. В финал попадают спортсмены, показавшие шесть лучших результатов.

3.1.4 Порядок, в котором спортсмены должны бежать, определяется на первом этапе при помощи жребия. Если есть финальный этап, то последовательность определяется следующим образом: самый быстрый бегун по результатам квалификационного раунда бежит последним, следующий – предпоследним и т. д.

3.1.5 В случае, если лучший результат оказался ничейным, спортсмены, показавшие этот результат должны заново пробежать дистанцию, если это возможно. Если нет, то результат остается.

3.1.6 Тотально слепой спортсмен, соревнующийся правилу одиночных забегов, может бежать с помощью не более двух помощников, один из которых должен оставаться за финишной чертой. Место второго помощника (если он присутствует) не ограничивается, однако он не должен пересекать финишную черту раньше спортсмена.

Помощник, подающий звуковой сигнал, отвечает за то, чтобы спортсмен был правильно ориентирован на линии старта, а также направляет его в течение всей дистанции.

3.1.7 Тотально слепой спортсмен может использовать также лидера в соревнованиях, основанных на индивидуальных забегах.

3.1.8 Повторная попытка может быть разрешена только в том случае, если существуют обстоятельства, не зависящие от спортсмена и помощника/сопровождающего (как и команды).

3.2 Забеги на 200м - 800м для класса В1

3.2.1 Спортсмены класса В1 бегут при помощи сопровождающих. Каждый спортсмен должен иметь по две дорожки для себя и своего сопровождающего. Это называется «дорожка соревнующегося» и оба бегущих должны оставаться в ее пределах в течение всей дистанции. Бежит ли спортсмен по внутренней стороне и или по внешней стороне дорожки решает «команда», но этот выбор не должен нарушать положение спортсменов на стартовой линии или во время бега.

3.2.2 Стартовые линии при старте уступами необходимо обозначать 1, 3, 5, 7 и так далее. Эти дорожки должны располагаться соответственно поперек линий 2, 4, 6 и 8, используя ленту такого же цвета.

3.3 Для класса В2

3.3.1 Спортсмены класса В2 имеют в своем распоряжении две беговые дорожки (для себя и своих сопровождающих) во всех забегах, где бегуны бегут по отдельным дорожкам, и тогда, когда забег на 800м стартует на отдельных дорожках. Когда две беговые дорожки даются в распоряжение спортсмена и его сопровождающего, то применяется правило 3.2.

3.3.2 Спортсмен класса В2 имеет право пользоваться сопровождающим в забеге на любую дистанцию. В этом случае действительны правила для класса В1.

3.4 Способы сопровождения

3.4.1 Наиболее приемлемо, чтобы спортсмены привозили с собой своих сопровождающих. Однако организаторы должны предусмотреть возможность предоставления спортсмену сопровождающего, если такая просьба будет внесена заранее с заявкой на участие (вместе с требуемым типом сопровождения).

3.4.2 Спортсмен и его сопровождающий во время соревнования считаются командой.

3.4.3 При пересечении финишной черты слепым спортсменом сопровождающий должен находиться позади него.

3.4.4 Выбор способа сопровождения является прерогативой спортсмена. Он или она может выбрать либо тот способ, при котором необходимо держать сопровождающего за локоть, либо с помощью веревки, либо просто бежать рядом. Кроме того, бегун может выбрать способ, при котором он получает устные указания от сопровождающего.

3.4.5 Ни при каких условиях сопровождающий не имеет права тянуть за собой спортсмена или подталкивать его вперед. Нарушение данного правила влечет за собой дисквалификацию.

3.4.6 Независимо от того, используется веревка или нет, спортсмена и сопровождающего в любое время не должно разделять расстояние более 0,50м.

3.4.7 Для забегов на средние и длинные дистанции (свыше 400м) допускаются два сопровождающих. Сменить сопровождающих каждый спортсмен может только один раз. Эта смена сопровождающих должна происходить таким образом, чтобы не мешать другим участникам. Смена должна происходить на прямой.

О намерении поменять сопровождающих необходимо сообщить заранее судье на дорожке.

3.4.8 Сопровождающие спортсменов должны носить яркие оранжевые куртки, для того чтобы их можно было отличить от спортсменов. Эти куртки должны быть предусмотрены ГСК.

3.5 Стартовые колодки

3.5.1 Спортсмены класса В1 и В2 в спринтерских забегах на 100-400м могут выбрать либо старт при помощи стартовых колодок, либо без стартовых колодок, либо стартовать с низкого или высокого старта.

3.6 Марафон

3.6.1 В марафонском забеге спортсмены классов В1, В2 и В3 бегут вместе.

3.6.2 В марафонском забеге организаторы должны предусмотреть такие номера, которые различают классы В1, В2 и В3, принимающие участие в забеге.

Организаторы должны гарантировать то обстоятельство, что официальные лица осведомлены о проблемах безопасности (говоря о предоставлении напитков) для слепых и частично видящих спортсменов и каждый помощник должен знать об этих мерах безопасности.

3.6.4 Порядок финиша определяется для всех трех классов.

3.6.5 Участники классов В1 и В2 могут сменить до четырех сопровождающих, однако эта смена должна происходить только на 10-м, 20-м и 30-м километрах. Спортсмен может бежать только при помощи одного сопровождающего в одно время. Все сопровождающие, которые не сопровождают спортсменов, должны покинуть марафонский забег.

Строго рекомендуется, чтобы организаторы обеспечили проведение всей гонки в хороших дневных условиях.

3.7 Эстафеты

3.7.1 В эстафетной команде должны принимать участие как минимум один спортсмен класса В1 и один спортсмен класса В2. В эстафетной команде должно быть не более одного спортсмена класса В3.

3.7.2 Каждая эстафетная команда занимает две дорожки.

3.7.3 Для передачи эстафетной палочки необходимо использовать, предусмотренные ГСК, зоны. Линии, отмечающие зону передачи эстафеты, должны отмечать две дорожки за одну и, следовательно, команды, занимающие две дорожки, будут передавать эстафету на дорожках 1, 3, 5 и 7. Необходимо располагать две линии (как и линии старта) в одну линию. Протяженность линии старта и зоны передачи эстафеты должна быть сделана лентой того же цвета.

3.7.4 Правильной передачей эстафеты считается следующее: спортсмен, вбегающий в зону передачи эстафеты, должен передать эстафетную палочку выбегающему из нее спортсмену внутри этой зоны. Передача может быть, как между сопровождающими, так и между спортсменами (сопровождающий должен находиться позади спортсмена во время передачи эстафеты).

3.7.5. Если выбегающий из зоны передачи эстафеты спортсмен уже покинул ее, то он или она не имеет право опять в нее вернуться.

3.7.6. Назначается один судья для того, чтобы следить за тем как каждая команда передает эстафету в зоне.

3.7.7. Назначается один сопровождающий в зону для смены сопровождающего, который имеет право выйти на беговую дорожку и помочь в позиционировании любого спортсмена класса В2, который намеревается бежать без помощи сопровождающего. Сопровождающий должен находиться в таком положении, чтобы не мешать проведению забега.

3.7.8 Эстафета 4x100м проводится только по беговым дорожкам, а каждая команда имеет в своем распоряжении две дорожки. Зонами передачи являются дорожки 1, 3, 5, 7 и так далее.

3.7.9 В эстафете 4x400м каждая команда на старте и на первом круге располагается на двух беговых дорожках при первой передаче, происходящей на линиях 1, 3, 5, 7.

3.7.10. Линии, обозначающие старт и зону для передачи эстафеты, должны располагаться на внешних краях двух линий, используя при этом ленту того же цвета.

3.8 Предварительные забеги и финалы

3.8.1. Для всех классов и для всех беговых видов необходимо проводить предварительные забеги и финальные забеги, если имеется необходимое количество участников.

3.8.2. В беговых видах может принимать участие следующее максимальное количество спортсменов (не считая сопровождающих):

Количество спортсменов

Дистанция	КЛАСС В1	КЛАСС В2	КЛАСС В3	Дистанция	КЛАСС В1
100 м	4#	4	8	100 м	4#
200 м	4	4	8	200 м	4
400 м	4	4	8	400 м	4
800 м	4/5*	5*	8	800 м	4/5*
1500 м	6	8	10	1500 м	6
5000 м	10	10	20	5000 м	10
10000 м	10	10	20	10000 м	10

* - в зависимости от условий старта

- для индивидуальных забегов максимальное количество 6

3.8.3 К предварительным забегам и финальным забегам применяются следующие квалификационные условия, за исключением специального соглашения ГСК, назначенного для проведения соответствующего чемпионата:

100м-400м класс В1 и 100м-400м класс В2

5-8 участников 1-й в двух забегах + 2 других, показавших самый высокий результат, выходят в финал;

9-12 участников 1-й и 2-й в трех забегах + 2 других, показавших самый высокий результат, выходят в полуфиналы;

13-16 участников 1-й в четырех забегах + 4 других, показавших лучшие результаты, выходят в полуфиналы;

1-й в полуфиналах + 2 других, показавших лучшие результаты, выходят в финал;

100м-1500м для класса В3

9-16 участников 1-й – 3-й в двух забегах + 2 других, показавших лучшие результаты, выходят в финал;

17-24 участников 1-й – 4-й в трех забегах + 4 других, показавших лучшие результаты, выходят в полуфиналы;

1-й – 3-й в полуфиналах + 2 других, показавших самый высокий результат, выходят в финал;

25-32 участников 1-й – 3-й в четырех забегах + 4 других, показавших лучшие результаты, выходят в полуфиналы;

1-й – 3-й в полуфиналах + 2 других, показавших лучшие результаты, выходят в финал;

800м - для класса В1 и класса В2

(в каждом забеге участвуют предположительно по пять спортсменов)

6-10 участников 1-й – 2-й в двух забегах + 1, показавший лучший результат, выходят в финал;

11-15 участников 1-й – 2-й в трех забегах + 4 других, показавших лучшие результаты, в полуфиналы;

1-й – 2-й в полуфиналах + 1, показавший лучший результат, выходят в финал;

16-20 участников 1-й – 2-й в четырех забегах + 2 других, показавших лучшие результаты, выходят в полуфиналы;

1-й – 2-й в полуфиналах + 1, показавший лучший результат, выходят в финал;

1500м - для класса В1 и класса В2

7-12 участников 1-й – 2-й в двух забегах + 2 других, показавших лучшие результаты, выходят в финал;

13-18 участников 1-й – 3-й в трех забегах + 3 других, показавших лучшие результаты, выходят в полуфиналы;

1-й – 2-й в полуфиналах + 2 других, показавших лучшие результаты, выходят в финал;

5000м -10000м для класса В1 и класса В2

11-20 участников 1-й – 3-й в двух забегах + 4 других, показавших лучшие результаты, выходят в финал;

21-30 участников 1-й – 2-й в трех забегах + 4 других, показавших лучшие результаты, выходят в финал;

5000м -10000м для класса В3

21-40 участников 1-й – 8-й в двух забегах + 4 других, показавших лучшие результаты, выходят в финал.

3.9 Информация о времени

3.9.1 Поскольку спортсменам различных классов с ослабленным зрением трудно следить за временем по тому табло, которое расположено около беговой дорожки, тренерам разрешается выкрикивать своим спортсменам время в забегах от 800м и более, однако находиться они должны за пределами беговой дорожки.

4. Соревнования по прыжкам

4.1 Прыжки в длину и тройной прыжок

4.1.1 Помощь сопровождающих и/или помощников может использоваться только спортсменами классов В1 и В2.

4.1.2 Для спортсменов класса В1 и В2 зона отталкивания должна составлять собой прямоугольник 1х1,22м, которая должна быть подготовлена следующим образом: с помощью порошка, светлого песка и так далее. Это делается для того, чтобы спортсмен оставлял на ней отпечаток своей толчковой ногой.

В целях безопасности рекомендуется, чтобы минимальное расстояние между осевой линией дорожки для разбега и боковинами прыжковой ямы составляло 1,75м. В случае невозможности выполнить данную рекомендацию, главный судья соревнований, ответственный за проведение соревнования, может потребовать принять дополнительные меры безопасности.

4.1.3 Замеры длины прыжка для спортсменов классов В1 и В2 производятся по точке приземления спортсмена в яме и от ближайшего отпечатка, оставленного толчковой ногой. В случае, если спортсмен не оттолкнулся из зоны отталкивания, а оттолкнулся перед ней, то замер производится от точки приземления спортсмена в яме до дальнего от ямы края зоны отталкивания.

4.1.4 В остальном зона отталкивания имеет функции обычной доски отталкивания (то есть спортсмену не позволено отталкиваться любой частью его или ее обуви по ту сторону края зоны отталкивания, расположенного ближе к яме).

В тройном прыжке по правилам необходимо, чтобы отталкивание и приземление спортсмена в яме происходило с определенными ограничениями, установленными данными правилами.

4.1.5 Расстояние между зоной отталкивания или доской и прыжковой ямой должно быть следующим:

- Прыжки в длину (В1, В2) 1м;
- Тройной прыжок (В1) 9м;
- Тройной прыжок (В2) 11м;
- Тройной прыжок (В3) 11м;

4.1.6 В случае если кому-либо из спортсменов, выступающих в прыжках в длину или тройном прыжке, понадобится устное подтверждение того, что время отсчета его или ее попытки на табло уже началось, официальные лица должны предусмотреть такую возможность.

4.2 Прыжки в высоту

4.2.1 Прыгунам класса В1 перед выполнением разбега разрешается ощупать планку в целях лучшей ориентации. Если при этом спортсмен сдвинет планку, то это не рассматривается как неудачная попытка.

4.2.2 Спортсменам классов В1 и В2 разрешено использовать помощника для ориентации с помощью акустических средств. При этом помощник должен располагаться таким образом, чтобы не мешать официальным лицам, ответственным за проведение соревнований.

4.2.3 Спортсменам класса В2 разрешается размещать визуальный ориентир на планке. Это должно быть одобрено ответственным техническим делегатом.

5. Правила соревнований по метанию (толканию)

5.1 Помощь сопровождающих и/или помощников может быть использована спортсменами, выступающими в соревнованиях по метанию (толканию), только в классах В1 и В2.

5.2 Спортсменов классов В1 и В2 (в необходимых случаях) могут приводить в сектор для метания и толкания, а также на дорожку для разбега сопровождающий.

5.3 В задачу сопровождающего входит помощь спортсмену в ориентировании в круге для метания или на дорожке для разбега перед совершением попытки. Сопровождающий должен покинуть дорожку для разбега или круг для метания перед выполнением попытки.

5.4 Акустическая ориентация разрешена для спортсменов класса В1 и В2 – до, во время и после попытки.

5.5 Спортсмены классов В1 и В2 могут быть выведены сопровождающими из круга для метания (толкания) или с дорожки для разбега после того, как судьи определят, засчитана попытка или нет.

5.6 Если судья, ответственный за проведение соревнования, определит, что сопровождающий, который отвечает за акустическую ориентацию, находится в небезопасной зоне, он просит, чтобы сопровождающий отошел.

6. Правила соревнований по пятиборью

6.1 Соревнования по пятиборью проводятся в один день и в следующей последовательности видов:

мужчины: прыжки в длину, копье, 100м, диск, 1500м;

женщины: прыжки в длину, ядро, 100м, диск, 800м.

7. Судейская коллегия

7.1. Во время национальных и международных соревнований руководство соревнованиями состоит из главного судьи соревнования (он обеспечивает общее руководство) и руководителя, ответственного за организацию и техническое обеспечение.

7.2. Они отвечают за проведение соревнований в соответствии с правилами. Апелляционное жюри рассматривает все поданные протесты и выносит по ним свое решение. Решение апелляционного жюри является окончательным.

7.3. В судейскую коллегия полного состава входят как минимум 1 главный судья и 4 старших судьи. Кроме того, в зависимости от вида в судейскую коллегия входят:

- 4 судьи на дистанции,
- 3 судьи-хронометриста,
- 2 стартера,
- судья при участниках,
- судья на старте,
- судья на дисциплине,
- секретарь,
- судьи на финише,
- судьи на дистанции,
- технический секретарь.

7.4. Главный судья

7.4.1. Главный судья отвечает за соблюдение правил соревнований и принимает решения по всем техническим вопросам, могущим возникнуть в ходе соревнования (например, разногласия об очередности занятых мест он разрешает в соответствии с отчетом старшего судьи на финише, старшего судьи-хронометриста и показаний фотофиниша).

7.4.2. Главный судья руководит работой судейской коллегии на этапах подготовки, проведения и подведения итогов соревнования: участникам должны быть созданы необходимые условия для показа лучших результатов при точном соблюдении правил; обеспечена безопасность участников, судей и зрителей, соревнования должны быть интересным зрелищем.

7.4.3. Главный судья участвует, в составлении плана подготовки и организации соревнования. Разрабатывает Программу соревнований по дням и расписания - по времени, если они отсутствуют в Положении. Определяет время и место работы комиссии по допуску участников, условия выхода в последующие круги, в прыжках квалификационные нормативы, в метаниях - условия использования личных снарядов. Проверяет трассы (схемы трасс должны быть приложены к регламенту), снаряды. Участвует в торжественных церемониях. Назначает совещания с представителями, судьями, контролирует ход соревнований, решает все возникающие вопросы и протесты, утверждает итоговые результаты соревнования, контролирует составление и скрепляет своей подписью акты на рекорды. Руководит составлением отчета о соревновании. Обеспечивает сдачу итоговых документов.

7.4.4. Главный судья имеет право:

- отменить соревнования по отдельным дисциплинам, прекратить дальнейшее проведение или устроить временный перерыв, изменить расписание соревнований;
- отстранить от участия в соревнованиях участников, допустивших грубость, показавших явную неподготовленность;
- отстранить судей, не справляющихся со своими обязанностями, отменить решение любого судьи, кроме основного стартера и судей по технике спортивной ходьбы;

- при необходимости может назначить новое соревнование между участниками, если нарушение соревнований произошло по вине других участников или из-за других помех.

7.4.5. Он должен иметь костюм, отличающийся от одежды остальных судей соревнований.

7.5. Главный секретарь

Главный секретарь работает под руководством главного судьи соревнований. Он отвечает за подготовку и оформление всей основной документации, относящейся к проведению соревнований, организует работу секретариата, координирует его взаимодействие с другими службами соревнований, пресс-центром, бригадами по отдельным дисциплинам, принимает от комиссии по допуску заявочные документы на участие в соревнованиях и обеспечивает выдачу номеров участников, организует проведение жеребьевки, подготавливает промежуточные, рабочие и официальные итоговые протоколы, отвечает за их достоверность, несет ответственность за правильность определения командных результатов. Совместно с главным судьей составляет отчет о проведенных соревнованиях, контролирует секретарей судейских бригад.

На крупных соревнованиях для лучшей организации работы секретариата назначаются один - два заместителя главного секретаря.

7.6. Технический представитель

7.6.1. Технический представитель президиума коллегии судей - инспектор соревнований. На соревнованиях 1 уровня технического представителя назначает президиум коллегии судей из числа наиболее квалифицированных и опытных судей. Эту кандидатуру утверждает организатор соревнования. Инспектор соревнований входит в число ГСК и апелляционного жюри.

7.6.2. Перед соревнованиями инспектор должен:

- ознакомиться с Положением, регламентом и другой документацией по планированию предстоящего соревнования;

- совместно с ГСК участвовать в приемке мест соревнований, трасс вне стадиона, инвентаря, оборудования, снарядов, в проверке наличия и состояния измерительных средств, наличия на них паспортов и клейм, подписать соответствующий акт совместно с ГСК участвовать в проверке условий для предстартовой подготовки спортсменов и условий для работы судейской коллегии;

- ознакомиться с намеченными мерами по обеспечению порядка и безопасности, особенно при предстартовой разминке и соревнованиях по метаниям (наличие ограждений на местах метания диска и молота).

7.6.3. Во время соревнований инспектор должен:

- оценивать качество работы членов ГСК и структурных подразделений судейской коллегии, а также местной организации;

- дать, совместно с членами ГСК, оценку квалификации судей, в т.ч. проходивших проверку для присвоения очередной категории;

- в случаях необходимости, не вмешиваясь в деятельность членов ГСК и судейских бригад, указать им через главного судью на замеченные нарушения (Правил, регламента, расписания и т. д.), дать рекомендации по их устранению, проконтролировать их выполнение.

7.6.4. По окончании соревнования инспектор должен:

- дать оценку соревнований и оценочный лист по предусмотренным в нем разделам;

- оценку довести до сведения главного судьи, главного секретаря;

- подготовить оценочный лист с соответствующими подписями в 2-х экземплярах для передачи в президиум коллегии судей (не позднее чем через 5 дней после соревнований);

- подготовить краткий текстовый отчет, в котором осветить ход соревнований, его положительные стороны, недостатки;

- принять участие в итоговом совещании судейской коллегии, на котором ознакомить судей с оценкой их работы;

- в тех случаях когда, по мнению инспектора, соревнование по уровню своего проведения претендует на поощрение по итогам сезона, он делает представление соответствующему президиуму коллегии судей.

7.7. Секретари

Секретари на видах записывают в протокол соревнований результаты, показанные участниками (прыжки в длину, тройной прыжок, все виды метаний), определяют итоговый результат и отдают протоколы в секретариат. Секретарь на финише записывает в протокол порядок прихода участников в забегах и их время.

7.8. Судья на финише

Судья на финише определяет приход участников по пересечению ими линии финиша, определяет метраж между первым и вторым, вторым и третьим и т.д. в спринтерском беге. Старший судья записывает все сведения в «финишку», корректирует показания секундомеров на основании метража и передает ее секретарю. Секретарь на финише сначала записывает приход участников забега, а затем напротив каждого из них фиксирует время секундомера. Время первого участника обязательно записывается по трем секундомерам, выделяя окончательный результат.

7.9. Судья-хронометрист

Судья-хронометрист включает секундомер по команде стартера (реакция на огонь или дым патрона, отмашку флажка) и выключает его при касании участником створа финиша любой частью тела, сообщает результат старшему судье, который его записывает. После команды старшего судьи «Секундомеры — на ноль!» сбрасывает показания секундомера. Показания секундомеров передаются секретарю. Время первого участника фиксируется тремя секундомерами, остальных — по одному секундомеру. Окончательный результат определяется следующим образом: отбрасываются лучшее и худшее показания секундомера, берется время среднего секундомера (например, 10,5 с; 10,7 с и 10,8 с, берется время 10,7 с).

7.10. Стартер

Стартер должен следить за тем, чтобы никто из участников не стартовал раньше или во время сигнала к старту. При нарушении этих правил он или его помощник должен возвратить участников к месту старта.

7.11. Судьи на дисциплинах «прыжки в длину» и «тройной прыжок»

Судьи на дисциплинах «прыжки в длину» и «тройной прыжок» дают разрешение на выполнение попытки, следят за временем, данным на попытку, за заступом участника, определяют ближнюю точку приземления, измеряют результат. При успешной попытке поднимается белый флаг и замеряется результат, при заступе поднимается красный флаг, попытка не засчитывается. Секретарь записывает результат каждого участника или делает прочерк при неудачной попытке.

7.12. Судьи на дисциплине «прыжки в высоту»

Судьи на виде «прыжки в высоту» устанавливают начальную и последующие высоты, дают разрешение на выполнение попытки, следят за временем, данным на попытку, определяют правильность преодоления высоты. При удачной попытке поднимается белый флаг, при неудачной — красный. Секретарь ведет протокол соревнований, вызывает участников на очередную попытку, отмечает в протоколе удачные — знаком «о» и неудачные — «х» попытки, пропущенные высоты или попытки отмечаются прочерком.

7.13. Судьи на дисциплине «метания»

Судьи на виде «метания» следят за техникой безопасности; правильностью выполнения попытки; за временем, отведенным на попытку; измеряют результат при удачной попытке; возвращают снаряды. Судьи в поле дают команду для выполнения попытки, после чего старший судья разрешает участнику выполнять метание. Секретарь вызывает участников на очередную попытку, записывает результаты в протокол, при неудачной попытке ставит прочерк.

8. Апелляционное жюри

8.1. Апелляционное жюри создается на соревнованиях в составе 3-5 человек.

8.2. Основная задача жюри - рассмотрение протестов, по которым ранее не было принято согласованного решения. Решения апелляционного жюри является окончательным.

8.3. Члены жюри, как правило, не вмешиваются в ход соревнования, но имеют право дать рекомендации главному судье.

9. Заявления и протесты

9.1. При возникновении у участников или представителей команд сомнений в правильности хода соревнований представитель команды или сам участник могут обратиться с заявлением к старшему судье на виде или к заместителю главного судьи, а затем с протестом в апелляционное жюри.

9.2. Первое заявление подается в устной форме сразу после объявления официального результата. Если по устному заявлению не может быть принято решение на месте или представитель (участник) не удовлетворен принятым решением, он может изложить свое заявление в виде письменного протеста.

9.3. Протест подается главному судье не позднее чем через 30 минут после официального объявления результата по данной дисциплине. Решение должно быть принято до начала следующего круга соревнований. При разборе используются любые доказательства (пленка фотофиниша, видеозапись, опрос свидетелей из числа официальных лиц). Решение по протесту оформляется письменным заключением.

Раздел 4. МИНИ-ФУТБОЛ 5x5 (для спортсменов класса В1)

1. Игровое пространство

Игровое пространство не должно иметь покрытия, создающего помехи для оптимальной акустики.

В случаях неблагоприятных погодных условий (сильный дождь, сильный ветер и т.д.), альтернативным средством может быть крытое игровое пространство со сходными характеристиками, имеющее деревянную, синтетическую резиновую или подобную поверхность, гарантирующее, таким образом, продолжение соревнования.

Если соревнования проводятся в закрытом помещении, это должно быть подтверждено и одобрено ГСК до начала соревнований.

1.1. Размеры

ДЛИНА: 42 м (максимум), 32 м (минимум)

ШИРИНА: 22 м (максимум) 18 м (минимум)

1.1.1. Границы площадки

Границы площадки должны иметь бортики, целью которых является сохранение нормального ритма игры и избежание частых «вбрасываний», что значительно замедляет игру. Кроме того, бортики также служат для облегчения ориентации игроков. Высота бортов должна быть в пределах 100-120 см. Они должны быть расположены на боковой линии, ограничивающей игровое поле.

1.2. Разметка

Площадка должна быть размечена хорошо видимыми линиями шириной 8 см. Более длинные линии, ограничивающие игровую площадку, называются боковыми линиями, а короткие - линиями ворот. Поперек площадки проводится средняя линия, которая делит игровое поле на две равные части. Центр площадки должен быть четко обозначен соответствующей отметкой. Вокруг центра площадки проводится окружность радиусом 3 м.

1.2.1. Зона подачи углового мяча

Зона подачи углового мяча располагается на пересечении линии ворот и боковой линии и представляет собой прямоугольник 20*8 см, нарисованный на внешней кромке линии ворот по направлению к воротам и служащий ориентиром для игрока, подающего угловой удар.

1.3. Штрафная площадь

На каждой половине игровой площадки в 6 м от каждой стойки ворот рисуется четверть окружности радиусом 6 м. Верхние точки четвертей окружности соединяются линией, параллельной линии ворот. Длина этой линии равна 3 м и соответствует расстоянию между стойками ворот. Площадь, ограниченная дугами окружности и отрезками прямых линий, носит название штрафной площади.

1.3.1. Вратарская площадка

В этой зоне разрешается находиться и перемещаться вратарю. Площадка представляет собой прямоугольник размером 5*2 м. Более длинная линия должна быть начерчена параллельно линии ворот, ее длина 5 м: три метра - расстояние между стойками ворот, и по одному метру от любой из сторон штанги; короткие двухметровые линии формируют угол 90 градусов с обоих концов длинной линии и соединяют концы длинной линии с линией ворот.

1.4. Шестиметровая точка

На воображаемой линии перпендикулярно линии ворот, на расстоянии 6 м от нее (посередине между штангами) находится видимая отметка. Это точка, с которой пробивается штрафной удар.

1.5. Восьмиметровая точка

На воображаемой перпендикулярной линии, начинающейся от линии ворот, на расстоянии 8 м (посередине между штангами) находится видимая точка. Это вторая точка, откуда должен пробиваться штрафной удар.

1.6. Зона замены

Замены могут производиться либо через центральный проход в ограждении игрового поля, напротив стола судьи-хронометриста, или же через линию ворот.

1.7. Ворота

Посередине каждой линии ворот устанавливаются ворота. Они состоят из двух вертикальных стоек, расположенных на расстоянии 3 м одна от другой (по внутреннему измерению), и соединенных горизонтальной перекладиной, нижняя линия которой находится на высоте 2 м от поверхности площадки. Поперечное сечение перекладины должно быть равно 8 см. Ширина стоек и перекладины должна быть одинаковой. Позади ворот к стойкам и перекладине крепится сетка. Нижняя часть сетки должна крепиться к изогнутым кронштейнам или иным деталям.

1.8. Игровая поверхность

Игровая поверхность должна быть твердая, гладкая и ровная.

1.9. Сетка ворот

Разрешается использовать сетку, изготовленную из пеньки, джута или нейлона. Однако нейлоновые нити для сеток не должны быть тоньше аналогичных нитей из джута или пеньки.

2. Мяч

2.1. Мяч должен иметь сферическую форму, его покрытие изготавливается из кожи.

2.2. Не допускается использование материалов, представляющих опасность для игроков.

2.3. Длина окружности мяча должна быть в пределах от 60 до 62 см.

2.4. Вес мяча до начала игры должен составлять от 410 до 430 г.

2.5. В мяче должна находиться звуковая система, не нарушающая траекторию полета или же вращения мяча. Чтобы обезопасить игроков, при вращении или ударе мяч должен издавать звук.

2.6. Если мяч испорчен или отсутствует звук, игра должна остановиться, а испорченный мяч должен быть заменен.

2.7. Игра возобновляется с подачи от ворот, свободного удара, штрафного или же углового удара.

2.8. В месте, где находится судья-хронометрист, должен находиться запасной мяч в нормальном состоянии, пригодный для игры.

3. Число игроков

3.1. В игре участвуют две команды, каждая из которых состоит минимум из 4 totally слепых игроков (категория В1) и 1 вратаря, который может быть либо зрячим, либо с нарушением зрения (В2, В3).

3.1.1. Каждая команда должна состоять минимум из 13 человек в следующем составе: 8 игроков, 2 вратаря, 1 тренер, 1 помощник тренера и 1 врач или массажист.

3.1.2. Минимальное число игроков, при котором команда допускается до игры, равно пяти (1 вратарь и 4 полевых игрока). В силу различных обстоятельств игра может закончиться с тремя игроками (1 вратарь и 2 полевых игрока).

3.2. Замены можно производить в любой игре.

3.3. Максимальное число игроков, выходящих на замену, равно пяти (1 вратарь и 4 полевых игрока).

3.4. Правила замены

3.4.1. В течение игры каждая команда может (в любое время) производить неограниченное число замен. На время проведения замены игра останавливается.

3.4.2. В случае 6-метрового или 8-метрового пенальти вратарь не может быть заменен. Исключением из этого правила может быть только травма вратаря. Для этого он должен быть осмотрен судьей, должно быть дано подтверждение врача или же массажиста в отсутствие вышеупомянутого.

3.4.3. Замена производится на следующих условиях:

3.4.3.1. Из-за боковой линии возле центрального прохода между бортами или же из-за линии ворот.

3.4.3.2. Каждая замена должна объявляться. Необходимо называть номер игрока, выходящего на поле и номер заменяемого игрока. Игра останавливается на время проведения замены.

3.4.3.3. Все замены производятся, когда мяч находится вне игры.

3.4.3.4. Дисквалифицированный игрок может быть заменен, но не имеет права возвращаться в игру и обязан покинуть игровое поле.

3.4.3.5. Любой игрок, выбывший из игры, может быть заменен, но не имеет права оставаться на скамье запасных.

3.5. Обязанности капитана команды:

3.5.1. Представлять свою команду в течение игры. Капитан имеет право апеллировать к судье или другим официальным лицам. Он обязан поддерживать спортивное поведение своих коллег.

3.5.2. Капитан должен иметь отличительную повязку на одной руке. Если он покидает игровое поле, он должен назвать нового капитана, чтобы тот принял его функции.

4. Экипировка игроков

4.1. Игрок не должен носить никаких предметов, представляющих опасность для себя и других игроков.

4.2. Экипировка игрока состоит из футболки, трусов, гетр, щитков и обуви. Разрешается играть в спортивной обуви. Играть без обуви запрещается.

4.3. На футболках игроков должны быть номера. Футболисты одной команды не должны иметь одинаковых номеров.

4.4. Вратарю разрешается играть в длинных трусах. Одежда вратаря по цвету должна отличаться от одежды игроков обеих команд и от одежды судей.

4.5. Во время игры каждый игрок должен носить светонепроницаемые очки. Эта мера разработана для того, чтобы все полевые игроки находились в равных условиях, независимо от их классификации.

4.6. Судья, по своему усмотрению, может не разрешить использование защитного обмундирования, если это может привести к травмам игроков.

4.7. Санкции против игроков

Любой игрок, не выполняющий настоящие правила, может быть удален с поля, чтобы привести свою экипировку в порядок. Вернуться на игровое поле он может только после того, как судья убедится, что экипировка игрока находится в полном порядке. Вернуться на поле можно только тогда, когда мяч находится вне игры.

4.8. Щитки

Щитки должны быть полностью закрыты носками и сделаны из материала, обеспечивающего нужную степень защиты игроков (каучук, пластик, полиуретан или же подобный материал).

5. Старший судья

5.1. Для проведения каждой официальной игры назначается старший судья. Его полномочия и права, предоставленные ему правилами, вступают в силу с того момента, когда он вступает на территорию, где расположена игровая площадка, и заканчиваются тогда, когда он покидает ее. Во время матча старший судья имеет право налагать взыскания, распространяющиеся на нарушения, совершенные в тот момент, когда игра была временно приостановлена и мяч вышел из игры. Решения судьи по всем фактам, связанным с игрой, являются окончательными, поскольку от них зависит результат матча.

5.2. Старший судья обязан выполнять все правила. Кроме того, он должен гарантировать соблюдение зрителями тишины (из-за звуковой системы, помогающей игрокам лучше ориентироваться), обеспечивая таким образом проведение игры по всем правилам.

5.3. Весь судейский состав должен носить одинаковую форму, состоящую из рубашки, брюк и спортивной обуви, отличающую судейский состав от игроков.

5.4. Обязанности старшего судьи

5.4.1. Старший судья обязан следить за строгим соблюдением правил игры.

5.4.2. Он должен воздержаться от наказания игроков в тех случаях, когда, по его мнению, остановка игры даст определенное преимущество провинившейся команде.

5.4.3. Он обязан зафиксировать все инциденты, имевшие место до, во время и после матча.

5.4.4. Он должен вести хронометраж игры, если нет судьи-хронометриста.

5.4.5. Он имеет право по собственному усмотрению останавливать игру при любом нарушении правил, временно прервать или вовсе прекратить ее из-за неблагоприятных погодных условий, вмешательства зрителей или по какой-либо иной причине. В подобных случаях судья должен составить подробный отчет с изложением всех обстоятельств и направить его в организацию, проводящую соревнование.

5.4.6. С момента своего выхода на игровое поле судья имеет право вынести предупреждение любому игроку, виновному в нарушении правил или неспортивном поведении, а если игрок продолжает вести себя не дисциплинированно, удалить его с поля. В таких случаях фамилия игрока заносится в протокол матча и отправляется в организацию, проводящую соревнование.

5.4.7. Он не должен позволять никому, кроме игроков и помощника судьи, выходить на игровое поле без своего разрешения.

5.4.8. Он обязан прервать игру, если, по его мнению, игрок получил серьезную травму, предложить как можно быстрее вынести пострадавшего с поля и немедленно возобновить игру. В случае легкой травмы игру останавливать не следует, пока мяч не выйдет из игры. Любому игроку, способному самостоятельно добраться до боковой линии или линии ворот, не следует оказывать помощь непосредственно на площадке.

5.4.9. Он должен удалить с поля любого игрока, который, по его мнению, грубо ведет себя, виновен в серьезном нарушении правил или допускает оскорбительные и нецензурные выражения.

5.4.10. Он дает сигнал к возобновлению игры после каждой ее остановки.

5.4.11. Принимает решение о соответствии мяча, предоставленного для проведения матча.

5.4.12. Он должен проверить правильное расположение глазных повязок и защитных очков.

5.4.13. Он обязан следить за выполнением каждым игроком Правила 4, если он выходит на поле. Это также следует делать перед началом игры или в случае замены.

5.4.14. Старший судья и /или его помощник должен контролировать сектора для сопровождающих.

5.5. Площадка делится воображаемыми линиями на 3 сектора:

5.5.1. Сектор обороны (вратарь).

5.5.2. Центральный сектор (тренер).

5.5.3. Сектор нападения (сопровождающий).

6. Помощник судьи

Помощник судьи располагается на стороне площадки, противоположной старшему судье.

Помощник судьи имеет те же права, что и старший судья, за исключением тех, которые упомянуты в Правиле 5 (г). Кроме того, первая часть Правила 5 (д) также применима к нему: «Имеет право по собственному усмотрению останавливать игру при любом нарушении правил». Помощник судьи обязан также: выполнять все правила и следить за соблюдением зрителями тишины (из-за звуковой системы), чтобы матч проводился по всем правилам.

6.1. Если игра проводится без хронометриста, он осуществляет контроль за 2-минутным удалением игрока.

6.2. Помощник судьи и/или старший судья осуществляет контроль над секторами, зарезервированными для сопровождающих и разделенными воображаемыми линиями на 3 сектора, как предназначено правилами:

6.2.1. Сектор обороны (вратарь).

6.2.2. Центральный сектор (тренер).

6.2.3. Сектор нападения (сопровождающий).

6.3. Должен контролировать минутный тайм-аут.

В случае необоснованного вмешательства помощника судьи в игру, старший судья вправе отказаться от его услуг и потребовать его замены, сообщив об этом в организацию, проводящую соревнование.

Помощник судьи должен иметь свисток.

7. Судья-хронометрист

7.1. Он должен располагаться за пределами поля, напротив средней линии, на одной стороне с зоной замены.

7.2. Хронометрист должен выполнять все правила и следить за соблюдением зрителями тишины (из-за звуковой системы), чтобы матч был проведен по всем правилам.

7.3. Он обязан гарантировать продолжительность игры в соответствии с требованием Правила 8. Для этого следует:

7.3.1. Включать свой хронометр после первого удара по мячу и выключать его во время перерыва, запрашиваемого судьей для оказания медицинской помощи или замены.

7.3.2. Контролировать двухминутный период наказания игрока после его удаления.

7.3.3. Подавать сигнал с помощью свистка или другого акустического сигнала, который должен отличаться от свистка судьи, об окончании первой половины, игры или дополнительного времени.

7.3.4. Вести запись всех тайм-аутов, информировать о них судей и команды и подавать сигнал о разрешении тайм-аутов по просьбе старшего тренера одной из команд (Правило 5.4).

7.3.5. Вести запись первых трех нарушений, допущенных каждой командой и зафиксированных судьями в каждой половине игры, и первых пяти нарушений, допущенных каждым игроком в течение всего матча. Должен предупреждать игрока, получившего четвертое замечание.

7.3.6. Вести запись остановок игры и их причин, отмечать номера игроков, забивших голы, получивших предупреждения или удаления; тайм-ауты и другую информацию, относящуюся к игре.

7.4. В случае чрезмерного вмешательства судьи-хронометриста, старший судья должен перераспределить его обязанности и произвести замену судьи-хронометриста, сообщив об этом руководителям соревнований. Судья-хронометрист должен иметь соответствующий хронометр и необходимые приспособления для демонстрации количества набранных фолов, которые предоставляются федерацией или клубом, на площадке которого проводится матч. Для международных соревнований использование судьи-хронометриста является обязательным.

8. Продолжительность матча

8.1. Матч состоит из двух периодов, каждый по 25 мин продолжительностью с измерением времени хронометром.

8.2. Хронометраж должен вестись судьей-хронометристом, чьи функции определены в Правиле 7.

8.3. Продолжительность каждой половины может быть увеличена в случае пробития пенальти.

8.4. Команды могут попросить минутный тайм-аут в каждой половине матча. Необходимо соблюдать следующие правила:

8.4.1. Только старшие тренеры команд имеют право попросить минутный тайм-аут у судьи-хронометриста.

8.4.2. Судья-хронометрист дает разрешение на тайм-аут в тот момент, когда мяч выходит из игры, используя свисток или другой акустический сигнал, который отличается от используемого судьями.

8.4.3. Когда тайм-аут разрешен, игроки могут собраться в середине площадки. Если они хотят получить инструктаж от тренера, это можно сделать возле боковой линии напротив скамейки запасных, не покидая при этом площадку. Тренер не имеет права во время тайм-аута выходить на площадку.

8.4.4. Если команда не использовала в первой половине игры свой тайм-аут, во второй половине он не может быть компенсирован.

8.4.5. Команда, берущая тайм-аут, должна владеть мячом в момент подачи просьбы о тайм-ауте.

8.5. Перерыв в игре не должен длиться больше 10 мин.

8.6. Решения

8.6.1. В случае отсутствия судьи-хронометриста отсчет точного времени проводится старшим судьей (Правило 8.2).

8.6.2. Если по условиям соревнований в случае ничейного результата дается дополнительное время, то в течение этого времени не разрешается брать таймаут.

8.6.3. Если отсутствует судья-хронометрист, то старший тренер просит разрешение на тайм-аут у помощника судьи (Правило 8.4).

9. Начало матча

9.1. Перед началом матча проводится жеребьевка для выбора сторон площадки или права первого удара. Команда по жребию получает право выбора стороны площадки либо первого удара.

По сигналу старшего судьи игра начинается ударом по мячу с места, то есть ударом ногой по неподвижному мячу, лежащему в центре площадки, при этом мяч ударом должен быть направлен на половину площадки соперников. Все игроки должны находиться на своей половине площадки, причем игроки команды, не выполняющей первый удар, должны располагаться на расстоянии не менее 3 м от мяча до тех пор, пока мяч не введут в игру (то есть пока не будет произведен первый удар).

Мяч считается в игре после того, как он пройдет расстояние, равное длине своей окружности.

Игрок, выполняющий первый удар, не может коснуться мяча повторно, пока его не коснется кто-либо из других игроков.

9.1.1. Капитан каждой команды вместе с сопровождающим должен участвовать в жеребьевке, чтобы решить, что выбрать - сторону площадки или право первого удара.

9.2. После того, как забит гол, матч возобновляется так же, как и в начале игры, той командой, в ворота которой забит гол.

9.3. После перерыва между таймами команды меняются сторонами площадки и первый удар выполняется игроком той команды, которая не производила его в начале игры.

Наказания

В случае нарушения пунктов 1, 2 и 3 Правила 9 первый удар повторяется, за исключением того случая, когда игрок, выполнивший первый удар, повторно коснулся мяча раньше кого-либо из остальных игроков. В этом случае судья останавливает игру и назначает свободный удар, который пробивается игроком противоположной команды с места, где произошло повторное касание. Если повторное касание произошло в штрафной площади противоположной команды, то свободный удар выполняется с 6-метровой линии с точки, ближайшей к месту касания.

Мяч, забитый непосредственно с первого удара, не засчитывается.

9.4. После временного прекращения игры, прерванной по причине, не предусмотренной правилами, при условии, что мяч непосредственно перед остановкой находился в пределах площадки, то есть не пересекал боковую линию или линию ворот, игра возобновляется «спорным мячом» в том месте, где находился мяч в момент остановки игры, если только он не находился в этот момент в штрафной площади. В этом случае «спорный мяч» разыгрывается на 6-метровой границе штрафной площади в точке, ближайшей к тому месту, где находился мяч в момент остановки игры.

Мяч считается в игре после того, как он коснется площадки. Если при этом мяч выйдет за пределы площадки, не коснувшись ни одного игрока, судья должен повторить розыгрыш «спорного мяча». Ни один игрок не должен касаться мяча до тех пор, пока он не коснется площадки. При несоблюдении этого условия розыгрыш «спорного мяча» повторяется.

10. Мяч в игре и вне игры

10.1. Мяч считается вышедшим из игры, если:

а) Он полностью пересек линию ворот или боковую линию по поверхности площадки или воздуху.

б) Игра остановлена одним из судей.

10.2. В течение всего остального времени, от начала до окончания матча, мяч считается в игре, в том числе и в следующих случаях:

а) Когда мяч отскакивает на площадку от стойки ворот или перекладины.

б) Когда мяч попадает в старшего судью или помощника судьи, находящегося на площадке.

в) Когда произошло нарушение правил, но судья еще не остановил игру.

Линии на площадке входят в размеры тех зон и площадей, которые они ограничивают. Таким образом, боковые линии и линии ворот являются неотъемлемой частью игровой площадки. Если матч проводится в закрытом помещении и мяч случайно ударяется в потолок, игра должна быть остановлена и возобновиться «спорным мячом» в том месте, над которым мяч коснулся потолка. Если это произошло над штрафной площадью, розыгрыш проводится на линии штрафной площади.

11. Определение победителя

Гол засчитывается, если мяч полностью пересек линию ворот между стойками и под перекладиной и если при этом игрок атакующей команды не внес, не вбросил и не протолкнул мяч в ворота рукой умышленно. Команда, которая забила за весь матч большее количество голов в ворота соперников, считается победителем. Если не было забито ни одного мяча, или команды забили одинаковое количество голов, то игра считается закончившейся вничью.

12. Замечания и нарушения игроков

Существуют технические, персональные и дисциплинарные нарушения.

12.1. Игрок должен быть удален с поля, если он допускает пятое персональное нарушение во время игры. Он покидает игровое поле и может быть заменен другим игроком.

12.2. Если вратарь вступает в игру за пределами своей вратарской зоны, это наказывается 6-метровым пенальти.

12.3. Каждая команда может получить до трех фолов в каждой половине матча, и имеет возможность формировать защитную стенку. В случае получения четвертого командного фолла и всех последующих фолов команда будет наказана пробитием свободного удара с 8-метровой линии без установки защитной стенки. Этот пенальти должен представлять собой прямой удар по воротам той команды, которая допустила нарушение.

Если нарушение происходит на расстоянии менее 9 м от ворот, игрок может выбирать между ударом с того места, где произошло нарушение, или же с точки «двойного пенальти» (8-метровая точка). В обоих случаях ни один игрок защищаемой команды (за исключением вратаря) не может находиться ближе 5 м к мячу и не имеет права задерживать выполнение штрафного удара.

12.4. Любой игрок, несколько раз коснувшийся своих защитных очков или же повязки, должен быть наказан персональным замечанием.

12.5. Вбрасывание должно производиться до 3-го командного нарушения, а двойной пенальти должен пробиваться, когда команда получает 4-е замечание, за любое нарушение, допущенное тренером, сопровождающими или же членами скамейки запасных.

Технические фолы

В целях безопасности игрок, который в борьбе за мяч не произносит громко и отчетливо слово «Я» или «МОЙ», должен наказываться персональным техническим фолом, не являющимся накопленным (набранным) для команды.

Как мера безопасности, игрок, который в борьбе за мяч опускает голову и тем самым может нанести травму сопернику, должен наказываться персональным техническим фолом, не являющимся накопленным (набранным) для команды.

Следующие нарушения должны рассматриваться как ТЕХНИЧЕСКИЕ ФОЛЫ, если игрок совершил их специально:

- Удар или попытка ударить соперника ногой.
- Опрокидывание или попытка опрокинуть соперника, используя обе ноги спереди него или сзади.
- Преднамеренный толчок соперника ногами или руками.
- Преднамеренно жестко или опасно блокирует соперника.
- Подкат обеими ногами под мяч.
- Остановка, удар или отражение мяча рукой. Это не относится к вратарю, находящемуся в пределах своей вратарской площади.
- Удержание за ограждение при борьбе за мяч.

- Создание ситуации возможной опасности для игрока, не задействованного в борьбе за мяч.

- Блокировка или помеха вратарю, владеющему мячом.

Подобные нарушения должны наказываться свободным прямым ударом, который пробивает пострадавшая команда с точки, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади, то назначается пенальти.

Персональные фолы

Следующие нарушения рассматриваются как персональные фолы:

- Задержка вратарем мяча больше, чем четыре секунды после его получения, когда у него есть возможность его разыграть.

- Разыгрывание мяча, когда он на земле, препятствуя ходу игры или задерживая движение мяча.

- Задержка мяча больше, чем на четыре секунды, при вводе в игру в следующих ситуациях: штрафной удар, 6-метровый удар, 9-метровый удар, угловой удар.

- Использование устных выражений с целью дезориентации противника.

- Умышленное нарушение тишины, необходимой для матча.

Футбол для слепых требует максимально возможной тишины для того, чтобы гарантировать хорошую игру и облегчить ориентировку игроков.

- Задержка мяча ногами, когда можно было его разыграть.

- Блокировка обзора или движения вратаря противоположной команды.

Наказывается свободным ударом, который производится игроком противоположной команды с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в пределах штрафной площади, то свободный удар осуществляется с 6-метровой границы штрафной площади с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение.

Дисциплинарные фолы

Следующие нарушения рассматриваются как ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ФОЛЫ со стороны игроков на поле, тренеров, запасных и всего сопровождающего персонала:

- Повторные протесты.

- Выход за пределы зоны для сопровождающих.

- Неуважение к решениям судей.

- Все действия, которые, по мнению судей или хронометриста, мешают нормальному спортивному развитию игры.

Если, по мнению судей игрок, угрожающий воротам, был остановлен за-прещенными средствами, то назначается свободный удар или пенальти. Если игрок защищающейся команды прибегает к запрещенным средствам, чтобы помешать нападению команды, явно ведущему к голу, он должен быть удален с поля.

Если игрок, за исключением вратаря, коснется мяча рукой в штрафной площади и это помешает нормальному развитию атаки, он должен быть удален с поля.

В случае удаления с поля, игрок не имеет права возвратиться в игру или же находиться на скамье запасных. Команда может восстановить численный состав по истечении 2 м после удаления, если при этом не был забит гол. В последнем случае соблюдаются следующие правила:

а) если команда, имеющая 5 игроков, забивает гол, то один из игроков команды, играющей в меньшинстве (4 игроками), возвращается на площадку;

б) если обе команды играют в меньшинстве (по 4 игрока) и забивается гол, то обе команды восстанавливают свой полный состав;

в) если в одной команде 5 игроков играют против 4 или 3 игроков, и первая команда забивает гол, команда, играющая в меньшинстве, имеет право выпустить на поле только одного игрока;

г) если команды имеют по 3 игрока и забивается гол, обе команды имеют право выпустить на поле лишь по одному игроку;

д) если команда, играющая в меньшинстве, забивает гол, то число игроков в командах не изменяется.

Хронометраж 2-минутного удаления ведет судья-хронометрист, а в случае отсутствия такового - помощник судьи. Игрок, выходящий на поле вместо удаленного, может войти в игру, только получив разрешение судьи в случае, когда мяч вышел из игры.

13. Свободные удары

В классе В1 свободные удары должны представлять собой только прямые свободные удары.

При выполнении свободного удара все игроки противоположной команды должны находиться на расстоянии не менее 5 м от мяча до тех пор, пока он не войдет в игру. Мяч считается в игре после того, как он пройдет расстояние, равное длине своей окружности. Если игрок противоположной команды приблизился к мячу на расстояние менее 5 м, то судья может потребовать повторить удар. В момент выполнения удара мяч должен лежать неподвижно. Игрок, который ударил по мячу, не имеет права касаться его вновь до тех пор, пока до мяча не дотронется или сыграет им какой-нибудь другой игрок.

Если игрок, выполнивший свободный удар, касается мяча повторно раньше другого игрока, то свободный удар пробивает противоположная команда с того места, где произошло нарушение. В том случае, если нарушение произошло в штрафной площади, назначается 6-метровый удар с точки, ближайшей к месту нарушения.

Если удар не выполняется более 4 секунд, то судья должен назначить свободный удар с того же места, но в противоположную сторону.

14. Набранные (накопленные) фолы

14.1. Набранные (накопленные) фолы относятся ко всем нарушениям, упомянутым в Правиле 12. С того момента, как команда совершит три нарушения, назначаются только свободные удары, независимо от характера нарушения. Мяч, непосредственно забитый с такого удара, засчитывается.

14.2. Первые 3 фолы, набранные каждой командой в каждой половине игры, должны быть занесены в протокол игры.

14.3. При выполнении штрафных ударов, назначенных за первые 3 нарушения, совершенные каждой командой в каждой половине игры, наказанная команда может выставить защитную стенку.

14.4. Начиная с четвертого набранного фола, ставить защитную стенку не разрешается.

а) Игроки, за исключением защищающегося вратаря и игрока, пробивающего штрафной удар (этот игрок должен назначаться), могут остаться на площадке, но за воображаемой линией, на которой находится мяч, параллельной линии ворот и за штрафной площадкой.

б) Вратарь должен остаться в своей вратарской площадке.

в) Игроки команды соперника должны находиться в 5 м от мяча и не должны мешать игроку, производящему удар. Никто из игроков не имеет права пересекать воображаемую линию, пока мяч не пройдет расстояние, равное длине своей окружности.

в) Игроки команды соперника должны находиться в 5 м от мяча и не должны мешать игроку, производящему удар. Никто из игроков не имеет права пересекать воображаемую линию, пока мяч не пройдет расстояние, равное длине своей окружности.

г) Игрок, выполняющий удар, бьет по мячу с намерением забить гол и не имеет права передавать мяч другому игроку.

д) Когда удар выполнен, никто из игроков не может касаться мяча, пока его не коснется вратарь, или мяч не отскочит от стойки или перекладины ворот или же не покинет площадку.

е) Удар не может быть выполнен с расстояния менее, чем 6 м от линии ворот (см. Правило 13А).

Если нарушение, которое в обычных условиях приводит к свободному удару, произошло в штрафной площадке, удар назначается с 6-метровой линии в точке, ближайшей к месту нарушения.

ж) После того, как команда совершит 4 нарушения, если игрок совершает еще одно нарушение на половине соперника или на своей половине, перед воображаемой линией, параллельной средней линии и проходящей через отметку 8-метрового удара, удар назначается с этой точки площадки.

з) Если назначается дополнительное время, все фолы, набранные во втором тайме, продолжают накапливаться в дополнительное время.

За любое нарушение данного правила, если оно совершено, назначаются следующие наказания:

а) Защищающейся командой - удар повторяется, если гол не был забит.

б) Атакующей командой - если удар выполнен другим игроком и гол забит, то он аннулируется и удар перебивается.

в) Игроком, выполняющим удар, после того, как мяч вошел в игру - игрок противоположной команды получает право на свободный удар с точки, где произошло нарушение.

15. Пенальти

Пенальти пробивается с отметки пенальти, и перед тем, как удар будет выполнен, все игроки, за исключением игрока, пробивающего пенальти (этот удар пробивается строго в сторону ворот) и вратаря защищающейся команды, должны находиться на игровой площадке, но за пределами штрафной площади и на расстоянии не менее 5 м от 6-метровой отметки. Вратарь защищающейся команды должен стоять, не переступая ногами, на линии ворот между стойками до тех пор, пока мяч не войдет в игру. Игрок, выполняющий удар, должен ногой направить мяч вперед, он не имеет права касаться мяча повторно до тех пор, пока до него не дотронется другой игрок. Мяч считается в игре, как только он пройдет расстояние, равное длине своей окружности. Гол может быть засчитан, если он забит непосредственно с 6-метрового удара.

При выполнении пенальти в игровое время или во время после первого тайма, или же время, предоставленное дополнительно для пробивания пенальти, гол не отменяется, если мяч перед тем, как попасть в ворота, касается стоек, перекладины или вратаря в любой последовательности, при условии, что при этом не совершено любое другое нарушение правил.

За любое нарушение настоящего Правила 15, совершенное:

а) Защищающейся командой, пенальти следует повторить, если мяч не был забит.

б) Партнером по команде игрока, выполняющего пенальти если мяч был забит, гол не засчитывается, а удар следует повторить.

в) Игроком, выполняющим пенальти, после того как мяч вошел в игру назначается свободный непрямой удар, который выполняется игроком противоположной команды с 6-метровой отметки.

16. Вбрасывание

Когда мяч полностью перелетает через боковое ограждение (бортик), он должен быть возвращен в игру посредством вбрасывания обеими руками с той точки, где мяч покинул игровое поле. Вбрасывание производится в любом направлении и должно быть осуществлено соперником игрока, который последним коснулся мяча.

Игрок, производящий вбрасывание, должен стоять лицом к игровой площадке, а обе ноги должны касаться пола. Для вбрасывания необходимо использовать обе руки и бросать мяч следует из-за головы в прямом направлении, с двух ног и под прямым углом, касаясь бокового ограждения (бортика).

Нарушение фиксируется, если:

а) Если вбрасывание произошло с нарушением правил, то оно повторяется игроком противоположной команды.

б) Если вбрасывание произошло не с того места, где мяч перелетел боковое ограждение, то оно повторяется игроком противоположной команды.

в) Если вбрасывание не происходит в течение 4 секунд с того момента, как игрок, выполняющий вбрасывание, завладел мячом, то вбрасывание передается игроку противоположной команды.

г) Если игрок, выполняющий вбрасывание, повторно коснется мяча раньше другого игрока, вбрасывание передается игроку противоположной команды.

17. Бросок от ворот

Вратарь может перемещаться только в пределах своей вратарской площадки размером 5 м в длину и 2 м в ширину. Если вратарь во время выполнения броска от ворот заступит хотя бы одной ногой за пределы своей вратарской площадки, то назначается пенальти в его ворота.

17.1. Если мяч покинул половину площадки команды, вводящей его в игру, но при этом никто из игроков мяча не коснулся и он не ударился о поверхность площадки, то судьи должны назначить свободный удар, который пробивается игроком противоположной команды с любой точки на средней линии.

17.2. Если мяча коснулся партнер или соперник вратаря, выполняющего бросок от ворот, а мяч еще не покинул штрафную или вратарскую площадь, то бросок от ворот следует повторить.

17.3. Если, выполнив бросок от ворот, вратарь получит мяч обратно от партнера по команде, и коснется его руками, назначается свободный удар в пользу противоположной команды. Свободный удар пробивается с той точки, где находился игрок, вернувший вратарю мяч.

18. Угловой удар

Если мяч пересекает линию ворот с внешней стороны стоек, то назначается угловой удар. Угловой удар производится ногой, точное место определяется следующим образом: от точки пересечения бокового ограждения и линии ворот отсчитывается 1 м в направлении ворот. Игроки защищающейся команды должны располагаться на расстоянии не ближе 5 м к мячу до тех пор, пока он не войдет в игру (Правило 1.2.1).

Нарушение фиксируется, если:

а) Если угловой удар выполнен неправильно, его следует повторить.
б) Если игрок, выполнивший угловой удар, повторно коснется мяча раньше другого игрока, судьи должны назначить свободный удар, который производится игроком противоположной команды с того места, где произошло нарушение.

в) Если угловой удар не выполнен в течение 4 с с того момента, как игрок, выполняющий угловой удар, завладел мячом, судьи должны назначить свободный удар в противоположную сторону с места, где производился угловой удар.

19. Инструкции по пробиванию пенальти

19.1. Условия, при которых пробиваются пенальти с 6-метровой отметки для того, чтобы выявить, какая из команд, принимавших участие в матче, закончившемся вничью, является победителем в квалификационном турнире (во избежание большого количества матчей, закончившихся вничью).

19.2. При выявлении победителя в случае ничейного исхода матча пенальти пробиваются при соблюдении следующих условий:

19.2.1. Старший судья должен выбрать ворота, в которые будут пробиваться все пенальти.

19.2.2. Необходимо бросить жребий, чтобы определить, какая из команд будет выполнять удар первой.

19.2.3. Пять ударов выполняются поочередно пятью разными игроками каждой команды. Тренеры каждой команды должны сообщить старшему судье имена пяти игроков до начала выполнения пенальти, выбранных из числа 8 игроков, включенных в протокол до матча.

19.2.4. Если обе команды пробьют по 5 ударов и забьют одинаковое количество голов или не будет забито ни одного гола, выполнение пробивания пенальти продолжается до тех пор, пока одна из команд после выполнения равного количества дополнительных ударов (не обязательно 5) забьет на один гол больше, чем другая.

19.2.5. Эти дополнительные удары выполняются игроками, которые не участвовали в первых пяти ударах. После того, как все игроки выполнят по одному удару, игроки, выполняющие удары в том же порядке.

19.2.6. Игрок, удаленный с поля, не имеет права пробивать пенальти.

19.2.7. Вратари ни при каких обстоятельствах не имеют права пробивать пенальти.

19.2.8. В процессе выполнения пенальти игроки должны находиться на другой половине площадки, где пенальти не пробиваются. Помощник судьи должен контролировать эту половину поля и игроков, располагающихся там.

Раздел 5. НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС (Шоудаун)

В настольный теннис играют два спортсмена. Игра происходит на четырехугольном столе с отверстиями на обеих фронтальных сторонах и бортом по центральной линии. Играют двумя ракетками и одним мячом, в котором находятся металлические шарики, для того, чтобы движение мяча было слышно. Во время игры требуется отправить мяч на сторону противника под центральным бортом и попасть в отверстие на стороне противника. При этом противник старается этому препятствовать.

1. Виды соревнований

1.1. Соревнования по настольному теннису подразделяют на:

- личные, в которых результаты личных встреч засчитывают каждому участнику отдельно;
- командные, в которых результаты личных встреч участников команды засчитывают команде в целом;
- лично-командные, т.е. такие личные соревнования, в которых результаты засчитывают одновременно каждому участнику отдельно и команде в целом;
- командно-личные, т.е. такие командные соревнования, в которых результаты засчитывают одновременно команде в целом и каждому участнику отдельно.

1.2 Каждый вид соревнований может состоять из личных встреч:

- одиночные: мужские, женские;
- парные: мужские, женские, смешанные.

1.3 Вид соревнования определяется Положением о соревновании.

2. Основные правила

2.1. Учет времени и подсчет очков может вести одно лицо. Судья может также быть учетчиком времени или ответственным за ведение счета. Но такой порядок не может быть применен в финальных играх международных турнирах, при которых должны находиться у стола как минимум два официально уполномоченных лица.

2.2. Если судья получает травму, он останавливает игру, после чего производится замена судьи.

2.3. Судья следит за обязательным соблюдением правил. Решение судьи неоспоримо и окончательно.

2.4. Игра начинается и прерывается свистком судьи: один свисток – старт или стоп, два свистка – гол, и один длинный свисток – окончание сета или матча. Победителем является игрок, набравший 11 очков с интервалом в 2 очка к количеству очков противника до максимального в 16 очков. После этого выигрывает следующее полученное очко, даже если интервал в 2 очка не соблюден.

2.5. Во время турнира время каждого сета ограничивается 15 минутами. Ограничение времени не применяется во время финальных игр. Организатор мероприятия информирует участников о правилах игры перед его началом.

2.6. Если игра протекает с ограничением времени, то выигрывает тот, кто на момент истечения времени имеет преимущество в счете. Если время вышло, и счет ничейный, то бросается жребий, чтобы определить, кто подает, и первое следующее очко определяет победителя.

2.7. Игроки меняются местами после каждого сета. В последнем сете происходит обмен местами, когда один из игроков набрал 6 очков или при прерывании игры прошла половина времени.

2.8. Если играется только один сет, то игроки меняются сторонами, когда один из игроков набрал 6 очков или при прерывании игры прошла половина времени.

2.9. Время для обмена местами ограничено максимально 1 минутой. Во время перехода с одной стороны на другую игроки двигаются вдоль правой стороны стола. Общение игроков друг с другом и с тренерами разрешено во время смены позиции до достижения игроками нового места.

2.10. Игрок должен отметить своего тренера у судьи до начала игры. Он может это сделать также, если тренер не присутствует. Тренер может войти или выйти из зала только по

окончании сета. Во время смены места игрок может сам или с помощью тренера освежиться. Но он не имеет права отойти от стола далее, чем на 1 метр.

2.11. Зрители должны соблюдать тишину во время игры. Они могут аплодировать, когда забит гол. Задача судьи заботиться о соблюдении тишины в зале и о том, чтобы зрители не издавали мешающих игре звуков. Публика может входить или выходить только по окончании сета.

3. Тайм-ауты

3.1. Каждый игрок или команда имеет право на 1 минуту тайм-аут в сете или игру. Необходимый тайм-аут должен быть затребован у судьи во время прерывания игры.

3.2. Тайм-аут может быть заявлен игроком или тренером. Тренер и игрок могут разговаривать друг с другом только во время тайм-аута.

3.3. Судья может прервать игру в любой момент, когда он сочтет это необходимым (травма игрока, слишком громкие звуки и т.д.) Судья затем возобновляет игру.

3.4. Часы останавливаются во время тайм-аута или прерывания игры судьей.

4. Очки в игре

4.1. За попадание мяча в ворота дается 2 очка. Если мяч попал в ворота, то судья дает два свистка.

4.2. Игрок может получить очки независимо от того, чья подача:

- 1 очко получает игрок, если его противник попадает в центральный борт и лишает его встречного движения;

- 1 очко получает игрок, если мяч противника перелетает над центральным бортом;

- 1 очко получает игрок, если его противник касается мяча в пределах игровой поверхности какой-либо частью тела, кроме ракетки или руки, в которой находится ракетка;

- 1 очко получает игрок, если его противник касанием ракетки или руки с ракеткой посылает мяч за пределы игрового поля;

- 1 очко получает игрок, если его противник останавливает мяч и игра не будет продолжена через 2 секунды.

5. Начало игры

5.1. Перед началом игры судья представляет всех участников судейства, игроков и их тренеров.

5.2. До начала игры судья проверяет непроницаемость повязок, состояние ракеток, защиту кистей рук, а также одежду игроков.

5.3. Для начала игры судья бросает монету. Игроки должны выбрать «орел» или «решка». Игрок, который угадал, подает первым.

5.4. Судья откатывает мяч подающему игроку и спрашивает игроков, готовы ли они. После получения положительного ответа от обоих игроков судья дает сигнал к началу игры одним свистком.

6. подача

6.1. После свистка судьи игрок должен произвести подачу в течение 2 секунд. Если он этого не делает, то он теряет подачу, и его противник получает 1 очко.

6.2. Подачей считается каждый удар по мячу.

6.3. Каждый игрок имеет две подачи, после чего подача переходит к его сопернику.

6.4. Мяч при подаче должен коснуться борта одной из сторон стола перед тем, как прокатиться под центральным бортом. Если этого не происходит, судья должен остановить игру. При этом игрок лишается этой подачи, а его соперник получает 1 очко.

7. Игра

7.1. Игрок во время игры должен находиться у фронтальной стороны стола. Игрок не имеет права передвигаться вдоль продольных сторон.

7.2. Мяч должен прокатиться под центральным бортом для того, чтобы оказаться в игре.

7.3. Ракетка должна оставаться в одной руке все время игры, если не меняется игровая рука. При нарушении этого правила засчитывается одно штрафное очко:

- 1 очко получает игрок, соперник которого держит не игровую руку в пределах игрового поля, если он как раз не меняет руку для дальнейшей игры.

7.4. Игрок получает 1 очко, если его соперник ударяет по мячу таким образом, что он задевает верхний край фронтального борта со своей стороны или отскакивает назад на игровое поле.

8. «Мертвый мяч»

8.1. Судья говорит «мертвый мяч» и разрешает повторить подачу, если, по его мнению, мяч так медленно движется, что это без необходимости задерживает игру или мяч не может быть услышан.

9. Штрафы

9.1. Запрещен контакт с мячом в пределах зоны ворот. Если контакт происходит, то соперник получает 1 очко.

9.2. Если судья считает, что игрок касается или придерживает мяч пальцами или большим пальцем, то его соперник получает 1 очко.

9.3. Если игрок роняет мяч, то он сразу теряет 1 очко.

9.4. Если по мнению судьи, игрок или его тренер неправильно себя ведут, например:

- трясут стол с намерением помешать;

- шаркает ракеткой и этим мешает игре;

- разговаривают во время игры или во время прерывания игры

- производят другие действия, которые расцениваются судьей, как помехи игре, то накладываются следующие штрафы:

- первое нарушение правил: предупреждение и повторение подачи;

- второе и следующие нарушения: 1 очко получает соперник и потеря подачи.

9.5. Судье разрешается удалять из зала тренера или сопровождающих игрока лиц. В случае серьезного нарушения (например, швыряние мяча или ракетки) судье разрешается оштрафовать игрока без предупреждения. Он проигрывает сет со счетом 0:11.

9.6. Игрок получает 1 очко, если его соперник перемещает какую-либо часть тела в зону ворот снаружи (защищает какой-либо частью тела зону ворот снаружи)

9.7. Если у игрока или его тренера зазвонит мобильный телефон, то его соперник получает 1 очко.

10. Экипировка

10.1. Игроки должны быть одеты в футболки с рукавами, которые не закрывают их локтей.

10.2. Рекомендуются защитные перчатки. Перчатка не должна выступать выше, чем на 6 см от запястья. Спереди она должна быть не толще, чем 2,5 см (не увеличивать кисть до запястья со всеми пальцами более чем на 2 см).

10.3. Игроки должны иметь непроницаемую повязку на глаза, которая полностью исключает возможность видеть.

10.4. Судья должен быть четко узнаваем внешне, чем-то отмечен (одежда или повязка).

11. Инвентарь и оборудование

11.1. Стол

Длина: 366 см

Ширина: 122 см

Высота от пола до дна стола: 78 см

Борт: 14 см

Радиус ворот: 30 см диаметром.

Прямоугольное вертикальное отверстие: 30 x 10 см

Осязательная граница для вратарской площадки (зона ворот): 40 см диаметром.

Центральный борт - 42 см в высоту, расстояние от нижней части центрального борта до стола – 10 см

11.2. Ракетки

Максимальные размеры:

- длина «лопатки» - 20 см;

- ширина «лопатки» - 7,5 см;

- толщина «лопатки» - 1 см;

- длина рукоятки – 10 см;

- диаметр рукоятки – 4 см.

«Лопатка» может быть закругленной или с углами.

«Лопатка» может быть закругленной или с углами, может быть оклеена резиновым покрытием толщиной 2 мм с одной или обеих сторон.

11.3. Мяч

11.3.1. Мячи должны издавать звуки за счет металлических шариков из нержавеющей стали, которые находятся внутри них.

11.3.2. Мячи должны быть 6 см в диаметре и с гладкой твердой поверхностью.

12. Судейская коллегия

В состав судейской коллегии входят: главный судья соревнований, главный секретарь, их заместители, судьи, судья-хронометрист, секретари, комиссия по допуску к соревнованиям.

Главная судейская коллегия - Главный судья и его заместители, Главный секретарь и его заместители, - решает все технические вопросы проведения соревнований, отвечает за подведение итогов соревнований, своевременную и правильную информацию о результатах соревнований.

Главный судья соревнований возглавляет судейскую коллегия и руководит проведением соревнований. Он несет ответственность за правильную организацию и четкое проведение соревнований в соответствии с Положением и Условиями. Распоряжения Главного судьи обязательны для судей, представителей команд и участников соревнований.

Главный судья обязан:

- перед началом соревнований провести установочный семинар или инструктаж судей;
- распределить судей по бригадам с учетом их квалификации;
- принять решение по поданным протестам в сроки, указанные в Положении;
- провести заседания судейской коллегии перед началом, в процессе проведения (если есть необходимость) и по окончании соревнований;
- по окончании соревнований внести запись в Книжку спортивного судьи и дать оценку работы каждого судьи;
- после окончания соревнований, в течение двух недель, сдать отчет, протоколы, поданные протесты и принятые по ним решения в организацию, проводившую соревнования.

Главный судья имеет право:

- внести изменения в программу соревнований, если по условиям их поведения в этом возникла необходимость;
- отменить ошибочное решение судьи;
- отстранить от работы судей, совершивших грубые ошибки или не справляющихся со своими обязанностями;
- отстранить от дальнейшего участия в соревнованиях туристские группы, а также представителей, допустивших грубые нарушения Правил, Положения, Условий или спортивной этики, и ходатайствовать об их дисквалификации;
- отменить соревнования или перенести время подведения результатов соревнований.

Заместители Главного судьи руководят отдельными участками работы, определяемыми главным судьей и подписывают соответствующие протоколы. По указанию Главного судьи, в случае его отсутствия, один из заместителей исполняет обязанности и пользуется всеми правами Главного судьи.

Секретариат соревнований:

- проверяет комплектность отчетных материалов о совершенных маршрутах, оговоренных в Положении о соревнованиях;
- принимает от представителей команд заявки и проверяет правильность их заполнения;
- готовит протоколы судейства;
- ведет протоколы заседания судейской коллегии и оформляет распоряжения Главного судьи соревнований;
- ведет учет работы судей;
- вносит записи в квалификационные книжки участникам соревнований.

Технического контролера назначают для осуществления выборочного контроля ракеток в соответствии с положением о соревнованиях.

Свою деятельность технический контролёр ведет под руководством заместителя главного судьи, ответственного за контроль ракеток, и в команде с другими контролёрами, количество которых зависит от ранга соревнований и общего количества участников.

13. Правила командной игры

13.1. Общие правила командной игры.

13.1.1. Командное соревнование проводится в соответствии с правилами по настольному теннису для одиночной игры, как указано выше, если не указано иное.

13.2. Состав команды.

13.2.1. Команда смешанная из пяти игроков включает:

спортсменов, принимающих участие в игре: двух игроков - мужчин, одного игрока - женщину или двух игроков - женщин, одного игрока - мужчину;

двух запасных игроков.

13.2.2. На площадке можно заменять одного игрока до полной команды для нового матча во время соревнований.

Нельзя осуществить замену спортсменов, принимающих участие в игре, если это приведет к игре в команде трех мужчин или трех женщин.

Игрока нельзя вносить в список другой команды, например, игрок сборной А не может играть за сборную Б во время соревнований.

13.3. Особенности проведения спортивных соревнований в командных соревнованиях.

13.3.1. Победителем матча является команда, которая набирает минимум тридцать одно очко с отрывом в два очка, например: 31:29.

13.3.2. Каждый игрок делает три подачи, после которых игрок уходит и передает подачу своему товарищу по команде, который должен сначала отбить три подачи противника.

13.3.3. Перед началом игры тренеры должны объявить состав команды судье и назначить номера, по которым игроки будут выходить для подач и возвращаться. Сведения о составе нужно сообщить перед жеребьевкой способом, исключающим их поступление к представителям других команд.

13.3.4 Игроки должны находиться рядом с игровым столом, быть готовыми сменить своего товарища по команде.

13.3.5. Перед началом игры судья проводит жеребьевку. Команде, выигравшей жеребьевку, будет предоставлен выбор, после ознакомления с игровой очередностью команды противника, подать первую подачу или предоставить подачу команде противников.

13.3.6. В командных матчах смены сторон должна выполняться после того, как одна команда набрала шестнадцать очков. По окончании матча, судья открывает дверь для свободного перемещения участников.

13.3.7. Каждая команда может взять один тайм-аут во время каждого матча.

13.4. Система игры:

Игрок 1 из команды А (А1) подает 3 раза против игрока 1 из команды В (В1).

После 3 подач игрок А1 уходит, и три раза подает игрок В1 против игрока А2.

После 3 подач игрок В1 уходит, и игрок А2 подает 3 раза против игрока В2.

После 3 подач игрок А2 уходит, и игрок В2 подает 3 раза против игрока А3.

После 3 подач игрок В2 уходит, и игрок А3 трижды подает против игрока В3.

После 3 подач игрок А3 уходит, и игрок В3 3 раза подает против игрока А1.

Этот порядок повторяется до окончания матча.

Раздел 6. ПАУЭРЛИФТИНГ

1. Общие правила

1.1. С целью краткости здесь и далее по тексту слова «он» и «его» относятся к спортсменам обоих полов.

1.2. Правилами устанавливаются следующие виды способов поднятия веса, выполняемые в одной и той же последовательности на всех соревнованиях: приседание, жим лежа, тяга, сумма.

1.3. Соревнования между атлетами проводятся по категориям исходя из их пола, веса тела и возраста. К участию в мужских и женских открытых чемпионатах допускаются спортсмены, достигшие 14 лет. Если открытые чемпионаты объединены с чемпионатами среди юношей и juniоров, атлет выбирает участвовать ему в чемпионате среди juniоров, или в открытом, и при этом получает награду только за тот чемпионат, в котором он участвовал.

1.4. Каждому участнику предоставляется по три попытки в каждом упражнении. Наибольший поднятый вес в каждом из упражнений засчитывается в сумму. Если два или более атлетов набирают одинаковую сумму, то более легкий атлет классифицируется выше, чем более тяжелый.

1.5. Если два атлета были зарегистрированы на взвешивании с одинаковым собственным весом и набрали одинаковую сумму по окончании соревнований, то более высокое место займет атлет, набравший эту сумму первым.

1.6. При награждении за лучший результат в приседании, жиме лежа на скамье и тяге, а также при установлении мирового рекорда должно применяться то же правило.

1.7. Занятые атлетами места во всех возрастных группах должны определяться набранными ими суммами в соответствии с действующими правилами соревнований.

1.8. Весовые категории:

Категория	Вес
Мужчины, juniоры (до 23 года)	
до 56,0 кг	-
до 60,0 кг	от 56,01 до 60,00 кг
до 67,5 кг	от 60,01 до 67,50 кг
до 75,0 кг	от 67,51 до 75,00 кг
до 82,5 кг	от 75,01 до 82,50 кг
до 90,0 кг	от 82,51 до 90,00 кг
до 100,0 кг	от 90,01 до 100,00 кг
до 110,0 кг	от 100,01 до 110,00 кг
до 125,0 кг	от 110,01 до 125,00 кг
до 125,0 + кг	от 125,01 и выше без ограничения
Женщины, juniорки (до 23 года)	
до 48,0 кг	-
до 52,0 кг	от 48,01 до 52,00 кг
до 56,0 кг	от 52,01 до 56,00 кг
до 60,0 кг	от 56,01 до 60,00 кг
до 67,5 кг	от 60,01 до 67,50 кг
до 75,0 кг	от 67,51 до 75,00 кг
до 82,5 кг	от 75,01 до 82,50 кг
до 90,0 кг	от 82,51 до 90,00 кг
до 90,0 + кг	от 90,01 и выше без ограничения

2. Оборудование и его конструктивные особенности

2.1. Весы

Весы должны быть электронными с цифровой индикацией и показывать вес до второй цифры десятичной дроби. Мощность весов до 180 кг. Срок действия прилагаемого к весам сертификата не должен заканчиваться ранее одного года с момента проведения соревнования.

2.2. Помост

Все упражнения выполняются на помосте размером минимум 2,5×2,5 м и максимум 4,0×4,0 м. Помост не должен возвышаться более чем на 10 см от сцены или пола. Поверхность помоста должна быть плоской, твердой, горизонтальной и накрыта материалом из нескользкого и гладкого коврового покрытия (т.е. на поверхности помоста не должно быть неровностей и выступов). Не разрешается использовать резиновые маты или подобные листовые материалы.

2.3. Грифы и диски

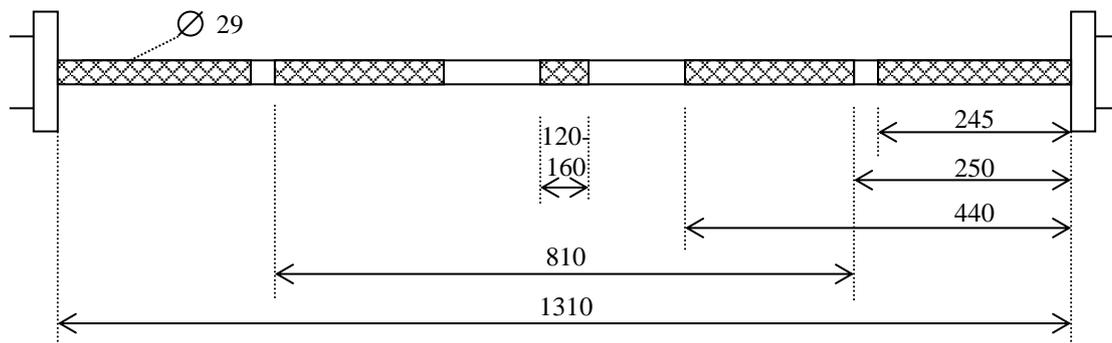
На всех соревнованиях по пауэрлифтингу разрешается применять только штанги с дисками. При использовании дисков, не отвечающих перечисленным ниже требованиям, соревнования и установленные на них рекорды считаются недействительными. Только те грифы и диски, которые отвечают требованиям настоящих правил, могут использоваться на протяжении всего соревнования и для выполнения всех упражнений. В ходе соревнований нельзя менять гриф, кроме случаев, когда он изогнулся или был каким-то образом поврежден. Решение о замене грифа принимают ГСК, жюри или судьи.

Гриф должен быть прямым, иметь хорошую насечку или нарезку и соответствовать следующим требованиям:

1. Общая его длина не должна превышать 2,2 м.
2. Расстояние между замками не должно превышать 1,32 или быть меньше 1,31 м.
3. Диаметр грифа не должен превышать 29 мм или быть меньше 28 мм.
4. Вес грифа с замками должен равняться 25 кг.
5. Диаметр втулки не должен быть более 52 мм или менее 50 мм.
6. По окружности грифа должны быть сделаны две отметки машинным способом или лентой, расстояние между отметками – 81 см.

Размеры в мм (насечка между втулками).

Рекомендуемые размеры насечки



Все диски, применяемые на соревнованиях, должны весить в пределах 0,25 %, или 10 г от номинального веса.

Вес дисков

Номинальный вес, кг	Максимум, кг	Минимум, кг
25.02	25.0625	24.9375
0.015	20.05	19.95
.010.0	15.0375	14.9625
5.02	10.025	9.975
.5	5.0125	4.9875
1.25	2.511	2.491.24
.5	.26	.49.24
.25	.51	
	.26	

Диаметр отверстия диска не должен быть больше 53 мм и меньше 52 мм.

Диски должны состоять из такого набора:

1,25 кг; 2,5 кг; 5 кг; 10 кг; 15 кг; 20 кг и 25 кг.

Для установления нового рекорда, превышающего существующий не менее чем на 0,5 кг, могут применяться диски меньшего веса.

Диски весом 20 кг и более не должны быть толще 6 см. Диски весом 15 кг и менее не должны быть толще 3 см. На диски, покрытые резиной, эти ограничения по толщине не распространяются.

6. Диски должны быть следующих цветов:

10 кг и меньше – любого цвета;

15 кг – желтого;

20 кг – синего;

25 кг – красного.

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.

Первые и наиболее тяжелые диски надеваются на гриф лицевой стороной вовнутрь, остальные – лицевой стороной наружу.

Диаметр наибольшего диска не должен превышать 45 см.

Разрешены резиновые или покрытые резиной диски при условии, что на собранной штанге с внешней стороны замков остается не менее 10 см до конца грифа для его захвата при страховке.

2.4. Замки

Должны всегда применяться на соревнованиях.

Должны весить 2,5 кг каждый.

2.5. Стойки для приседания

2.5.1. Стойки должны изготавливаться такими, чтобы можно было регулировать их высоту от 1,00 м - в нижнем положении до 1,70 м - в верхнем положении, через каждые 5 см.

2.5.2. Все гидравлические стойки при подъеме на требуемую высоту должны обеспечивать безопасность с помощью шпилек.

2.6. Скамья для жима лежа

Скамья должна иметь следующие размеры:

Длина – не менее 1,22 м и должна быть гладкой и горизонтальной.

Ширина – не менее 29 см и не более 32 см.

Высота – не менее 42 см и не более 45 см от пола до верха несжатой подушечной поверхности скамьи. Высота стоек должна быть регулируемой: минимум 75 см и максимум 110 см от пола до грифа на стойках.

Минимальное расстояние между стойками, измеряемое по внутренней части грифа, лежащего на стойках, должно быть равно 1,1 м.

Головная часть скамьи должна выступать на 22 см от середины стоек. Допускается отклонение этого размера на 5 см в любую сторону.

На всех соревнованиях скамья должна быть оборудована специальными подставками, обеспечивающими безопасность при жиме.

2.7. Контрольные часы

Должны использоваться контрольные часы, доступные для всеобщего обозрения (место проведения соревнований, помост, зона разминки), с действующим режимом минимум 20 минут и отображением использованного времени. Дополнительно, должны быть установлены часы в зоне доступной видимости для тренера или атлета, показывающие оставшееся время до следующих подходов.

2.8. Сигнализация

На соревнованиях должна быть смонтирована система световой сигнализации, с помощью которой судьи могли бы сообщать о своих решениях. Может использоваться световая сигнализация подобная той, которая используется в тяжелой атлетике, когда судья видит нарушение правил, он включает свой пульт. Если большинство судей включает пульт, звучит звуковой сигнал, сообщающий атлету, что его подход неудачен. В этом случае атлету нет необходимости завершать этот подход. Каждый судья управляет белым и красным светом. Эти два света 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 загорались одновременно, а не по отдельности, как их включают судьи. В случае необходимости, например, при поломке электрической сигнализации, судьи должны иметь флажки или карточки белого и красного цветов, с помощью которых они могут показать свое решение после команды голосом старшего судьи «флажки».

2.9. Табло

На месте соревнований должно быть установлено подробное табло, видимое зрителям, официальным лицам и всем присутствующим, следящим за ходом соревнований. Фамилии атлетов должны быть расположены в соответствии с номерами жеребьевки, проводимой для каждого соревновательного потока. Текущее внесение данных должно отображаться на табло и обновляться по мере необходимости.

3. Предметы личной экипировки

3.1. Костюм

3.1.1. Поддерживающие костюмы

Поддерживающая экипировка запрещена. Атлеты должны выступать в классической форме (например, костюм-трико, пояс, повязки на запястьях, наколенники).

3.1.2. Не поддерживающие костюмы

Костюм должен состоять из цельного по всей длине трико, изготовленного из однослойного растягивающегося материала, без каких-либо заплат, подкладок или полос, соединенных между собой с помощью швов, если это не необходимо для изготовления костюма. Любые швы, потайные и иные, которые, по мнению членов ГСК, жюри, а в их отсутствие – судей, вставлены в трико исключительно для усиления или закрепления, должны служить поводом для запрещения использования такого костюма на соревнованиях.

Надетый атлетом костюм должен облегать (обтягивать) тело без каких-либо провисаний. Лямки костюма должны быть надеты на плечи атлета во время выполнения всех упражнений на соревнованиях. Костюм для пауэрлифтинга должен соответствовать следующим требованиям:

- Костюм может быть любого цвета, однотонным или разноцветным.

- Швы и рубцы не должны быть шире 3 см и толще 0,5 см. Только не поддерживающее трико может иметь швы и рубцы, превышающие 3 см в ширину. Не поддерживающее трико также может иметь два слоя из одинакового материала размером 12×24 см в области промежности.

- Швы могут покрываться или укрепляться узкой полоской из ткани или растягивающегося материала, не превышающей 2 см по ширине и 0,5 см – по толщине.

- Костюм должен иметь штанины, длина которых должна быть не менее 3 и не более 15 см. Измерение производится от проходящего через вершину промежности шва по внутренней части штанины. Край штанины костюма необязательно должен быть скроен параллельно ступне, с внешней стороны ноги штанина может быть короче. Длина штанины не поддерживающего костюма может достигать 25 см.

- Любые костюмы, не отвечающие установленным требованиям по ширине, длине или толщине, должны считаться запрещенными для использования на соревнованиях.

- Хотя изменения в виде складок для лучшего облегания костюмов и поддерживающих маек не запрещены, они должны быть выполнены вдоль фабричных швов. Не фабричные изменения для лучшего облегания костюмов и маек, выполненные в виде складок, запрещены. Однако, складки должны быть выполнены только вдоль фабричных швов с внутренней стороны костюма или майки. Все изменения, выполненные в других местах, за исключением, зоны фабричных швов, запрещены. Складки нельзя пришивать на костюм со стороны спины.

- В случае укорачивания лямок костюма, когда излишки материала составляют больше 3 см, рекомендуется их ушивать так, чтобы излишки ткани были зафиксированы ровно под лямками. Если излишки ткани составляют не более 3 см, то они могут выступать наружу. Запрещается отрезать излишки материала.

3.2. Футболка. Поддерживающая майка

Комбинация двух маек одновременно запрещена. Женщины должны обязательно надевать футболку под костюм во время выполнения всех упражнений пауэрлифтинга.

Поддерживающие майки для жима лежа и тяги запрещены к использованию.

Футболка должна удовлетворять следующим требованиям:

- Не состоять из какого-либо прорезиненного или подобного растягивающегося материала.

- Не иметь карманов, пуговиц, застежек-молний, воротников или V-образных вырезов.

- Не иметь укрепленных швов.

- Должна быть изготовлена только из хлопка или полиэстера, или комбинации хлопка и полиэстера. Джинсовые ткани не допускаются.

- Не должна иметь рукавов, которые заканчиваются ниже локтя или на дельтовидной мышце. Атлет не должен подтягивать или закатывать рукава футболки выше дельтовидной мышцы. Запрещено надевать футболку изнаночной стороной наружу.

3.3. Трусы

Под костюм атлет обязательно должен надевать стандартный фабричный «атлетический бандаж» или стандартные фабричные плавки (не боксерские шорты) из смеси хлопка, нейлона или полиэстера. Женщины могут также надеть фабричный или спортивный бюстгальтер.

Под костюм не разрешается надевать плавки пловца или другие предметы одежды, состоящие из прорезиненного или подобного растягивающегося материала за исключением прорезиненной тесьмы для трусов в области талии.

Любое поддерживающее нижнее белье не разрешено для использования.

3.4. Носки

Надевать носки можно при соблюдении следующих условий:

3.4.1. Носки могут быть любого цвета, однотонные или разноцветные, на них может быть изображена фирменная эмблема производителя.

3.4.2. Носки должны быть такой длины, чтобы не соприкасаться с намоткой колена или наколенником.

3.4.3. Использование чулок, полностью закрывающих ноги, тугих повязок или гетр, плотно обтягивающих ноги, строго запрещается.

Носки, защищающие голень, должны надеваться атлетом во время выполнения тяги.

3.5. Пояс

Участник может применять пояс. Его следует надевать поверх костюма.

Материалы и конструкция:

- Пояс изготавливается из кожи, винила или иного подобного не растягивающегося материала из одного или нескольких слоев, склеенных и (или) прошитых между собой.

- Пояс не должен иметь дополнительных мягких прокладок, скреплений или подпорок из любого иного материала снаружи или внутри пояса.

- Пряжка крепится к одному концу пояса с помощью кнопок и (или) пришивается.

- Пояс может иметь пряжку с одним или двумя зубцами, или рычажный замок типа «быстрого сброса».

- Петля для языка пояса крепится к ремню рядом с пряжкой посредством кнопок и (или) пришивается.

- На внешней стороне пояса можно помещать имя атлета, название страны или клуба, за которые атлет выступает.

Размеры:

Ширина пояса – максимум 10 см.

Толщина пояса в его основной части – максимум 13 мм.

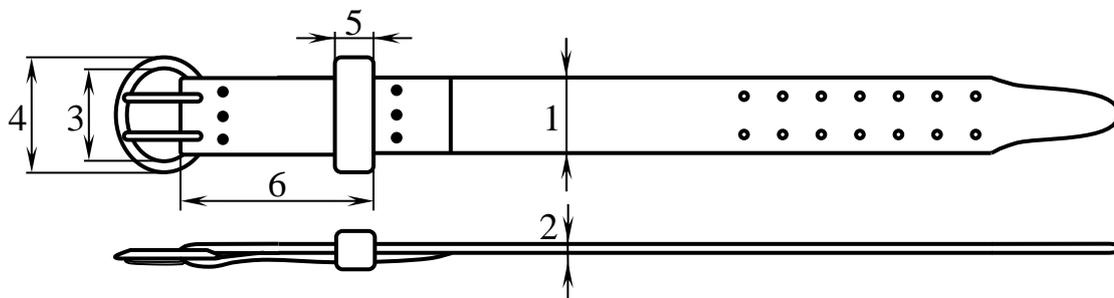
Внутренняя ширина пряжки – не более 11 см.

Наружная ширина пряжки – максимум 13 см.

Ширина петли для языка на поясе – максимум 5 см.

Расстояние между передним концом пояса у пряжки и дальней стороной петли для языка пояса – максимум 25 см.

Размеры пояса



Контролируемые размеры

3.6. Туфли или ботинки

3.6.1. Во время выполнения упражнений атлет должен надевать обувь.

3.6.2. Обувь применяется только в виде спортивных ботинок (туфель), специальных ботинок для тяжелой атлетики или пауэрлифтинга, или тапочек для тяги. Вышеупомянутое относится к спортивной обуви, применяемой в видах спорта для закрытых помещений, например, таких как борьба и баскетбол. Треккинговые ботинки не относятся к этой категории.

3.6.3. Подошва обуви не должна быть выше 5 см.

3.6.4. Подошва должна быть плоской, то есть без неровностей и выступов или вспомогательных частей, отклоняющихся от стандартного дизайна.

3.6.5. Толщина внутренних стелек, если они не являются частью фабрично изготовленной обуви, не должна превышать 1 см.

3.7. Повязки

Разрешается применять повязки только из эластичных однослойных фабричных материалов: полиэстера, хлопка или их комбинации и медицинского крепа.

3.7.1. Запястья

1. Можно использовать бинты, не превышающие 1 м в длину и 8 см в ширину. Длина специальных бинтов в виде «рукава» и фиксирующих бинтов с имеющимися «липучками» для закрепления не должна быть более 1 м. К бинтам может быть прикреплена петля как средство безопасности. Во время подъема штанги петля не должна быть накинута на большой или другие пальцы.

2. Альтернативно можно применять специальные напульсники шириной не более 12 см. Комбинация их с бинтами не разрешается.

3. Ширина намотки от середины запястья вверх – не более 10 см и вниз (на кисть) – не более 2 см. Общая ширина – не более 12 см.

3.7.2. Колени

4. Также разрешены эластичные наколенники, имеющие длину не более 30 см. Повязки в виде «рукава» длиной 30 см и медицинские (хирургические) повязки также можно использовать. Комбинация бинтов и наколенников строго запрещается. Неопрен может относиться к «синтетической» резине, но может быть использован только в наколенниках в виде «рукава».

3.8. Поддерживающие бинты

3.8.1. В соревнованиях по пауэрлифтингу могут использоваться только те поддерживающие бинты фабричного изготовления, которые официально зарегистрированы и одобрены ГСК.

3.8.2. Это относится только к повязкам на запястья, так как повязки на колени теперь разрешены к использованию.

3.8.3. Не поддерживающие бинты - бинты из медицинского крепа или обычные медицинские бинты и специальные напульсники не требуют разрешения Технического комитета.

3.8.4. Два слоя медицинской ленты можно накладывать на большие пальцы. Запрещается использовать медицинскую ленту или ее аналог где-либо на теле без официального разрешения жюри или старшего судьи. Медицинская лента не должна использоваться для оказания помощи атлету при подъеме штанги.

3.8.5. С разрешения жюри официальный дежурный врач или дежурный фельдшер могут накладывать медицинскую ленту на травмированные части тела. Однако при этом повязка не должна создавать преимущества при подъеме штанги.

3.8.6. На тех соревнованиях, где отсутствует жюри и нет дежурного медицинского персонала, старший судья имеет право дать разрешение на использование медицинской ленты.

3.9. Проверка предметов личной экипировки

3.9.1. Проверка предметов личной экипировки каждого атлета может производиться в любое время (время может быть объявлено на техническом совещании), отведенное для соревнований, но не позже чем за 20 мин. до начала соревнований в соответствующей весовой категории.

3.9.2. Для выполнения этой обязанности назначаются минимум двое судей. Все предметы должны быть проверены и разрешены перед тем, как их проштампуют или промаркируют.

3.9.3. Любая принадлежность формы и экипировки должна быть запрещена, если она имеет неопрятный вид или порвана (повреждена).

3.9.4. После окончания проверки подписанный протокол вручается председателю жюри.

3.9.5. Если после проверки атлет появится на помосте, надев или применив любой запрещенный предмет или принадлежность, за исключением тех, что были по невнимательности разрешены судьями, то он немедленно дисквалифицируется с данных соревнований.

3.9.6. Все предметы, упомянутые ранее в разделе «Предметы личной экипировки», должны быть проверены.

3.9.7. Ношение головных уборов во время выступления на помосте строго запрещено. Такие предметы, как часы, ювелирные украшения, мундштуки, очки и женские гигиенические принадлежности, не нуждаются в проверке.

3.9.8. Перед подходом на установление мирового рекорда атлет должен быть проверен техническим контролером. Если при этом у атлета обнаружат запрещенные предметы формы и экипировки, за исключением тех, что были разрешены судьями по невнимательности, атлет немедленно дисквалифицируется с данных соревнований.

3.10. Общие требования:

3.10.1. Строжайше запрещается использование масла, мазей или другой смазки на теле, костюме или предметах экипировки.

3.10.2. Разрешается использование (нанесение на тело или предметы экипировки, за исключением бинтов) детской присыпки, канифоли, талька или магнезии.

3.10.3. Запрещается использование подошвы обуви, изготовленной из любых видов сцепляющих материалов, это касается любого вида сцепляющих вставок в подошву, например, накладки из наждачной бумаги, шкурки и т.п. Запрещается использование на подошве канифоли и магнезии. Разрешается смачивание подошвы водой.

3.10.4. Запрещается использование каких-либо инородных веществ для обработки оборудования для пауэрлифтинга, за исключением тех, которые периодически используются в качестве стерилизующих средств для очистки грифа, скамьи для жима лежа или помоста.

4. Упражнения и правила их выполнения

4.1. Приседание

4.1.1. Атлет становится лицом к передней части помоста. Гриф должен лежать горизонтально на плечах атлета, пальцы рук должны обхватывать гриф. Кисти рук могут находиться на грифе в любом месте между втулками, до касания с их внутренней стороной.

4.1.2. После снятия штанги со стоек (ассистенты на помосте могут оказать помощь атлету в снятии штанги) атлет, продвигаясь назад, становится в исходное стартовое положение лицом. Как только атлет принял неподвижное положение с выпрямленными (незначительное отклонение допускается) в коленях ногами и вертикально расположенным туловищем, старший судья должен подать сигнал для начала приседания. Сигналом служит движение руки вниз вместе с отчетливой командой «присесть» («сквот»). До получения сигнала для начала упражнения атлету разрешено делать любые движения, не влекущие за собой нарушения

правил. В целях безопасности старший судья может попросить атлета вернуть штангу на стойки («риплэйс») с одновременным движением руки назад, если по истечении пяти секунд после снятия штанги со стоек он не смог принять правильную стартовую позицию для начала упражнения. После этого старший судья сообщает причину, по которой не был дан сигнал к началу упражнения.

4.1.3. Получив сигнал старшего судьи для начала упражнения, атлет должен согнуть ноги в коленях и опустить туловище так, чтобы верхняя часть поверхности ног у тазобедренных суставов была ниже, чем верхушка коленей. Разрешена только одна попытка сделать движение вниз. Попытка считается использованной, если колени атлета были согнуты.

4.1.4. Атлет должен самостоятельно вернуться в вертикальное положение с полностью выпрямленными в коленях ногами. Двойное вставание (подскакивание) из нижнего положения приседа или любое движение вниз запрещены. Когда атлет примет неподвижное положение (несомненно завершив движение), старший судья должен дать сигнал вернуть штангу на стойки.

4.1.5. Сигнал вернуть штангу на стойки состоит из движения руки назад и отчетливой команды «стойки» («рэк»). Тогда атлет должен вернуть штангу на стойки. Движение стоп после команды вернуть штангу на стойки не считается ошибкой. В целях безопасности атлет может попросить помощи у ассистентов вернуть штангу на стойки. При этом штанга должна оставаться на плечах у атлета.

На помосте в любое время должно находиться не более пяти и не менее двух страхующих (ассистентов). Судьи могут решать, какое число ассистентов – 2, 3, 4 или 5 – должно находиться в любое время.

4.1.6. Причины, по которым поднятый в приседании вес не засчитывается:

- Ошибка в соблюдении сигналов старшего судьи при начале или завершении упражнения.

- Двойное подскакивание из нижнего положения приседа или любое движение вниз во время вставания (подъема) из приседа.

- Ошибка в принятии вертикального положения с полностью выпрямленными в коленях ногами в начале и (или) в конце упражнения.

- Шаги назад или вперед, или боковое движение подошвы. Покачивание ступней между носком и пяткой разрешается.

- Ошибка в сгибании ног в коленях и опускании туловища до такого положения, когда верхняя часть поверхности ног у тазобедренных суставов находится ниже, чем верхушка коленей, как показано на приведенном ниже рисунке.

- Касание штанги или спортсмена страхующими (ассистентами) между сигналами старшего судьи для облегчения выполнения приседания.

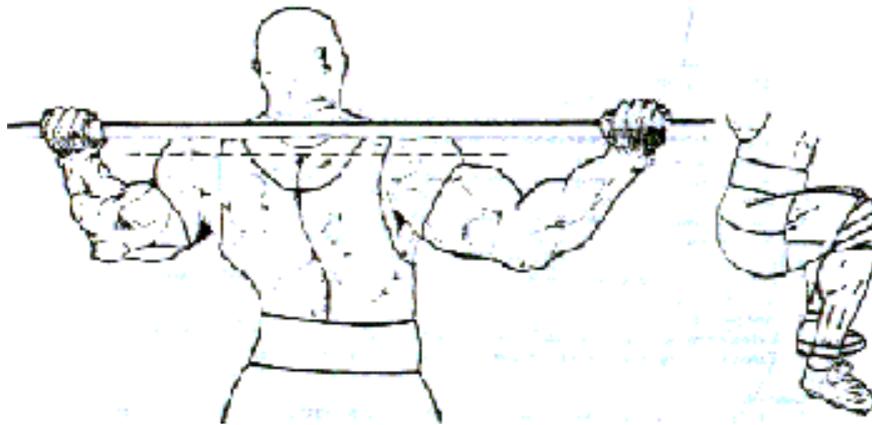
- Касание ног локтями или плечами; разрешается легкое касание, если оно не помогает подъему штанги.

- Любое бросание или сваливание штанги на помост после завершения приседания.

- Несоблюдение любого из требований, содержащихся в описании правил выполнения приседания.

На Рисунке показано типичное (но необязательное) положение грифа на плечах и необходимая глубина приседания

Положение грифа на плечах



4.2. Жим лежа на скамье

4.2.1. Скамья должна быть расположена на помосте передней (головной) частью параллельно или под углом не более 45° относительно передней стороны помоста.

4.2.2. Атлет должен лежать на спине, головой, плечами и ягодицами соприкасаясь с поверхностью скамьи. Ступни ног должны полностью соприкоснуться с поверхностью помоста (насколько это позволяет форма обуви). Пальцы рук должны обхватывать гриф, лежащий на стойках, при этом большие пальцы рук располагаются «в замке» вокруг грифа. Это положение должно сохраняться во время выполнения упражнения. Движение ступней разрешается, но при этом ступни должны оставаться на поверхности помоста. Волосы не должны закрывать затылок, когда спортсмен лежит на скамье. Разрешается собрать волосы в «конский хвост».

4.2.3. Для обеспечения твердой опоры ног атлет может использовать ровные плиты или блоки не выше 30 см от поверхности помоста и размером 60 x 40 см. На всех международных соревнованиях должны быть предоставлены блоки высотой 5, 10, 20 и 30 см для подкладывания под ступни ног.

4.2.4. На помосте в любое время должно находиться не более пяти и не менее двух страхующих (ассистентов). После того, как атлет самостоятельно займет правильное положение для старта, он может попросить ассистентов помочь ему снять штангу со стоек. В этом случае штанга подается на прямые руки.

4.2.5. Расстояние между руками на грифе, которое измеряется между указательными пальцами, не должно превышать 81 см (оба указательных пальца должны быть внутри отметок 81 см или, в крайнем случае, находиться на самих отметках 81 см, если используется максимальный захват). Использование обратного хвата запрещено.

4.2.6. После снятия штанги со стоек, с помощью или без помощи ассистентов, атлет должен ждать сигнала старшего судьи с полностью выпрямленными в локтях руками. Сигнал к началу жима должен быть дан сразу же, как только атлет примет неподвижное положение и штанга будет находиться в правильной позиции. В целях безопасности старший судья может попросить атлета вернуть штангу на стойки с одновременным движением руки назад, если по истечении пяти секунд после снятия штанги со стоек он не смог принять правильную стартовую позицию для начала упражнения. После этого старший судья сообщает причину, по которой не был дан сигнал к началу упражнения.

4.2.7. Сигналом для начала упражнения служит движение руки вниз вместе с отчетливой командой «старт» («стат»).

4.2.8. После получения сигнала атлет должен опустить штангу на грудь или брюшную зону (гриф не касается пояса) и выдержать ее в неподвижном положении, после чего старший судья подает отчетливую команду «жать» («пресс»). После получения этой команды атлет должен выжать штангу вверх на прямые руки. После фиксации штанги в этом положении старший судья должен дать отчетливую команду «стойки» («рэк») с одновременным движением руки назад. Если штанга опущен до пояса и остается в этом положении 5 секунд, старший судья дает команду вернуть штангу на стойки.

4.2.9. Причины, по которым поднятый в жиме лежа на скамье вес не засчитывается:

- Ошибка в соблюдении сигналов старшего судьи при начале, в ходе выполнения или при завершении упражнения.

- Любое изменение в исходном положении во время выполнения упражнения, т.е. любой подъем головы, плеч, ягодиц от скамьи или передвижение рук в бок по грифу.
- Поднятие или вдавливание грифа штанги в грудь или брюшную зону после того, как она была зафиксирована в неподвижном положении таким образом, что это помогает атлету.
- Любое движение штанги вниз во время выполнения жима от груди.
- Неравномерное выпрямление рук во время выполнения жима не разрешается.
- Штанга не опущена до груди или брюшной зоны, то есть не достигает груди или брюшной зоны, или касается пояса.
- Отсутствие выжимания штанги на полностью выпрямленные руки при завершении упражнения.
- Касание штанги или спортсмена страхующими (ассистентами) между сигналами старшего судьи для облегчения подъема штанги.
- Любое касание ступнями ног атлета скамьи или ее опор.
- Умышленное касание грифом стоек при выполнении жима.
- Несоблюдение любого из требований, содержащихся в описании правил выполнения жима лежа на скамье.

4.3. Тяга

4.3.1. Атлет должен располагаться лицом к передней части помоста со штангой, которая расположена горизонтально впереди ног атлета, удерживается произвольным хватом двумя руками и поднимается вверх до того момента, пока атлет не встанет вертикально.

4.3.2. По завершении подъема штанги в тяге ноги в коленях должны быть полностью выпрямлены, плечи отведены назад.

4.3.3. Сигнал старшего судьи состоит из движения руки вниз и отчетливой команды «вниз» («даун»). Сигнал не подается до тех пор, пока штанга не будет удерживаться в неподвижном положении и атлет не будет находиться в бесспорно финальной позиции.

4.3.4. Любой подъем штанги или любая преднамеренная попытка поднять ее считаются подходом. После начала подъема не разрешаются никакие движения штанги вниз до тех пор, пока атлет не достигнет вертикального положения с полностью выпрямленными коленями. Если штанга оседает при отведении плеч назад (легкое движение вниз при завершении упражнения), то это не является причиной того, чтобы не засчитывать поднятый вес.

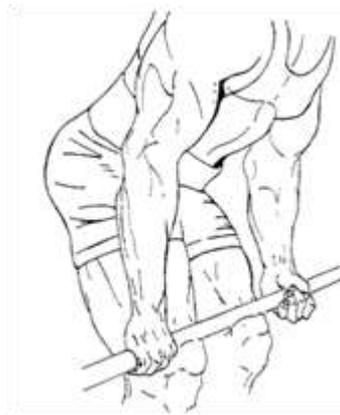
4.3.5. Причины, по которым поднятый в тяге вес не засчитывается:

- Любое движение штанги вниз прежде, чем она достигнет финального положения.
- Ошибка в принятии вертикального положения с отведенными назад плечами.
- Неполное выпрямление ног в коленях при завершении упражнения.
- Поддержка штанги бедрами во время подъема. Если штанга скользит по бедрам при подъеме вверх, но при этом ими не поддерживается, это не является причиной для того, чтобы не засчитывать поднятый вес. В случае сомнения судейское решение должно приниматься в пользу атлета.
- Шаги назад или вперед, или боковое движение подошвы. Покачивание ступней между носком и пяткой разрешается. Движение ступней после команды «вниз» не является причиной для того, чтобы не засчитывать поднятый вес.
- Опускание штанги до получения сигнала старшего судьи.
- Опускание штанги на помост без контроля обеими руками, т.е. выпускание штанги из рук прежде, чем она коснется помоста.

8. Несоблюдение любого из требований, содержащихся в описании правил выполнения тяги.

Рисунок иллюстрирует поддержку штанги бедрами.

Поддержка штанги бедрами



5. Взвешивание

5.1. Взвешивание участников должно проводиться не ранее, чем за два часа до начала соревнований в соответствующей весовой категории (категориях). Все атлеты весовой категории (категорий) должны пройти взвешивание, которое проводится в присутствии двух или трех назначенных судей. Весовые категории могут быть объединены в один соревновательный поток.

5.2. Для установления порядка взвешивания должна быть проведена жеребьевка. Жеребьевка также устанавливает порядок выхода на помост в ходе соревнований, когда атлеты заказывают в своих попытках одинаковый вес.

5.3. Взвешивание продолжается полтора часа.

5.4. Взвешивание каждого участника проводится в комнате за закрытыми дверями, где находятся сам участник, его тренер или руководитель команды и два (три) судьи. В целях гигиены на атлете должны быть надеты носки или он должен иметь бумажное полотенце для покрытия платформы весов.

5.5. Атлеты могут взвешиваться обнаженными или в нижнем белье, которое должно отвечать требованиям, оговоренным в соответствующем разделе настоящих правил, и не должно значительно изменять вес атлета. Если возникает вопрос относительно веса нижнего белья, то может быть потребовано повторное взвешивание атлета обнаженным. На соревнованиях с участием женщин процедура взвешивания может изменяться ввиду того, что взвешивание проводят официальные лица одинакового с ними пола. В этом случае могут быть назначены дополнительные официальные лица женского пола (не обязательно судьи).

5.6. Каждый атлет проходит взвешивание только один раз. Повторное взвешивание разрешено только тем атлетам, чей собственный вес оказался меньше или больше, чем допустимые границы весовой категории, в которой происходит взвешивание. Эти атлеты должны вернуться на взвешивание и пройти его вновь в отпущенные для этой категории полтора часа, в противном случае они будут исключены из соревнований в этой весовой категории. Атлет может взвешиваться сколько угодно раз, но в рамках отведенного времени и в порядке, определенном жребием. При этом атлет может быть взвешен и по истечении полутора часов, отведенных на взвешивание, но только в том случае, если он пришел на повторное взвешивание вовремя, но не смог встать на весы по причине взвешивания участников, идущих по жребию впереди него. Тогда судьи, по своему усмотрению, могут разрешить атлету одно повторное взвешивание. Определенный при взвешивании собственный вес участника не должен объявляться до тех пор, пока все участники данной весовой категории (категорий) не будут взвешены.

5.7. Атлет должен проходить взвешивание в своей весовой категории, заявленной до начала соревнований. Если группы выступают отдельно, то в группе А должно быть минимум 8 и максимум 12 атлетов.

5.8. Атлетам следует до начала соревнований проверить высоту стоек для приседания и жима, а также блоки (подставки) для ног. Протокол с указанием высоты стоек должен быть подписан после проверки атлетом или его тренером (это в их интересах). Копия этого официального документа передается в жюри, диктору и руководителю ассистентами на помосте.

6. Порядок проведения соревнований

6.1. Система раундов

Во время взвешивания атлет или его тренер должны заявить начальные веса для всех трех упражнений. Они должны быть внесены в соответствующие карточки первых подходов, которые подписываются атлетом или его тренером и сохраняются официальным лицом, руководящим взвешиванием. Атлету выдаются одиннадцать бланков карточек подходов для использования в соревнованиях: три – для приседания, три – для жима лежа на скамье и пять – для тяги. Для каждого упражнения используются различные по цвету карточки. После первого подхода атлет или его тренер должны решить, какой вес будет установлен для второго подхода. Этот вес необходимо внести в соответствующую клетку карточки подходов и предъявить секретарю или иному официальному лицу в течение одной минуты. Такая же процедура предусматривается для второго и третьего подходов во всех трех упражнениях. Ответственность за заявку на подход в течение отведенного времени лежит исключительно на атлете или его тренере. При системе раундов нет необходимости иметь судей при участниках, карточки подходов прямо вручаются официальному лицу. Примеры применяемых карточек приводятся ниже. Необходимо помнить, что клеточка для первого подхода, имеющаяся у атлета, используется только в том случае, если требуется изменение веса в первом подходе. Аналогично четвертая и пятая клеточки в карточке для тяги используются только для двух разрешенных изменений веса в третьем подходе. На отдельных соревнованиях по жиму лежа должны использоваться карточки подходов, аналогичные используемым в тяге.

Бланк карточки для первых подходов

Карточка					
Фамилия, имя:			Дата рождения:		
Страна		Собственный вес:		Весовая категория:	
Коэффициент Уилкса:			Номер жребия:		
Подпись: атлета/тренера					
Упражнения	1-й подход	2-й подход	3-й подход	Лучший результат	4-й подход
Приседание					
Жим лежа					
Промежуточная сумма					Промежуточная сумма
Тяга					
Группа: 1, 2, 3, 4, 5		Занятое место:		Результат по Уилксу:	
				Сумма:	

Карточки подходов

Приседание

Фамилия:

1-й	2-й	3-й

Заявляемый вес

Жим лежа на скамье

Фамилия:

1-й	2-й	3-й

Тренер или спортсмен

Тяга

Фамилия:

1-й	2-й	3-й

Для изменений в третьей попытке

Когда в соревновательном потоке 10 или более спортсменов, могут быть сформированы группы, состоящие из примерно одинакового числа атлетов. Однако если в потоке соревнуются 15 или более атлетов, группы должны быть образованы в обязательном порядке. Поток может быть составлен из одной или нескольких весовых категорий на усмотрение

организаторов соревнований. На отдельных чемпионатах по жиму лежа группы могут быть сформированы до 20 спортсменов.

Группы определяются на основе данных о лучших результатах атлетов в сумме, показанных на национальных и международных соревнованиях за последние 12 месяцев. Атлеты с меньшей суммой образуют первую группу, затем, по мере увеличения сумм, формируются следующие группы. Если атлет не представил свой лучший результат за последние 12 месяцев, то он автоматически включается в первую группу.

Каждый атлет делает первый подход в первом раунде, второй – во втором и третий – в третьем раунде.

Если группа состоит менее чем из шести атлетов, должно быть предоставлено дополнительное время в конце каждого раунда: при пяти атлетах – 1 мин., при четырех – 2, при трех – 3. Три минуты дополнительного времени в конце раунда – максимум. Атлет должен следить за прохождением дополнительного времени самостоятельно. В случае предоставления дополнительного времени при выступлении атлетов по группам по истечении дополнительного времени штанга разгружается, а затем устанавливается новый вес и дается одна минута очередному атлету для начала его подхода.

Во время каждого раунда вес штанги постепенно возрастает. Случаев уменьшения веса не должно быть кроме ошибок, описанных в п. (и), и только в конце раунда.

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 по жеребьевке номером подходит первым. Это же правило распространяется на третий подход в тяге, где вес штанги может быть изменен дважды при условии, что ранее заказанный вес не был установлен и атлет не вызван на помост.

Если атлет не справился с весом, он не должен снова выходить, а должен ждать следующего раунда, в котором он может вновь использовать подход к этому весу.

Если попытка в раунде оказалась неудачной из-за ошибочно установленного веса штанги, по вине ассистентов или из-за неисправности оборудования, атлету должна быть предоставлена 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 добавляется три минуты для выполнения дополнительного подхода, предпоследнему атлету в раунде добавляется две минуты, а третьему с конца в этом раунде добавляется одна минута для выполнения дополнительного подхода. В этих случаях, когда атлеты выступают сами после себя и им предоставляется дополнительное время для отдыха, вес штанге устанавливается сразу же, как только предоставляется новый подход. Дополнительное время, таким образом, прибавляется к одной минуте, обычно предоставляемой для начала подхода. Включается контрольное время, и у атлета есть в распоряжении это время до начала подхода. Атлет, выступающий после самого себя, получает четыре минуты, в течение которых он может начать подход, как только будет готов. Предпоследнему в этом раунде атлету предоставляется три минуты, третьему с конца в этом раунде атлету дается две минуты, всем остальным атлетам будет предоставлена одна минута для начала подхода.

Атлету разрешается только одно изменение веса в первом подходе в каждом упражнении. Вес можно увеличить или уменьшить от первоначально заказанного, и тогда порядок подъемов в первом раунде должен быть соответственно изменен. Если атлет в первой группе, то изменить вес можно не позднее чем за 3 мин. до начала первого раунда в этом упражнении. Следующие группы пользуются этой возможностью не позднее чем за три подхода, остающихся в конце раунда предыдущей группы в этом упражнении. Комментатор должен сообщить о приближении крайнего срока для изменения веса. Если сообщение о крайнем сроке подачи перезаявок не было дано, тогда должно быть сделано объявление, разрешающее перезаявки, и спортсмен может изменить вес в пределах одной минуты после этого объявления.

Атлет должен заявить свои второй и третий подходы в течение одной минуты по окончании предыдущего подхода. Отсчет одной минуты начинается, как только загорятся сигнальные лампочки судейской сигнализации. Если в течение этой минуты вес не заявлен, то атлету автоматически добавляется 2,5 кг к поднятому в предыдущем подходе весу для его следующего подхода. Когда в предыдущем подходе попытка атлета поднять вес была неудачной, и он не заявил вес для следующего подхода в течение отпущенной для этого одной минуты, то в таком случае для следующего подхода атлету будет установлен вес штанги, равный весу, не поднятому в предыдущем подходе.

Веса, заявленные на подходы во втором раунде во всех трех упражнениях, не могут быть изменены. Точно так же не могут изменяться веса для подходов третьего раунда в приседании и жиме лежа на скамье. Согласно этому правилу однажды поданная заявка на подход не может быть изъята и заменена. Штанга должна быть нагружена согласно этой заявке, и часы включены для отсчета времени.

В третьем раунде в тяге разрешается дважды менять заявленный вес. Изменение заявленного на третий подход веса может быть сделано в сторону как увеличения, так и уменьшения. Однако это разрешено только при условии, что атлет еще не вызван на помост комментатором к ранее заявленному весу.

Отдельные соревнования в жиме лежа на скамье проводятся по общим правилам, что и соревнования в троеборье. Однако, в третьем раунде разрешается дважды изменить первоначально заявленный вес.

Если соревновательный поток состоит из одной группы, т.е. это максимум 14 человек, разрешается перерыв 20 мин. между упражнениями. Этого времени достаточно для разминки и подготовки помоста.

Когда две или более группы участвуют в потоке на одном помосте, то соревнования должны быть организованы на основе повторений по группам. Интервалы между раундами не разрешаются, кроме тех, которые необходимы для подготовки помоста.

Например, в потоке участвуют две группы, первая группа выступает в трех раундах в приседании. Затем вторая группа сразу же соревнуется в трех раундах в приседании. Потом помост готовится для жима лежа на скамье, и первая группа соревнуется в трех раундах в жиме лежа на скамье, затем сразу же вторая группа проводит три раунда в жиме лежа на скамье. Далее помост готовится для тяги, и первая группа выполняет три раунда в тяге, после этого немедленно проводятся три раунда в тяге второй группы. Такая система проведения соревнований исключает потерю времени, кроме той, которая необходима для подготовки помоста между упражнениями.

6.2. Судейская коллегия:

- главный судья;
- технический секретарь;
- судья-хронометрист;
- судьи при участниках;
- секретари.

Дополнительно могут быть назначены, если это требуется, другие официальные лица, такие как врачи, медсестры и т.д.

- технический контролер.

6.3. Обязанности судейской коллегии

6.3.1. Главный судья отвечает за квалифицированное проведение соревнований. Он объявляет вес, требуемый для очередного подхода, и фамилию атлета. Когда вес установлен и помост свободен для выполнения упражнения, старший судья сигнализирует об этом секретарю. Когда секретарь объявляет установленный вес штанги и вызывает атлета на помост, контролер времени включает секундомер.

Подходы, объявляемые секретарем, должны показываться на табло, установленном на видном месте, с указанием фамилии атлета и его номера жеребьевки.

6.3.2. Технический секретарь отвечает за проведение технического совещания перед соревнованиями. В отсутствие членов Технического комитета технический секретарь составляет график работы жюри и судей из числа подтвердивших свое участие в

соревнованиях. Он заполняет листы назначения судей и членов жюри на соревнованиях и информирует судей о порядке их работы по весовым категориям. После проведения технического совещания, когда окончательно определены составы команд, технический секретарь готовит протоколы ведения соревнований, протоколы проверки предметов личной экипировки, листы замера высоты стоек, листы порядка взвешивания для каждой весовой категории, вписывая в них фамилии заявленных участников. На этом этапе может проводиться жеребьевка атлетов, устанавливающая порядок взвешивания и выхода на помост. Он также заполняет для всех весовых категорий карточки комментатора на каждого участника соревнований. Подготовленная техническим секретарем вышеуказанная документация вместе с необходимым количеством карточек подходов помещается в отдельные для каждой весовой категории конверты, которые затем вручаются старшим судьям соответствующих весовых категорий. Технический секретарь присутствует на каждом взвешивании и дает советы и указания судьям по процедуре взвешивания и всем другим вопросам, на которые требуется обратить внимание. Он должен быть судьей международной категории (предпочтительно из страны-организатора соревнований) и способным решать на месте любые проблемы, которые могут возникнуть из-за языковых затруднений в общении. Директор соревнований обязан снабдить технического секретаря бланками, бумагой и всем необходимым для его работы. Все директора соревнований могут бесплатно получить от Технического комитета полное описание рабочих процедур со всеми необходимыми бланками и документами.

6.3.3. Судья-хронометрист отвечает за правильную регистрацию промежутка времени между сделанным объявлением о готовности штанги и началом выполнения упражнения атлетом. Он также отвечает за регистрацию времени во всех случаях, когда это требуется, например, когда после попытки атлет должен покинуть помост в пределах 30 секунд. Если секундомер включен для атлета, он может быть остановлен только после окончания времени, отведенного для начала подхода, в случае начала упражнения или по команде старшего судьи. Следовательно, очень важно, чтобы атлет или его тренер проверили высоту стоек для приседания до того, как атлет будет вызван на помост, потому что, если было объявлено, что штанга готова, секундомер должен быть включен. Любое дополнительное регулирование стоек должно быть сделано в течение одной минуты, данной атлету для начала упражнения, за исключением тех случаев, когда атлет указал высоту стоек, но она была установлена ассистентами ошибочно. Поэтому важно, чтобы лист высоты стоек был проверен и подписан атлетом или его тренером. Это официальный документ, который служит доказательством в случае разногласий. Атлет должен в течение одной минуты после своего вызова на помост начать выполнение упражнения. Если он не начал попытку в течение этого времени, то контролер времени должен объявить «время» («тайм»), а старший судья должен подать отчетливую команду «стойки» («рэк») вместе с движением руки назад. После этого объявляется «вес не взят» («ноу лифт»), и попытка считается использованной. Когда атлет начал упражнение в пределах отпущенного времени, секундомер останавливается. Определение начала попытки зависит от упражнения. В приседании и жиме лежа на скамье начало попытки совпадает с сигналом старшего судьи к началу упражнения. В тяге началом считается момент, когда атлет сделал явную попытку поднять штангу.

6.3.4. Судьи при участниках отвечают за сбор заявок от атлетов или их тренеров на вес штанги для очередного подхода и немедленную передачу этих данных комментатору. Атлет должен в течение одной минуты после завершения подхода подать заявку веса для следующей попытки комментатору через судью при участниках.

6.3.5. Секретари отвечают за правильное ведение протоколов соревнований и обеспечивают подписи трех судей на протоколах соревнований, актах рекордов и других документах, требующих подписей. Комментатор должен сделать соответствующее объявление о необходимости расписаться до того, как судьи покинут свое место.

6.3.6. Страхующие/ассистенты отвечают за увеличение или уменьшение веса штанги, регулировку требуемой для приседания и жима высоты стоек, очистку грифа или помоста по указанию старшего судьи и постоянно обеспечивают хорошее состояние помоста и поддержание порядка. Во время проведения соревнований на помосте должно находиться не более пяти и не менее двух ассистентов.

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. Исключением из этого правила может быть только тот случай, когда упражнение вызывает опасность и может травмировать атлета, тогда ассистенты или по просьбе старшего судьи, или самого атлета оказывают помощь в освобождении от штанги. Если атлет лишен успешной попытки по вине ассистентов, ему будет предоставлена, на усмотрение судей или жюри, дополнительная попытка в конце раунда.

6.3.7. Технический контролер перед выходом атлета на помост должен удостовериться, что выходит именно вызванный участник и что он должным образом одет и экипирован. Он также должен присутствовать на проверке экипировки.

В отсутствие назначенного тренера технический контролер обязательно должен помогать атлетам при выходе на помост и с помоста.

Во время соревнований, проводимых на помосте или сцене, только атлету и его тренеру, членам жюри, исполняющим обязанности судьям, ассистентам и техническому контролеру 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 членом ГСК. Место для тренеров должно быть организовано таким образом, чтобы тренер имел возможность хорошо видеть своего атлета и подавать атлету указания и сигналы касательно технической части выполнения упражнения (например, глубина приседания). Тренер должен придерживаться установленной формы одежды, несоблюдение данного требования может привести, по решению технического контролера или жюри, к удалению тренера из зоны разминки и места проведения соревнований.

Атлету не следует бинтоваться или поправлять костюм, а также использовать нашатырный спирт на виду у зрителей. Единственное исключение – можно поправлять пояс.

Вес штанги должен всегда быть кратным 2,5 кг. Увеличение веса должно быть не менее 2,5 кг между всеми подходами за исключением подходов на установление рекордов.

В рекордной попытке вес штанги должен, как минимум, на 0,5 кг превышать существующий рекорд.

По ходу соревнований атлет может попросить установить рекордный вес, не кратный 2,5 кг. Если попытка успешна, то поднятый вес является результатом в соответствующем отдельном упражнении и засчитывается в сумму.

Попытки установить рекорды могут быть предприняты атлетом в любом или во всех своих разрешенных подходах.

Атлет может делать разрешенные добавки к весу штанги менее чем 2,5 кг для попыток на установление рекорда, только выступая на соревнованиях, соответствующих планируемому рекорду.

В случае, когда один атлет заказал для следующего раунда вес, не кратный 2,5 кг, с целью установления нового рекорда, а другой атлет после этого показывает более высокий результат в предыдущем раунде, то заявленный первым атлетом вес должен быть изменен до ближайшего веса, кратного 2,5 кг.

Ответственность за решения, принимаемые в случае ошибок в установке веса штанги или неправильных объявлений, сделанных секретарем, лежит исключительно на главном судье. Его решение сообщается секретарю, который делает соответствующее объявление.

Три неудачные попытки в любом упражнении автоматически исключают атлета из соревнований в сумме троеборья, но он может продолжить борьбу за награды в отдельных упражнениях, если он удачно выполнит подходы в каждом из упражнений, т.е. веса, заявленные к подходам, должны в пределах разумного соответствовать способности атлета поднять их. В случае сомнения по этому вопросу решение принимает жюри.

Ассистенты не должны помогать атлету в принятии исходного положения в любом из упражнений, их помощь разрешается только при первоначальном снятии штанги со стоек.

По окончании подхода атлет должен покинуть помост в течение 30 секунд; при несоблюдении этого требования поднятый вес атлету может быть не засчитан, по усмотрению судей. Это правило было принято для атлетов, получивших какую-либо травму во время выполнения упражнений, или для спортсменов-инвалидов, например, для слепых спортсменов.

Если во время разминки или соревнований атлет жалуется на травму или проявляет признаки ухудшения состояния здоровья и самочувствия, что может нести опасность для здоровья спортсмена, официально назначенный врач соревнований имеет право на осмотр атлета. Если врач считает, что атлету не рекомендуется продолжать соревнование, он может, посоветовавшись с жюри, настоять на снятии атлета с соревнований. Руководитель команды или тренер должны быть официально извещены о таком решении.

Любой атлет или тренер, дискредитирующие спорт своим неправильным поведением на соревнованиях или вблизи соревновательного помоста, должны быть официально предупреждены. Если нарушение продолжается, жюри, а в его отсутствие – судьи, могут дисквалифицировать атлета или тренера и приказывать им покинуть место соревнования. Руководитель команды должен быть официально информирован о предупреждении и дисквалификации.

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.

На международных соревнованиях все протесты на судейские решения, жалобы, относящиеся к ходу соревнований или поведению любых лиц или лиц, принимающих участие в соревнованиях, должны подаваться жюри. Жюри может потребовать, чтобы протест был подан в письменном виде. Протест или жалоба должны быть поданы председателю жюри руководителем команды, тренером или, в их отсутствие, самим спортсменом. Это должно быть сделано сразу же за действием, на которое подается протест или жалоба. Протест не рассматривается при несоблюдении этих требований.

Если необходимо, жюри может приостановить соревнования и удалиться для принятия решения. После рассмотрения протеста и достижения вердикта большинством голосов жюри возвращается, и председатель информирует обратившегося с жалобой о своем решении. Вердикт жюри окончателен и не дает права обращаться за апелляцией в другой орган. После возобновления приостановленных в этом случае соревнований следующему спортсмену будет предоставлено три минуты для начала упражнения.

7. Судейство

7.1. Судей должно быть трое: старший или центральный судья и двое боковых.

7.2. Старший судья отвечает за подачу необходимых сигналов во всех трех упражнениях.

7.3. Сигналы для трех упражнений:

Сигналы для трех упражнений

Упражнение	Начало	Окончание
Приседание	Видимый сигнал, состоящий из движения руки вниз вместе с отчетливой командой «присесть» («сквот»)	Видимый сигнал, состоящий из движения руки назад вместе с отчетливой командой «стойки» («рэк»)
Жим лежа на скамье	Видимый сигнал, состоящий из движения руки вниз вместе с отчетливой командой «старт» («стат»). Для выполнения жима: отчетливая команда «жать» («пресс») после того, как	Видимый сигнал, состоящий из движения руки назад вместе с отчетливой командой «стойки» («рэк»)

	штанга была зафиксирована в неподвижном положении на груди	
Тяга	Сигнал не требуется	Видимый сигнал, состоящий из движения руки вниз вместе с отчетливой командой «вниз» («даун»)

7.4. При окончании упражнения, как только штанга возвращена на стойки или опущена на помост, судьи объявляют свое решение посредством световой сигнализации. При этом белый свет соответствует решению «вес взят» («гуд лифт»), а красный – решению «вес не взят» («ноу лифт»). Затем должны быть подняты карточки ошибок, указывающие причины решения «вес не взят» («ноу лифт»).

7.5. Трое судей располагаются в таком месте около помоста, которое они считают самым удобным для обзора в каждом из упражнений. Старший судья, однако, должен всегда помнить, что ему следует быть на виду у атлета, выполняющего приседание или тягу, а боковые судьи должны помнить, что они должны быть в поле зрения старшего судьи, чтобы он мог видеть их поднятые руки.

7.6. Перед началом соревнований все судьи должны удостовериться, что:

- помост и соревновательное оборудование соответствуют всем требованиям правил. Вес грифов и дисков проверен, инвентарь, имеющий дефекты, отбракован. Второй гриф и замки подготовлены и положены рядом с помостом на случай повреждения основного грифа и замков;

- весы откалиброваны и работают точно (сертифицированы);

- атлеты взвешены в пределах отведенного для этого времени и в границах своей весовой категории;

- предметы личной экипировки атлетов были проверены и соответствуют всем требованиям правил. Атлет обязан убедиться в том, что все предметы экипировки, которые он намеревается надеть, выходя на помост, были проверены судьями. При обнаружении, что атлет использует предметы экипировки, не прошедшие проверку, он может быть подвергнут наказанию, например, дисквалифицирован в последнем подходе.

7.7. Во время соревнований трое судей должны осуществлять постоянный контроль за тем, чтобы:

- Вес штанги соответствовал весу, объявленному комментатором. Для этой цели судьи могут быть обеспечены таблицами установки весов. Это их совместная обязанность.

- Предметы личной экипировки атлета, находящегося на помосте, соответствовали требованиям правил. Если кто-либо из судей сомневается в честности атлета, он должен после завершения упражнения сообщить старшему судье о своем подозрении. Председатель жюри тогда может снова проверить экипировку атлета. Если при этом обнаружится, что атлет выходил на помост, используя любой незаконный предмет экипировки, кроме случаев, когда эта экипировка была ошибочно разрешена судьями, то он будет немедленно дисквалифицирован с данных соревнований. В случае использования атлетом в успешном подходе запрещенной экипировки по вине судей, ошибочно разрешивших ее, результат этого подхода должен аннулироваться, и атлету должен быть предоставлен дополнительный подход в конце раунда, после того, как он снимет запрещенную экипировку.

Прежде чем допустить участника на помост, технический контролер должен убедиться, что предметы его формы и экипировки прошли проверку и разрешены судьями.

7.8. Перед началом выполнения приседания и жима лежа на скамье боковые судьи должны поднять руки и держать их поднятыми до тех пор, пока атлет не примет правильное стартовое положение. Если мнения большинства судей совпадают, старший судья не дает сигнала к началу упражнения. Атлет в оставшееся до начала упражнения время может поправить штангу или свое исходное положение для получения стартового сигнала. Если атлет начал упражнение, боковые судьи, обнаружив ошибку, не сигнализируют об этом.

7.9. Судьи должны воздерживаться от комментариев и не получать каких-либо документов или словесных объяснений, касающихся хода соревнований. Поэтому важно, чтобы на табло были указаны номер жребия и фамилия участника, чтобы судьи могли следить за ходом соревнований и очередностью выхода на помост.

7.10. Судья не должен пытаться влиять на решение других судей.

7.11. Старший судья может советоваться с боковыми судьями, жюри или иными официальными лицами, если это необходимо в порядке ведения соревнований.

7.12. Старший судья может, по своему усмотрению, дать указание почистить гриф и (или) помост. Если атлет или тренер просят почистить гриф и (или) помост, эта просьба должна быть обращена к старшей судье, а не к ассистентам на помосте. В заключительном раунде тяги гриф должен чиститься перед каждым подходом, а также в любом раунде из двух других – по желанию тренера или атлета.

7.13. После соревнований трое судей должны подписать протокол соревнований, акты рекордов или иные документы, где требуется их подпись.

7.14. Избрание судьи на должность старшего судьи в одной категории не должно мешать его избранию боковым судьей в другой категории.

Раздел 7. ПЛАВАНИЕ

ДИСТАНЦИИ И ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЙ

Соревнования по плаванию проводятся в бассейнах с длиной дорожек 25 и 50 метров.

Дистанции в 25-метровом и 50-метровом бассейне для мужчин, женщин, юниоров, юниорок (17-19 лет); юношей, девушек (14-16 лет)

Стиль плавания	Возрастные категории: мужчины, женщины, юниоры, юниорки (17-19 лет); юноши, девушки (14-16 лет)
Баттерфляй	50 м (B1,B2,B3), 100 м (B1,B2,B3), 200 м (B1,B2,B3)
Брасс	50 м (B1,B2,B3), 100 м (B1,B2,B3), 200 м (B1,B2,B3)
Вольный стиль	50 м (B1,B2,B3), 100 м (B1,B2,B3), 200 м (B1,B2,B3), 400 м (B1,B2,B3), 800 м (B1,B2,B3), 1500 м (B1) мужчины, юниоры, юниорки; 1500 м (B2,B3)
На спине	50 м (B1,B2,B3), 100 м (B1,B2,B3), 200 м (B1,B2,B3)
Комплексное	200 м (B1,B2,B3), 400 м (B1,B2,B3)
Эстафета вольный стиль	4x50 м (B1,B2,B3), 4x100 м (B1,B2,B3), 4x100 м смешенная эстафета
Эстафета комбинированная	4x50 м (B1,B2,B3), 4x100 м (B1,B2,B3)

1. Старт

1.1. В начале каждого заплыва судья подает пловцам сигнал серией коротких свистков, приглашая их снять всю одежду, за исключением плавательного костюма, затем длинным свистком, означающим, что пловцы должны занять положение на стартовой тумбе (или немедленно быть в воде в случае плавания на спине и комбинированной эстафеты). Второй длинный свисток означает, что пловец, который должен плыть на спине или комбинированную эстафету, должен немедленно занять положение старта. Когда пловцы и судьи готовы к старту, судья жестом вытянутой руки сообщает судье на старте, что пловцы находятся под контролем судьи на старте. Вытянутая рука должна оставаться в этом положении до подачи старта.

1.2. В начале заплыва стартер должен находиться на стороне бассейна на расстоянии примерно пять метров от стартового края бассейна, где судья-секундометрист может увидеть и/или услышать стартовый сигнал, а пловцы увидеть и/или услышать его.

1.3. Старт в вольном стиле, брассе, баттерфляе и комплексном плавании (когда баттерфляй является первым способом плавания) должен быть с прыжком. При длинном свистке судьи (п.1.1) пловцы становятся на стартовую тумбу и остаются на ней. По команде стартера «на старт» пловцы немедленно занимают стартовую позицию – одна нога на передней части стартовой тумбы. Положение рук не имеет значения. Стартер подает сигнал старта, когда все пловцы неподвижны.

1.3.1. Пловец с нарушением зрения при длинном свистке судьи разрешено сориентироваться до команды «на старт».

1.4. Старт в плавании на спине и комбинированной эстафете должен быть в воде. По первому длинному свистку судьи (1.1) пловцы должны немедленно войти в воду. По второму длинному свистку судьи пловцы немедленно возвращаются в стартовую позицию. Когда все пловцы займут свои стартовые позиции, стартер дает команду «на старт». Судья дает сигнал старта, когда все пловцы неподвижны.

1.5. Пловец, стартующий до подачи сигнала старта, дисквалифицируется. Если сигнал старта раздастся перед объявлением о дисквалификации, заплыв должен быть продолжен, а

пловец(пловцы) дисквалифицируются по завершении заплыва. Если о дисквалификации объявляют перед сигналом старта, сигнал не раздается, а остальные пловцы отзываются и стартуют еще раз. Судья повторяет процедуру старта, начиная длинного свистка (второй для плавания на спине) согласно п.1.1.

1.6. Если пловец класса В1, В2, В3 является к тому же и глухим, страхующему его человеку разрешено передать сигнал старта участнику с помощью несловесной инструкции.

2. Вольный стиль

2.1. Вольный стиль означает, что пловец может плыть любым стилем, за исключением в комплексном плавании или комплексной эстафете, где вольный стиль означает любой стиль, отличный от плавания на спине, брасса или баттерфляя.

2.2. Часть тела пловца должна коснуться стенки по завершении каждой длины и на финише.

2.3. Часть тела пловца должна разбивать поверхность воды в процессе заплыва, за исключением того, что пловцу разрешено погружаться полностью при повороте и на расстоянии не более 15 метров после старта и каждого поворота. В этом случае голова должна разбить поверхность воды.

3. Плавание на спине

3.1. До сигнала старта пловцы должны построиться в воде лицом к старту, обе руки в стартовом захвате.

3.2. По сигналу старта и после поворота пловец должен оттолкнуться и проплыть на спине всю дистанцию, за исключением поворота, как указано далее в п.3.4. Нормальное положение на спине может включать движение с поворотом тела вверх, до 90 градусов от горизонтальной линии. Положение головы не имеет значения.

3.3. Часть тела пловца должна разрывать поверхность воды во время заплыва. Пловцу разрешается полностью погружаться в воду при повороте на финише и на расстоянии не более 15 метров после старта и каждого поворота. В этом случае голова должна разорвать поверхность воды.

3.4. При выполнении поворота пловец должен коснуться стенки какой-либо частью тела на своей дорожке. При повороте плечи могут быть повернуты вертикально груди, после чего одной или двумя руками можно сделать гребок с поворотом. Пловец должен вернуться в положение на спине после касания стенки.

4. Брасс

4.1. После старта и после каждого поворота пловец может одним гребком руками назад к ногам, пловец может быть погружен. Одно движение баттерфляем разрешено во время первого гребка с последующим движением брассом.

4.2. С начала первого гребка руками после старта и после каждого поворота тело должно быть на груди. Не разрешается поворачиваться на спину. С начала старта и на протяжении гонки цикл способа плавания должен быть следующий - один гребок руками и одно движение ногами. Все движения рук должны совершаться одновременно и на той же самой горизонтальной плоскости без других движений.

4.3. Руки должны двигаться от груди, под водой или над водой. Локти должны находиться под водой, за исключением финального гребка перед поворотом, во время поворота и при финальном гребке на финише. Руки должны возвращаться на поверхность воды или под ней. Руки не должны грести до линии бедра, за исключением первого гребка после старта и каждого поворота под водой.

4.4. Во время каждого полного цикла какая-то часть головы пловца должна разбивать поверхность воды. Голова должна разбивать поверхность воды до того, как руки развернутся внутрь в самой широкой части второго гребка. Все движения ног должны совершаться одновременно и в той же самой горизонтальной плоскости без других движений.

4.5. На каждом повороте и на финише дистанции касание должно производиться обеими руками одновременно на, над или под уровнем воды. Голова может быть погружена после последним движением руки перед касанием при условии, что она разрывает поверхность воды в какой-либо точке во время последнего полного или неполного цикла перед касанием.

4.6. Пловцам класса В1 может быть сложно осуществить одновременное касание на повороте и на финише, и если есть ограничение из-за контакта с разделяющей дорожки за это пловцов не дисквалифицируют.

5. Баттерфляй

5.1. С начала первого гребка руками после старта и каждого поворота тело остается на груди. Под водой разрешено движение на боку, на спине не разрешено, угол разворота не должен превышать 90 градусов.

5.1.1. У пловцов класса В1 могут быть сложности с одновременным выносом рук при гребке, если они ограничены из-за контакта с разделяющей дорожки линией, пловцы не должны быть дисквалифицированы.

5.2. Все движения ног вверх и вниз должны быть одновременными. Ноги не обязательно должны быть на одном уровне, однако попеременные движения не разрешены.

5.3. На каждом повороте и на финише дистанции касание должно производиться обеими руками одновременно на, над или под поверхностью воды.

5.3.1. У пловцов класса В1 могут быть сложности с одновременным касанием на повороте и финише, если они ограничены из-за контакта с разделительной дорожкой, пловцы не должны быть дисквалифицированы.

5.4. На старте и на поворотах пловцу разрешено одно или более движение ногами и один гребок руками под водой, который должен вынести его\ее на поверхность. Пловцу разрешено полное погружение на расстоянии не более 15 метров после старта и после каждого поворота где голова должна рассекает поверхность. Пловец должен оставаться на поверхности до следующего поворота или до финиша.

6. Комплексное плавание

6.1. В комплексном плавании пловец выполняет 4 способа плавания в следующем порядке: баттерфляй, на спине, брасс и вольный стиль. Каждый из способов плавания должен покрывать одну четвертую (1/4) часть дистанции.

6.2. В комплексном плавании пловцы используют 4 способа плавания в следующем порядке: баттерфляй, на спине, брасс, кроль на груди. (В комбинированной эстафете порядок способов: на спине, брасс, баттерфляй, вольный стиль)

6.3. Каждый отрезок должен быть закончен в соответствии с правилами примененного способа плавания.

7. Эстафета

7.1. Состав эстафетной команды может меняться в предварительных заплывах и финалах при условии, что он состоит из пловцов, заявленных должным образом в этот вид. При выполнении предварительных заплывов медали вручаются тем пловцам, которые проплыли в предварительных заплывах и/или в финалах.

7.2. Фамилии пловцов должны быть поданы в ГСК минимум за один час до начала сессии, в которой должен состояться этот вид, в том порядке, в котором они будут плыть и с указанием вида плавания. Несоблюдение перечисленного порядка приведет к дисквалификации. Замены могут быть сделаны только по медицинским показаниям, оформленным документально.

7.3. Фамилии запасных для эстафеты должны быть вписаны в заявочную форму для эстафеты с указанием классификации пловца/пловцов и в случае эстафеты комплексным плаванием также и способа плавания.

7.4. В каждой эстафетной команде четыре (4) пловца. Любой участник эстафетной команды может принять участие только на одном этапе.

7.5. В эстафете дисквалифицируется команда пловца, нога или часть тела которого теряет контакт со стартовой тумбой до того, как предыдущий член команды коснется стенки.

7.5.1. В эстафете, пловец может стартовать из воды. Пловец может не терять контакт руки/ноги со стартовым местом до тех пор, пока предыдущий член команды не коснется стенки, в противном случае команду дисквалифицируют.

7.6. Любая эстафетная команда будет дисквалифицирована, если любой член команды, не назначенный плыть этот этап дистанции, входит в воду во время проведения гонки до того, как все пловцы всех команд финишируют.

7.6.1. Страхующий может передать пловцу смену этапа позицию/место эстафеты. Возможно, потребуется дополнительный страхующий – один для страховки пловца, завершающего отрезок эстафеты, другой – для передачи смены этапа. Словесные указания тренера запрещены.

7.7. В эстафете каждый судья на повороте должен определить на старте о контакте стартующего пловца со стартовой тумбой, когда предыдущий пловец коснется стартовой стенки.

8. Заплыв

8.1. Все виды должны проводиться как отдельные женские и мужские.

8.2. Пловец, плывущий дистанцию должен проплыть все заявленное расстояние.

8.3. Пловец должен плыть и финишировать на той дорожке, на которой он стартовал.

8.3.1. Если пловец В1 непреднамеренно попал не в свою дорожку после старта или после выполнения поворота и оказался в неиспользуемой дорожке, то пловцу разрешено завершить заплыв на этой дорожке. Если пловцу необходимо вернуться на свою дорожку, страховщик может дать словесные указания, но только после того, как четко назовет пловца по имени, чтобы не сбивать и не мешать другим соперникам.

8.4. При совершении поворота пловец должен войти в физический контакт с концом бассейна или дистанции. Поворот должен быть сделан от стенки, не разрешается наступать на дно бассейна.

8.5. Если один пловец создаст препятствия движению другого пловца, например, выплыв на чужую дорожку, он будет дисквалифицирован.

8.6. Если нарушение правил ставит под угрозу шансы пловца на успех, судья имеет право разрешить пловцу соревноваться в следующем предварительном заплыве, или если нарушение происходит в финале или в последнем предварительном заплыве, судья может дать команду на перезаплыв.

8.6.1. Если правила не соблюдают пловцы с нарушением зрения непреднамеренно, после старта или поворота оказывается на дорожке, используемой другим участником, или же плывет слишком близко к разделительному канату и т.д., Рефери имеет полномочия разрешить одному или всему участникам на перезаплыв. Если нарушение правил происходит в финале, Рефери может дать команду на перезаплыв.

8.7. Пловцы В1, за исключением тех, которые имеют протезы обоих глаз, должны носить светонепроницаемые (затемненные) очки во время соревнований. Пловцы, на лицах которых очки не держатся, должны заклеивать глазницы светонепроницаемыми заклеями. Очки пловцов проверяются на финише соответствующего заплыва.

8.7.1. Если при старте и заплыве очки случайно слетают или ломаются, пловец не дисквалифицируется.

8.8. Пловцам не разрешено использовать какие-либо устройства или плавательный костюм, которые могут увеличить его скорость, плавучесть или выносливость во время соревнований (такие как перепончатые перчатки, ласты, плавники).

8.9. Любой пловец, не заявленный на вид, который входит в воду во время проведения заплыва до того, как все пловцы закончат заплыв, будет дисквалифицирован на последующий вид.

8.10. Любой пловец, закончивший свой заплыв или дистанцию в эстафете, должен выйти из бассейна как можно быстрее, чтобы не мешать любому другому пловцу, который еще не финишировал.

8.11. По завершению каждого вида судья дает сигнал пловцам двумя короткими свистками о том, что они должны выйти из воды.

8.12. Применение регуляторов скорости или других устройств запрещено.

8.13. Если по ошибке судьи или классификатора участник нарушает правила, его нарушение аннулируется.

9. Минимальный стандарт бассейнов

9.1. Длина

9.1.1. Длина бассейна - 50,0 метров. При использовании сенсорных панелей автоматического оборудования хронометража на стартовом участке или дополнительно и на

повороте длина бассейна должна составлять 50,0 метров, чтобы обеспечить необходимое расстояние 50,0 метров между двумя панелями.

9.1.2. Длина бассейна - 25,0 метров. При использовании сенсорных панелей автоматического оборудования хронометража на стартовом участке или дополнительно и на повороте длина бассейна должна составлять 25,0 метров, чтобы обеспечить необходимое расстояние 25,0 метров между двумя панелями.

9.2. Допуски

9.2.1. При номинальной длине 50 метров разрешенный допуск составляет 0,03 метра в каждой дорожке минус 0,00 метра на обоих конечных стенках на всех точках от 0,3 метра до 0,8 метра ниже поверхности воды.

9.2.2. Эти измерения должны быть сертифицированы инспектором или другим квалифицированным официальным лицом, назначенным или утвержденным членом, в стране которого находится бассейн. Допуски нельзя превышать, если установлены сенсорные панели.

9.2.3. При номинальной длине 25 метров разрешенный допуск составляет 0,03 метра в каждой дорожке минус 0,00 метра на обоих конечных стенах на всех точках от 0,3 метра до 0,8 метра ниже поверхности воды. Допуски нельзя превышать, если установлены сенсорные панели.

9.3. Глубина

9.3.1. Для бассейнов со стартовыми тумбами минимальная глубина составляет 1,35 метра, начиная от 1,0 метра до по крайней мере 6,0 метров от конечной стенки. Минимальная глубина для остальной части трассы составляет 1,0 метр.

9.4. Стенки

9.4.1. Конечные стенки должны быть параллельными и образовывать углы к трассе и поверхности воды. Они должны быть сделаны из твердого материала, с нескользкой поверхностью, идущей на 0,8 м ниже уровня воды, чтобы пловец мог коснуться и оттолкнуться от нее без опасности для здоровья. Разрешены поручни вдоль бассейна, они должны быть на расстоянии не менее 1,2 м ниже поверхности воды, их ширина может составлять от 0,1 м до 0,15 м.

9.4.2. Водосточные желоба могут быть расположены по всем четырем стенам бассейна. Если установлены желоба на финишной стене, они должны допускать установку сенсорных панелей на необходимом расстоянии 0,3 м над поверхностью воды. Они должны быть покрыты соответствующей решеткой или экраном.

9.5. Дорожки

9.5.1. Ширина дорожек должна составлять по крайней мере 2,5 метра с двумя пространствами по крайней мере 0,2 метра шириной около первой и последней дорожек.

9.5.1.1. Разделительные канаты

Разделительные канаты протянуты по всей длине трассы, они закреплены у каждой конечной стенки к якорным скобам, углубленным в стенке. Якорь расположен таким образом, чтобы поплавок на каждой конечной стенке бассейна были бы на поверхности воды. Каждый разделительный канат состоит из поплавков диаметром от 0,05 м до максимум 0,15 м.

9.5.1.2. В бассейне с 8 дорожками цвет разделительных канатов должен быть следующий:

- Два (2) зеленых каната для дорожек 1 и 8;
- Четыре (4) синих каната для дорожек 2,3,6 и 7;
- Три (3) желтых каната для дорожек 4 и 5.

9.5.1.3. В бассейне с 10 дорожками цвет разделительных канатов должен быть следующий:

- Два (2) зеленых каната для дорожек 0 и 9;
- Шесть (6) синих канатов для дорожек 1,2,3,6,7 и 8;
- Три (3) желтых каната для дорожек 4 и 5.

Поплавки, расположенные на расстоянии 5,0 метров от каждого конца бассейна, должны быть красного цвета.

9.5.1.3. Между каждой дорожкой не должно быть более одного разделительного каната. Разделительные канаты должны быть натянуты крепко.

9.5.1.4. На отметке 15 метров от каждой конечной стенки бассейна поплавки должны отличаться по цвету от окружающих поплавок.

9.5.1.5. В 50-метровых бассейнах поплавки должны четкими до отметки 25 метров.

9.5.1.6. Номера дорожек из мягкого материала могут быть расположены на старте и повороте бассейна.

9.5.2. Стартовые тумбы

9.5.2.1. Должны быть твердыми без пружинящего эффекта.

9.5.2.2. Высота тумбы над поверхностью воды должно составлять от 0,5 м до 0,75 м.

9.5.2.3. Наружная поверхность должна быть размером по крайней мере 0,5 м x 0,5 м и покрыта нескользким материалом.

9.5.2.4. Максимальный наклон должен быть не более 10 градусов.

9.5.2.5. Стартовая тумба должна быть сделана таким образом, чтобы обеспечить ее захват пловцом при переднем старте. Рекомендуется, если толщина стартовой тумбы превышает 0,04 м, рукоятки шириной по крайней мере 0,1 м с каждой стороны и 0,4 м, если передняя часть вырезана на 0,03 м от поверхности тумбы.

9.5.3. Рукоятки для переднего старта могут быть установлены в боковых частях стартовой тумбы.

9.5.3.1. Рукоятки для старта для плавания на спине должны быть расположены на расстоянии 0,3 м – 0,6 м над поверхностью воды как в горизонтальном, так и в вертикальном направлении. Они должны быть параллельны поверхности конечной стенки и не должны выступать за нее.

9.5.4. Электронные табло могут быть установлены под стартовыми тумбами. Вспышки не разрешены. Во время старта для плавания на спине цифры не должны двигаться.

9.5.5. Нумерация – На каждой стартовой тумбе должны быть четко видны номера на всех четырех сторонах. Дорожка номер 1 бассейна с 8 дорожками должна быть по правую руку, если стоять лицом к трассе со стартового конца, за исключением видов 50 м, которые могут стартовать с противоположного конца. В бассейне с 10 дорожками дорожка номер 0 должна быть по правую руку, если стоять лицом к трассе со стартового конца, за исключением видов 50 м, которые могут стартовать с противоположного конца. Сенсорные панели могут быть пронумерованы в верхней части.

9.5.6. Индикаторы поворота при плавании на спине

9.5.6.1. Канаты с флажками, натянутые через бассейн, на расстоянии минимум 1,8 м и максимум 2,5 м над поверхностью воды, от фиксированных стандартов, расположенных на расстоянии 5,0 м от каждой конечной стенки. Четкие отметки должны быть расположены на обеих сторонах бассейна и, по возможности, на каждом разделительном канате на расстоянии 15,0 м от каждой конечной стенки.

9.5.6.2. Индикаторы поворота при плавании на спине должны быть контрастного цвета по отношению к потолку или небу.

9.5.6.1. Канат для фальстарта должен быть натянут через бассейн на расстоянии не менее 1,2 м над уровнем воды от фиксированных стандартов, расположенных на расстоянии 15,0 м впереди стартового конца. Канат должен прикрепляться с помощью механизма быстрого расцепления.

9.5.7. Температура воды должна быть 25-28 градусов. Во время соревнований уровень воды в бассейне должен быть постоянным.

9.5.8. Освещение – Интенсивность света над стартовыми тумбами и поворотах должна быть не менее 600 люкс.

9.5.9. Маркировки дорожек должны быть темного контрастного цвета, расположены на полу бассейна в центре каждой дорожки.

Ширина: минимум 0,2 м, максимум 0,3 м.

Длина: 46,0 м для 50-метровых бассейнов.

21,0 м для 25-метровых бассейнов.

Каждая линия дорожки должна заканчиваться на расстоянии 2,0 м от конечной стенки бассейна четкой поперечной линией длиной 1,0 м, ее ширина должна равняться ширине линии дорожки.

10. Судейская коллегия

10.1. В судейскую коллегия входят:

- Рефери;
- главный судья;
- заместители главного судьи;
- главный секретарь;
- секретари;
- стартер и его помощник;
- судьи на дистанции, поворотах и финише;
- судьи-секундометристы;
- судьи при участниках.

10.2. Главный судья, рефери:

10.2.1. Главный судья руководит соревнованиями в целом. Он заблаговременно проверяет готовность бассейна к соревнованиям (оборудование, инвентарь, оформление, наличие акта о длине бассейна и мер по безопасности), распределяет обязанности между судьями, проводит заседание судейской коллегии и представителей до, вовремя и после соревнований, в трехдневный срок сдает отчет и протоколы в организацию, проводившую соревнования.

10.2.2. Главный судья или Рефери имеет право:

- отменить или приостановить проведение соревнований, если бассейн, оборудование или инвентарь не соответствуют требованиям;
- произвести изменения в программе и расписании соревнований (не изменяя положения, а в соответствии с фактическим количеством явившихся на старт команд или спортсменов, режимом их питания и из-за других причин);
- отстранить от судейства лиц, совершивших грубые ошибки или не справляющихся с возложенными на них обязанностями;
- вынести окончательное решение по вопросу, в котором мнения судей расходятся;
- отменить решение судей, если он лично убедился в их ошибке;
- снять с соревнований участников за нарушение дисциплины или за их явную неподготовленность к соревнованиям.

10.3. Заместитель главного судьи

Заместители главного судьи работают на порученных им главных участках соревнований (к примеру, контролируют и направляют действия судей на старте, дистанции, повороте и финише; помогают четкой и своевременной работе секретариата; обеспечивают торжественную церемонию награждения и др.), а во время отсутствия главного судьи один из заместителей принимает на себя общее руководство соревнованиями.

10.4. Главный секретарь

Главный секретарь и его помощники ведут протоколы заседаний судейской коллегии, проверяют правильность оформления заявок, на основе жеребьевки или положения о соревнованиях составляют картотеку заплывов и стартовые протоколы, размножают сводные протоколы в личных номерах программы, определяют ход командной борьбы, принимают письменные заявления и протесты, докладывая о них главному судье, дают сведения судьям-информаторам, составляют технический отчет о соревнованиях.

10.5. Судьи при участниках

Судьи при участниках выстраивают их для парада, подготавливают спортсменов к очередному заплыву, проверяя фамилии по стартовому протоколу, и обеспечивают их организованный выход к месту старта.

10.6. Стартер

Стартер контролирует поведение участников на стартовом плоту, проверяет их костюмы и, удостоверившись в готовности судей-секундометристов (по отмашке флагом старшего секундометриста), дает старт; при срыве старта повторяет его; дисквалифицирует спортсменов, нарушающих правила проведения соревнования. Во время подачи стартовой команды стартер занимает место на боковой стороне бассейна в пяти метрах от стартовой площадки.

10.7. Судьи на дистанции

Судьи на дистанции следят за тем, чтобы пловцы полностью и по правилам преодолевали всю дистанцию. Они располагаются на боковых сторонах бассейна и во время заплыва, сопровождая спортсменов, перемещаются по бортику.

10.8. Судьи на поворотах

Судьи на поворотах определяют соответствие техники выполнения поворотов и первых движений после них правилам соревнований. На соревнованиях, начиная с городских и выше, количество судей на поворотах должно быть не менее трех, один из них — старший. Решение выносится большинством голосов.

10.9. Судьи на финише

Судьи на финише определяют правильность и порядок завершения дистанции всеми участниками каждого заплыва, следят за сменой этапов в соревновании эстафет и выполнением поворотов на стартовой стороне бассейна. В бригаду судей на финише назначаются наиболее опытные, обладающие отличной реакцией и памятью арбитры. Количество судей на финише зависит от масштаба соревнований, но всегда должно быть нечетным. Например, при трех судьях один из них (старший) определяет приход участников заплыва в целом, он отчетливо оглашает номера дорожек находящемуся рядом помощнику, который, выполняя роль секретаря, немедленно записывает приход пловцов; третий судья, работая самостоятельно, все внимание концентрирует на финиширование только остроконкурирующих спортсменов и докладывает о своих наблюдениях старшему судье.

10.10. Судьи-секундометристы

Судьи-секундометристы фиксируют время, затраченное участниками на прохождение дистанции; пускают секундомеры по команде стартера «Марш!» в момент прохождения флага через линию его плеч либо появления дыма или пламени при выстреле из стартового пистолета; останавливают секундомеры в момент, когда спортсмен, плывущий по дорожке каждого судьи, коснется финишного щита; своевременно и четко выполняют команду старшего секундометриста: «Секундомеры на ноль!»; на дистанциях более 400 м ведут хронометраж всего заплыва, записывая показания секундомера через каждые 50 м (в бассейнах длиной 25 м) или 100 м (в бассейнах длиной 50 м), а также, используя специальные таблички с цифрами, информируют спортсменов о количестве сотен метров, оставшихся до финиша.

11. Протест

11.1. Протесты возможны:

- а) если правила и инструкции по проведению соревнований не соблюдаются;
- б) если какие-либо условия представляют опасность для проведения соревнований и/или участников соревнований;
- в) против решения рефери, при этом, протест против решения рефери по явному факту нарушения не принимается, так как решение рефери является окончательным;

11.2. Протест должен быть направлен:

- а) рефери (при отсутствии рефери – главному судье);
- б) в письменном виде;
- в) уполномоченным представителем команды;
- г) в течение 30 минут по окончании соответствующего заплыва;

Если условия, являющиеся причиной для подачи протеста замечены до начала проведения какого-либо вида программы (заплыва), протест следует подать до того момента, пока не прозвучал свисток к началу заплыва.

В протесте должен быть указан вид программы, номер заплыва, номер дорожки, причина дисквалификации. Протест должен быть подписан уполномоченным представителем команды с расшифровкой фамилии и указанием даты и времени подачи протеста.

11.3. Все протесты должны быть рассмотрены рефери в течение 60 минут по окончании сессии соревнований. Если им протест отклонён, рефери должен изложить причину, по которой принял такое решение.

11.4. Представитель команды, чей протест был отклонён, имеет право в течение 60 минут после окончания сессии соревнований обратиться в Апелляционное жюри, чьё решение будет окончательным.

11.5. Решение апелляционного жюри принимается открытым голосованием до окончания самих соревнований. Член жюри, который является заинтересованным лицом в принятии какого-либо решения, участия в голосовании не принимает. При равенстве голосов, голос Председателя жюри является решающим.

11.6. Состав апелляционного жюри объявляется на совещании представителей команд перед началом соревнований. Если на этом совещании не было объявлено о составе апелляционного жюри, то оно не может быть назначено после начала соревнований. В этом случае решения рефери являются окончательными

Раздел 8. СПОРТИВНЫЙ ТУРИЗМ

1. Общие положения

1.1. Спортивный туризм (СТ) - вид спорта, в основе которого лежат соревнования на маршрутах, включающих преодоление категорированных препятствий в природной среде (перевалов, вершин, порогов, каньонов, пещер и пр.), и на дистанциях, проложенных в природной среде и на искусственном рельефе.

1.2. Соревнования заключаются в выявлении сильнейших туристских групп и туристов спортсменов при прохождении туристских маршрутов и дистанций.

2. Группа дисциплин «дистанция»

2.1. Основные положения

2.1.1. Соревнования по спортивной дисциплине – дистанции вида спорта – спортивный туризм (далее – соревнования), проводятся с целью выявления сильнейших спортсменов и повышения их технического и тактического мастерства.

Целью соревнований является прохождение спортсменами без нарушения правил и в минимально возможное время спортивной дистанции, содержащей как естественные, так и искусственные препятствия, требующей их преодоления с использованием технических, физических приемов и способов.

2.1.2. Основными задачами соревнований являются отработка и совершенствование технических и тактических приемов при преодолении препятствий.

2.1.3. Прохождение спортивных дистанций осуществляется с использованием специального туристского снаряжения, облегчающего и ускоряющего передвижение, обеспечивающего безопасность и выполнение технических и тактических задач.

2.2. Классификация соревнований

2.2.1. Соревнования могут различаться:

2.2.1.1. По взаимодействию спортсменов:

- индивидуальные (каждый спортсмен (связка, экипаж) имеет индивидуальное время старта);
- групповые (члены команды имеют общее время старта);

2.2.1.2. По характеру зачета результатов:

- личные (результаты засчитываются отдельно каждому участнику (связке, экипажу);
- лично-командные (результаты засчитываются каждому участнику и командам);
- командные (результаты засчитываются командам (при общем времени старта членов команды).

2.2.1.3. По протяженности дистанций:

- короткая (с минимальной протяженностью, высокой насыщенностью техническими этапами и специальными усложняющими заданиями);
- длинная (дистанция с прохождением технических этапов и этапов ориентирования на местности значительной протяженности).

2.2.2. Соревнования могут включать различное количество дисциплин спортивных дистанций в пределах одной группы дисциплин. В рамках физкультурно-спортивных мероприятий соревнования могут проводиться по нескольким группам спортивных дисциплин.

2.2.3. В спортивных дистанциях вводятся следующие дисциплины:

Спортивные дисциплины

Группа дисциплин	Название дисциплины
Водная	дистанция – водная – байдарка
	дистанция – водная – катамаран-2
	дистанция – водная – катамаран-4

	дистанция – водная – каяк
	дистанция – водная – командная гонка
Горная	дистанция – горная – группа
	дистанция – горная – связка
Комбинированная	дистанция – комбинированная
Лыжная	дистанция – лыжная
	дистанция – лыжная – группа
	дистанция – лыжная – связка
На средствах передвижения	дистанция - на средствах передвижения
	дистанция – на средствах передвижения – группа
Парусная	дистанция – парусная
Пешеходная	дистанция – пешеходная
	дистанция – пешеходная – группа
	дистанция – пешеходная – связка
Спелео	дистанция – спелео
	дистанция – спелео – группа
	дистанция – спелео – связка

– «...-группа» означает, что участники одной команды стартуют и проходят дистанцию одновременно, взаимодействуя между собой, используя тактические и технические приемы, обеспечивающие совместное прохождение дистанции всеми участниками.

– «...-связка» означает, что стартуют два участника команды и проходят дистанцию одновременно, взаимодействуя между собой, используя тактические и технические приемы, обеспечивающие их совместное прохождение дистанции.

– «...-байдарка», «...-катамаран-2», «катамаран-4» означает, что участники (экипажи соответствующих судов) стартуют и проходят дистанцию одновременно, взаимодействуя между собой на судне, используя тактические и технические приемы, обеспечивающие их совместное прохождение дистанции.

– «...-командная гонка» означает, что все суда команды (оговоренные в Положении о соревнованиях) стартуют и проходят дистанцию одновременно, взаимодействуя между собой, используя тактические и технические приемы, обеспечивающие совместное прохождение дистанции всеми судами.

– в остальных случаях участники команды стартуют и проходят дистанцию индивидуально, используя технику и тактику одиночного (личного) прохождения дистанции.

2.2.4. Основными критериями соревнований являются:

- Уровень и статус соревнований;
- Класс дистанций;
- Квалификационный ранг дистанции.

2.2.5. Уровень и статус соревнований определяется в соответствии с Единой всероссийской спортивной классификацией.

2.2.6. Класс дистанций зависит от количества, категории трудности и разнообразия препятствий или факторов. Каждый класс дистанции должен иметь свой минимальный набор определяющих технически-сложных элементов препятствий (требующих строго определенных специальных технических навыков у спортсмена для их прохождения),

требования к которому приведены в регламенте каждой группы спортивных дисциплин.

Классы дистанции (от 1 до 6), от легкого к трудному, зависят от насыщенности задач и требований к физической подготовленности участников:

- для соревнований, на которых разрядными требованиями предусматривается выполнение норматива Мастера спорта России, должны быть подготовлены только дистанции 5-6 класса;

- для соревнований, на которых разрядными требованиями предусматривается выполнение норматива кандидата в мастера спорта, должны быть подготовлены дистанции не ниже 4 класса;

- для соревнований, на которых разрядными требованиями предусматривается выполнение норматива 1-го разряда, должны быть подготовлены дистанции не ниже 3 класса;

- для соревнований, на которых разрядными требованиями предусматривается выполнение 2-го, 3-го и юношеских разрядов готовится дистанция не ниже 1-2 класса.

Классификация дистанций и особенности судейства приведены в регламенте каждой группы спортивных дисциплин.

2.2.7. Квалификационный ранг дистанции определяется условиями выполнения норм для присвоения спортивных разрядов спортивной дисциплины – дистанция (вид спорта – спортивный туризм) Единой всероссийской спортивной классификации.

2.2.8. Соревнования всероссийского уровня проводятся на дистанциях 4-6 классов, соревнования уровня федеральных округов - на дистанциях 3-5 классов, соревнования уровня субъектов РФ - на дистанциях 2-4 классов, соревнования муниципального уровня – на дистанциях 1-3 классов.

Соревнования всероссийского уровня среди детских возрастных групп могут проводиться на дистанциях 2-3 класса.

2.2.9. Предварительное утверждение класса дистанции производится инспектором дистанции до начала соревнований. Окончательное – после постановки дистанции, но не позднее первого старта.

2.3. Место соревнований

2.3.1. Соревнования могут проводиться как в природной среде, так и на искусственном рельефе.

2.3.2. Местом проведения соревнований является участок местности (площадка) для постановки дистанции, содержащий необходимый набор естественных или искусственных препятствий.

2.4. Дистанция соревнований

2.4.1. Дистанция должна быть спланирована так, чтобы:

- для успешного ее прохождения в равной мере требовалась физическая подготовка;

- было соблюдено равенство условий борьбы для всех участников;

- участники не пересекали опасные места (железнодорожные пути, дороги с интенсивным движением транспорта и т.п.), не передвигались по запретным для движения территориям (посевы, лесопосадки и т.п.), через неблагоприятные в экологическом отношении участки (свалки, отстойники очистных сооружений и т.п.).

2.5. Электронная система отметки

2.5.1. На официальных всероссийских соревнованиях, как правило, применяется система электронной отметки.

2.5.2. При использовании электронной системы отметки спортсмен обязан выполнить подготовительные процедуры, требуемые для данной системы (очистка, активация), должен иметь возможность попрактиковаться с отметкой.

2.5.3. Специальное устройство, входящее в систему электронного контроля должно быть роздано, по крайней мере, за один час до старта.

3. Организация соревнований

3.1. Проводящая организация и оргкомитет

3.1.1. Организация, проводящая соревнования:

- определяет место проведения соревнований;

- разрабатывает, утверждает и рассылает участникам Положение о соревнованиях;
- утверждает главную судейскую коллегию;
- готовит материально-техническое, транспортное, хозяйственное, санитарно-гигиеническое и медицинское обеспечение соревнований;
- решает вопросы обеспечения безопасности и охраны природы;

3.1.2. Оргкомитет соревнований составляет и осуществляет план подготовки и проведения соревнований и мероприятий, связанных с ними, в том числе:

- подготовки и оборудования дистанций соревнований, мест хранения инвентаря и размещения транспортных средств;
- размещения, организации питания и медицинского обслуживания участников и судей;
- организации наглядной агитации, информации в средствах массовой информации.

3.2. Положение о соревнованиях

3.2.1. Положение о соревнованиях (далее Положение) – основной документ, утверждаемый проводящей организацией, которым наряду с Правилами руководствуется судейская коллегия и участники соревнований.

3.2.2. Положение не должно противоречить настоящим Правилам. Если какой-либо пункт Положения противоречит Правилам, то следует руководствоваться Правилами.

3.2.3. Положение должно быть направлено участникам (участвующим организациям) не позднее, чем за две недели до начала соревнований, а для всероссийских соревнований.

3.3. Начальник дистанции.

Начальник дистанции – специалист, контролирующий подготовку и ход соревнований со спортивно-технической точки зрения, дающий оценку пригодности места и дистанций соревнований.

3.4. Мандатная комиссия.

3.4.1. Для допуска спортсменов к соревнованиям создается мандатная комиссия.

3.4.2. Мандатную комиссию возглавляет Председатель. В состав мандатной комиссии должны входить главный секретарь и врач соревнований.

3.4.3. Мандатная комиссия осуществляет проверку правильности представленных Заявки, медицинского допуска и других документов на соответствие их Правилам и Положению о соревнованиях.

3.4.4. Вопросы о допуске участников к соревнованиям, связанные с их территориальной или другой принадлежностью и вопросы о спортивной квалификации решает Председатель мандатной комиссии.

3.4.5. По результатам работы, мандатная комиссия составляет протокол, в котором указывается представительство территорий, количество делегаций, квалификация спортсменов и др.

3.5. Заявки на участие в соревнованиях

3.5.1. Предварительная заявка, подтверждающая участие делегации в соревнованиях подается в организацию, проводящую соревнования, а Заявка - в мандатную комиссию в сроки, установленные Положением.

3.5.2. Заявка на участие в соревнованиях принимается мандатной комиссией и содержит, как минимум, следующие сведения:

- данные командующей организации (юридический адрес, ФИО руководителя, контактные данные);
- фамилия, имя и отчество основных и запасных участников;
- дата и год рождения;
- спортивная квалификация;
- медицинский допуск;
- фамилия, имя, отчество представителя и тренера.

Слово «ДОПУЩЕН» и подпись врача ставится напротив каждой фамилии. Врачом, подпись которого заверяется печатью медицинского учреждения, удостоверяется также общее

количество участников, допущенных к соревнованиям, и фамилии не допущенных к соревнованиям. Вместо визы врача в заявке допускается предъявление справки с подписью врача и печатью медицинского учреждения, разрешающей участвовать в конкретных соревнованиях.

3.5.3. Если в Положении не оговорено количество запасных участников, то оно должно быть не более двух.

3.5.4. На любом одном соревновании участник может быть заявлен только в одну группу (команду), если иное не оговорено в Положении.

3.5.5. В Заявке участники, тренер и представитель команды должны расписаться в знании правил проведения соревнований и требований техники безопасности.

3.5.6. Перезаявки (заявления об изменении Заявки) подаются в письменном виде главному секретарю не позднее, чем за час до начала данного вида программы. Повторные перезаявки об изменении состава участников в данном виде программы не принимаются.

3.5.7. Изменением Заявки считается перевод запасного участника соревнований в основной состав команды или включение в число участников спортсмена, ранее не заявленного на данный вид программы, но включенного в Заявку.

3.5.8. При наличии двух и более команд от одной организации количество заявок должно соответствовать количеству заявленных команд.

3.6. Заявления, протесты

3.6.1. Заявления и протесты подаются представителем делегации.

3.6.2. О несогласии с предварительным результатом, связанным с технической ошибкой, необходимо сделать устное или письменное заявление Главному секретарю или его заместителю. О несогласии с предварительным результатом, связанным с выставленным штрафом, необходимо сделать заявление Заместителю Главного судьи по судейству. Если решение по заявлению не удовлетворяет представителя, подается протест. Если протест связан с результатом, то он должен быть подан не позднее чем через 1 час после опубликования предварительного результата.

3.6.3. Протесты о нарушении Правил и Положения в части подготовки или организации самих соревнований подаются не позднее 1 часа до начала соревнований по данному виду программы (дистанции).

3.6.4. Протесты на действия участников, судей, обслуживающего персонала, повлекшие нарушение регламента соревнований, Положения или Правил соревнований и влияющие на результат команды, подаются не позднее 1 часа после опубликования предварительного результата команды в данном виде программы.

3.6.5. Протест, связанный с допуском (не допуском) участника к соревнованиям должен быть подан не позднее 1 часа после опубликования протоколов старта и должен быть рассмотрен до начала старта.

3.6.6. Протест пишется на имя Главного судьи с обязательным указанием пунктов настоящих Правил или Положения, которые протестующий считает нарушенными, и подается Главному секретарю. Главный секретарь должен проставить на протесте время его подачи и в кратчайшие сроки ознакомить с ним Главного судью, одновременно представив материалы, необходимые для разбора протеста.

3.6.7. Протест должен быть рассмотрен главной судейской коллегией до утверждения технических результатов соревнований, но не позднее, чем через 24 часа с момента его подачи.

3.6.8. Окончательное решение по заявлениям и протестам принимает Главный судья соревнований.

3.6.9. Решение по протесту излагается в письменной форме.

3.6.10. Протест подается бесплатно.

3.6.11. Судейская коллегия заслушивает по протесту обе стороны, но при неявке одной из них решение может быть принято в ее отсутствие.

3.6.12. За подачу необоснованного протеста представитель, подавший его, может быть отстранен решением ГСК от выполнения своих обязанностей на соревнованиях с последующим сообщением в организацию, направившую делегацию.

3.6.13. Протесты на действия другой команды не рассматриваются.

3.7. Участники соревнований

3.7.1. К соревнованиям допускаются участники, включенные в Заявку, имеющие медицинский допуск и необходимое снаряжение.

3.7.2. Состав групп (связок, экипажей) может быть мужским, женским или смешанным.

3.7.3. На каждого участника соревнований предъявляется паспорт спортсмена. Если паспорт спортсмена не оформлен по независящим от спортсмена причинам, то предъявляются следующие документы:

- документ, удостоверяющий личность и возраст спортсмена;
- медицинский допуск к соревнованиям, или отметку в заявке о допуске к данным соревнованиям;
- квалификационную книжку спортсмена.

3.7.4. Для обеспечения безопасности участников в Положении о соревнованиях могут быть оговорены дополнительные требования, предъявляемые к участникам.

3.7.5. К соревнованиям не допускаются дисквалифицированные участники в течение срока действия дисквалификации.

3.7.6. Спортивное поведение.

3.7.6.1. Участники соревнований обязаны:

- соблюдать общепринятые нормы поведения спортсмена, быть дисциплинированным и вежливым;
- знать и выполнять Правила, Положение и Условия. Незнание этих документов не освобождает участников от ответственности за нарушения;
- соблюдать меры безопасности,
- при необходимости оказывать помощь участникам, получившим травмы, и сообщать о случившемся на финише;
- соблюдать очередность стартов и своевременно являться на старт;
- стартовать с номером, определенным жеребьевкой;
- выбирать и реализовывать свой путь движения в соответствии со своей физической и технической подготовкой, используя безопасные приемы преодоления препятствий.

3.7.7. Участники (группы, связки, экипажи), сошедшие с дистанции, должны немедленно сообщить об этом старшему судье на финише лично или через своего представителя, а в случае, если это невозможно, судье на дистанции.

3.7.8. Участникам соревнований запрещено:

- принимать допинг в любой форме;
- предпринимать попытки заранее ознакомиться с местностью в планируемом районе соревнований, если это не разрешено оргкомитетом или ГСК;
- входить в стартовую зону без разрешения судей на старте;
- после финиша выходить в район соревнований без разрешения Главного судьи;
- применять какое-либо специальное снаряжение или технические средства передвижения, кроме предусмотренных Условиями соревнований или запрещенные технической комиссией (судьями при участниках);
- изменять устройство и оборудование дистанции;
- вмешиваться в работу судейской коллегии;
- пересекать запрещенные для движения и опасные участки местности;
- пользоваться какой-либо посторонней помощью, кроме медицинской (в случае необходимости).

3.7.9. За неспортивное поведение и нарушение настоящих Правил по решению Главного судьи соревнований результат участника (группы, связки, экипажа) может быть аннулирован, участник (группа, связка, экипаж) может быть предупрежден или отстранен от соревнований. ГСК обязана информировать проводящую организацию и соответствующую Федерацию о фактах неспортивного поведения участника (группы, связки, экипажа) и может ходатайствовать о дисквалификации.

3.7.10. В исключительных случаях по решению Главного судьи за неспортивное поведение участников и официальных лиц от участия в соревнованиях может быть отстранена

вся команда. Заявочные взносы при этом не возвращаются.

3.7.11. Участники (группы, связки, экипажа) могут быть сняты с соревнований за:

- грубые нарушения Правил, Положения или Условий по определению ГСК;
- невыполнение требований судей;
- использование посторонней помощи (за исключением медицинской) или действия, которые помешали участникам другой команды во время их выступления;
- явную неподготовленность к соревнованиям или неведение борьбы за лучший результат;
- умышленное изменение препятствий или их ограничений на дистанции;
- несвоевременную явку на старт;
- потерю снаряжения, необходимого по условиям безопасности;
- неспортивное или неэтичное поведение;
- действия, вызывающие опасность для участников, судей и зрителей;
- получение участником травмы, требующей оказания серьезной медицинской помощи (по требованию врача соревнований или службы безопасности);
- превышение контрольного времени;
- использование неисправного или некачественного снаряжения, не обеспечивающего безопасности;
- нарушение правил охраны природы, памятников истории и т.п.

3.7.12. Все справки по вопросам проведения и результатам соревнований участники могут получить только через представителя своей команды.

Все участники соревнований должны быть застрахованы от несчастного случая.

3.8. Представитель, тренер и капитан

3.8.1. Организация, направившая делегацию для участия в соревнованиях, назначает своего представителя, который является посредником между спортсменами и судейской коллегией.

3.8.2. Представитель отвечает за дисциплину членов делегации, обеспечивает их своевременную явку на соревнования.

3.8.3. Представитель имеет право:

- получать сведения о ходе и результатах соревнований;
- присутствовать на жеребьевке;
- задавать вопросы на совещании представителей и получать справки в Главной судейской коллегии и в службе информации по всем вопросам, относящимся к проведению соревнований;
- подавать при необходимости протесты и заявления.

3.8.4. Представитель обязан:

- соблюдать настоящие Правила и Положение о соревнованиях;
- присутствовать на совещании представителей с ГСК;
- выполнять все требования судейской коллегии;
- доводить до участников все сведения, полученные от судейской коллегии соревнований;
- обеспечивать своевременную явку спортсменов на старт;
- подавать заявки и перезаявки;
- сообщать в судейскую коллегию об участниках, оставшихся на дистанции соревнований после их окончания или сошедших с дистанции, но не прошедших через финиш;
- не покидать место соревнований, не убедившись, что все участники благополучно закончили соревнования. Об отбытии уведомить судейскую коллегию;
- совместно с тренером обеспечивать безопасность проведения тренировочных занятий;
- в случае необходимости под руководством начальника дистанции принимать участие в поисках не вернувшихся с дистанции спортсменов или спасательных работах.

3.8.5. Представителю и тренеру запрещается:

- вмешиваться в работу судейской коллегии;
- находиться на дистанции во время соревнований без разрешения ГСК.

3.8.6. Если представитель или тренер нарушает требования настоящих Правил, Положения и Условий или недобросовестно выполняет возложенные на него обязанности, ГСК может лишить его права представительства.

3.9. Совещание представителей, показ дистанций

3.9.1. Перед началом соревнований Главный судья должен провести совещание с представителями делегаций, где им должна быть дана возможность задавать вопросы ГСК и Инспектору соревнований. В иных случаях Главный судья может избрать иную форму информации представителей и участников.

3.9.2. На всероссийских соревнованиях, совещание представителей проводится в день заезда (накануне дня соревнований) и должно начинаться, как правило, не позднее 20 часов местного времени. Задавать вопросы на совещании имеют право только аккредитованные представители.

4.9.3. В ходе соревнований проводятся совещания представителей с ГСК, в процессе которых оговаривается распорядок дня, время открытия соревнований. Место каждой делегации на построении, место и время тренировок, места пребывания главного судьи, секретариата и врача во время соревнований. Место расположения информационных щитов, время и место жеребьевки, а также вопросы, связанные с проведением соревнований (результаты и график выступлений, рассмотрение протестов и т.д.).

3.9.4. Перед началом соревнований для представителей (капитанов, участников) может производиться показ или демонстрационное прохождение дистанции (элементов дистанции) судьями или спортсменами, не участвующими в соревнованиях. Одновременно дается разъяснение по возникшим вопросам и проводится инструктаж по технике безопасности преодоления дистанции. По ходу демонстрации дистанции даются пояснения контрольного времени, условий старта и финиша, действий участников, ограничений, пунктов страховки и т.п.

3.10. Форма одежды и требования к снаряжению

3.10.1. Одежда и обувь, по своим санитарно-гигиеническим показателям, должна обеспечивать работоспособность спортсмена и не наносить повреждений судейскому снаряжению, собственному снаряжению, а также оборудованию дистанции.

3.10.2. На соревнованиях участники пользуются как своим собственным, так и предоставляемым им снаряжением организаторов.

3.10.3. Кроме обязательного, оговоренного Положением, участники могут пользоваться дополнительным снаряжением, применение которого не запрещено технической комиссией.

3.10.4. Пригодность и исправность снаряжения, обеспечивающего безопасность, а также технических средств передвижения проверяется технической комиссией. В отдельных случаях техническая комиссия имеет право потребовать акт о проведении экспериментальной проверки нестандартного снаряжения.

3.10.5. Качество судейского спасательного и страховочного снаряжения, судейских технических средств передвижения и другого судейского снаряжения, которыми пользуются судьи, спасатели и участники при прохождении дистанции соревнований и проведении спасательных работ должны обеспечивать безопасность.

3.10.6. В случае неисправности снаряжения спортсмены к участию в соревнованиях не допускаются.

3.11. Контрольное время

3.11.1. Для ограничения продолжительности соревнований может назначаться контрольное время на всю дистанцию или на отдельные участки дистанции. Контрольное время назначается Главным судьей и сообщается участникам не позднее, чем за час до старта.

3.11.2. Допускается назначение и изменение контрольного времени в период или после прохождения дистанции (элементов дистанции) трех первых участников (групп, связок, экипажей). В этом случае контрольное время должно быть сообщено капитанам остальных групп, связок, экипажей.

3.11.3. Контрольное время рекомендуется назначать в пределах 200% от расчетного времени победителя.

3.12. Жеребьевка

3.12.1. Способ, порядок и место проведения жеребьевки оговаривается в Положении.

3.12.2. Очередность стартов отдельных участников (групп, связок, экипажей) определяется жеребьевкой. Жеребьевка для различных возрастных групп, мужчин и женщин, определенных Положением, проводится отдельно. Жеребьевка может проводиться в присутствии представителей либо судейской коллегией в соответствии с Положением. Неявка представителя на жеребьевку не может служить основанием для протестов по ее результатам.

3.12.3. В соревнованиях допускается жеребьевка:

- общая, при которой очередность старта участников (групп, связок, экипажей) определяется единой для всех жеребьевкой без различия их спортивной квалификации и принадлежности к той или иной команде;
- командная, при которой очередность стартов участников внутри команды определяется жеребьевкой решением представителя (тренера);
- групповая, при которой участники (группы, связки, экипажи) разбиваются на группы в зависимости от спортивной квалификации, предварительных результатов или других показателей. Очередность стартов внутри группы определяется жеребьевкой.

Представителям (тренерам) команд может быть разрешено самостоятельно распределять спортсменов по группам.

- свободный старт (участники (команды) стартуют по мере готовности по очереди)

3.12.4. Допускается использование компьютерной жеребьевки (методом генерации случайных чисел).

3.12.5. По окончании жеребьевки составляются стартовые протоколы, которые должны быть опубликованы не позднее, чем за один час до старта.

3.13. Порядок старта, финиша и хронометраж

3.13.1. К месту старта спортсмены прибывают в соответствии со стартовыми протоколами.

3.13.2. Участник (группа, связка, экипаж), явившийся на старт с опозданием, на дистанцию не допускается.

3.13.3. По решению Главного судьи в исключительных случаях расписание стартов может быть изменено, о чем участники должны быть поставлены в известность заблаговременно.

3.13.4. К моменту подачи сигнала старта на линии старта должны находиться только стартующие участники и судьи.

3.13.5. Старший судья должен зафиксировать в стартовом протоколе время начала соревнований, а по окончании старта дать главному секретарю сводку количества стартовавших участников и список не стартовавших.

3.13.6. Время преодоления дистанции определяется с помощью хронометров (в том числе и электронных) или секундомеров и фиксируется в протоколе финиша.

3.13.7. При использовании электронной системы отметки возможна фиксация точного времени старта отметкой электронной станцией. Время такой отметки является официальным временем старта спортсмена.

3.13.8. Точное положение финишной линии (вешки) должно быть очевидно для финиширующих участников.

3.13.9. Финишное время фиксируется в часах, минутах, секундах или в минутах и секундах. Допускается фиксировать время с точностью до десятых долей секунды, если используется соответствующее оборудование.

3.13.10. Время закрытия старта и финиша определяет Главный судья в зависимости от установленного контрольного времени и от количества стартующих участников (групп, связок, экипажей).

3.13.11. В случае подхода спортсменов к этапу, преодолеваемому другими участниками, старший судья, при необходимости, задерживает их до освобождения этапа, отметив в протоколе время их задержки.

3.14. Основные принципы определения результатов

3.14.1. Результат спортсменов определяется с точностью до 1 секунды. При

использовании в соревнованиях электронной системы отметки возможно определять результат с точностью до десятых долей секунды.

3.14.2. Результаты считаются утвержденными, если через 1 час после публикации предварительных результатов протестов и заявлений не поступило.

3.14.3. Результат прохождения дистанции участником (группой, связкой, экипажем) может определяться:

- временем прохождения;
- полученными штрафными или бонусными баллами (очками);
- суммой времени и штрафных баллов (очков).

3.14.4. Временем прохождения групповой дистанции является время между сигналом старта и финиша последнего участника группы.

3.14.5. Результат участника (группы, связки, экипажа) на дистанции, состоящей из отдельных этапов, может определяться суммированием результатов, показанных на этапах. Результаты могут также определяться по сумме нескольких попыток прохождения одной дистанции в одних и тех же условиях или по результату лучшей попытки.

3.14.6. Место участника (группы, связки, экипажа) определяется по результату прохождения дистанции. Если несколько спортсменов или групп (связок, экипажей) имеют одинаковый результат, им присуждается одинаковое место, в итоговом протоколе они записываются в том порядке, в каком стартовали. После участников, показавших одинаковый результат, остается столько незанятых мест, сколько участников имеют одинаковый результат, минус единица.

3.14.7. Места участников (групп, связок, экипажей) в командном зачете определяются суммой мест, занятых ими и отдельных видах соревнований (дистанций). При равенстве суммы мест предпочтение отдается участнику (группе, связке, экипажу), имеющему лучшее место на дистанции, оговоренной в Положении или Условиях. Положением могут устанавливаться числовые коэффициенты, на которые перед суммированием умножаются места участников (групп, связок, экипажей) в отдельных видах соревнований.

3.14.8. Участники (группы, связки, экипажи), не имеющие зачета в каких-либо видах соревнований (дистанции, попытки, этапа), в командном зачете занимают места после участников (групп, связок, экипажей), которые имеют более полный зачет в соответствии с набранными ими суммами мест, если в Положении не оговорен другой порядок предпочтения.

3.15. Обеспечение безопасности

3.15.1. При проведении соревнований для начинающих район должен быть четко ограничен заметными ориентирами или маркировкой (о чем участники должны быть проинформированы).

3.15.2. Судьи, находящиеся в районе соревнований, вправе указывать явно заблудившимся участникам дорогу на финиш. Контролеры и судьи должны быть проинформированы об оказании необходимой помощи.

3.15.3. При исключительно неблагоприятных погодных условиях и в случае иных непредвиденных форс-мажорных обстоятельств, угрожающих безопасности участников, Главный судья (по согласованию с Инспектором соревнований) имеет право вносить изменения в программу соревнований: перенести время старта, отменить старт или исключить из программы элемент дистанции (дистанцию). В этом случае стартовые (заявочные) взносы не возвращаются.

3.15.4. При возникновении угрозы безопасности участников или условий, при которых невозможно проведение соревнований, они должны быть отложены, а уже начатые - прерваны. Если соревнования в тот день провести невозможно, то решение об их дальнейшем проведении и зачете результатов принимает ГСК.

3.15.5. На дистанции, где это необходимо, следует организовывать судейскую страховку.

3.15.6. Подготовку дистанции к соревнованиям проводит специальная бригада под руководством начальника дистанции. Начальник дистанции обязан лично проверить надежность оборудования всей дистанции, постоянно контролировать ее состояние в процессе соревнований, а также принимать меры к устранению причин, могущих привести к несчастному случаю.

3.15.7. Оргкомитет обязан обеспечить медицинское обслуживание соревнований и транспортные средства для эвакуации пострадавших. Оргкомитет обязан проконтролировать, чтобы к местам старта и финиша был обеспечен проезд машины «скорой помощи».

3.15.8. Медицинский персонал с необходимым оборудованием должен присутствовать на дистанции.

3.15.9. При проведении соревнований на сложных дистанциях по решению Главного судьи могут быть предусмотрены пункты медицинской помощи на дистанции. О местах расположения пунктов медицинской помощи должны быть информированы служба дистанции, представители команд, участники.

3.15.10. Для обеспечения безопасности проведения соревнований рекомендуется организовать взаимодействие с подразделениями МЧС России.

4. Судейство соревнований.

4.1. Состав судейской коллегии

4.1.1. Судейская коллегия комплектуется Оргкомитетом, соответствующего уровня в соответствии с настоящими Правилами. Судейская коллегия утверждается организацией, проводящей соревнования. Главный судья утверждается проводящей организацией. Остальные члены судейской коллегии утверждаются главным судьей.

4.1.2. В состав судейской коллегии входят: главный судья и его заместители, главный секретарь и его заместители, начальники дистанций и их помощники, старшие судьи и судьи на трассе, старте, финише, при участниках, технический контроллер, секретари, врачи.

4.1.3. Работой судейской коллегии руководит главная судейская коллегия (ГСК). В ее состав входят: Главный судья и его заместители, Главный секретарь и его заместители, начальники дистанций, председатель технической комиссии. В зависимости от уровня соревнований состав ГСК может быть расширен.

4.1.4. Главный секретарь соревнований – руководитель работы секретариата соревнований. Главный секретарь несет ответственность за правильный и своевременный подсчет результатов и ведение документации соревнований. Главный секретарь утверждается в те же сроки, что и Главный судья.

4.1.5. В зависимости от уровня и программы соревнований, а также от количества участников в помощь Главному судье могут назначаться заместители Главного судьи. Один из них исполняет обязанности и пользуется правами Главного судьи в его отсутствие.

В помощь Главному секретарю соревнований могут назначаться заместители, по электронному (программному) обеспечению и информации и т.п.

Кандидатуры заместителей Главного судьи и Главного секретаря согласовываются с Главным судьей (Главным секретарем).

4.1.6. Техническая комиссия осуществляет контроль соответствия личного и командного снаряжения и технических средств передвижения участников требованиям безопасности, Правил, Положения и Условий. Председатель технической комиссии руководит работой судей по снаряжению (судей при участниках) и подчиняется главному судье, а также его заместителю по безопасности.

Техническая комиссия:

- проводит до начала соревнований проверку и допуск к применению страховочного и самодельного снаряжения, а также технических средств передвижения участников;

- организует на старте контроль снаряжения и технических средств передвижения участников, уходящих на дистанцию соревнований.

4.1.7. Врач соревнований отвечает за медицинское обеспечение соревнований:

- организует совместно с начальником дистанции пункты медицинской помощи на период подготовки и проведения соревнований;

- оказывает медицинскую помощь заболевшим и получившим травмы участникам соревнований, дает заключение о возможности дальнейшего их участия и организует эвакуацию пострадавших;

- контролирует соблюдение санитарно-гигиенических требований в местах размещения и питания участников;

- по окончании соревнований дает сведения об их медико-санитарном обеспечении;

- принимает участие в работе мандатной комиссии.

4.1.8. Количество судей и судейских бригад определяется уровнем и программой соревнований, а также количеством участников (команд).

4.1.9. Для обеспечения проведения соревнований может наниматься дополнительный обслуживающий персонал, в т. ч. программист (компьютерщик), радист, повар, машинистка, электрик, механик по обслуживанию электрических генераторов, водители (в т.ч. снегохода) и пр. Количество обслуживающего персонала определяет Оргкомитет соревнований совместно с проводящей организацией.

4.1.10. На соревнованиях по нескольким группам дисциплин могут создаваться судейские и главные судейские коллегии по группам дисциплин, подчиненные главной судейской коллегии соревнований.

4.2. Общие обязанности судей

4.2.1. Судья обязан:

- твердо знать и неуклонно выполнять Правила соревнований;
- быть дисциплинированным, беспристрастным, принципиальным и объективным при оценке выступления команд (участников);
- следить за соблюдением участниками Правил соревнований и норм поведения;
- носить соответствующий его должности отличительный знак;
- выполнять работу в соответствии со своими функциональными обязанностями;
- фиксировать и объявлять нарушения, допущенные участниками;
- останавливать участника или команду при возникновении опасности, могущей привести к несчастному случаю, и добиваться исправления ошибок;
- не распространять информацию о местах расположения этапов дистанций.

4.2.2. Судья не имеет права:

- покидать рабочее место без разрешения старшего судьи бригады, в которую он входит, главного судьи или его заместителя;
- оказывать участникам любую помощь, за исключением медицинской, помощи по обеспечению безопасности и помощи, предусмотренной Положением и Условиями;
- быть участником или представителем команды;
- допускать на дистанцию посторонних лиц без разрешения главного судьи.

4.2.3. Главный судья имеет право:

- внести изменения в программу соревнований, если по условиям их поведения в этом возникла необходимость;
- отменить ошибочное решение судьи;
- отстранить от работы судей, совершивших грубые ошибки или не справляющихся со своими обязанностями;
- отстранить от дальнейшего участия в соревнованиях туристские группы, а также представителей, допустивших грубые нарушения Правил, Положения, Условий или спортивной этики, и ходатайствовать об их дисквалификации;
- отменить соревнования или перенести время подведения результатов соревнований.

4.2.4. Заместители Главного судьи руководят отдельными участками работы, определяемыми главным судьей и подписывают соответствующие протоколы. По указанию Главного судьи, в случае его отсутствия, один из заместителей исполняет обязанности и пользуется всеми правами Главного судьи.

4.2.5. Секретариат соревнований:

- проверяет комплектность отчетных материалов о совершенных маршрутах, оговоренных в Положении о соревнованиях;
- принимает от представителей команд заявки и проверяет правильность их заполнения;
- готовит протоколы судейства;
- ведет протоколы заседания судейской коллегии и оформляет распоряжения Главного судьи соревнований;

- ведет учет работы судей;
- вносит записи в квалификационные книжки участникам соревнований.

4.2.6. Для допуска спортсменов к соревнованиям создается комиссия по допуску.

Комиссия осуществляет проверку правильности представленных Заявки, медицинского допуска, квалификационные книжки спортсменов и других документов на соответствие их Правилам и Положению о соревнованиях.

Функции комиссии по допуску могут быть возложены на судейскую коллегию.

4.2.7. Судьи по виду рассматривают маршрутную документацию и дают заключение о допуске групп к соревнованиям.

4.2.8. Судьи на трассе оценивают прохождение участниками соревнований заявленных маршрутов в соответствии с принятой методикой судейства соревнований на туристских спортивных маршрутах (см. Регламент) и отражают результаты, показанные туристскими группами, в судейском протоколе.

4.2.9. Состав, квалификация, функциональные обязанности судейских должностей определены в Квалификационных требованиях к спортивным судьям по виду спорта «спорт слепых».

Раздел 9. ТОРБОЛ

Торбол – это игра для лиц с нарушением зрения. Каждая команда состоит из 3 игроков. Игра проводится в спортивном зале.

Ворота установлены в каждой из более узких сторон прямоугольного поля. Используемый мяч должен быть слышимым при его перемещении. По правилам мяч должен быть брошен под тремя тросами, перетянутыми через поле.

Цель игры – забросить мяч за линию ворот соперничающей команды, в то время как соперник пытается помешать этому. Обе команды попеременно, то атакуют, то защищают свои ворота. В случае различной трактовки правил, следует брать за основу английский вариант текста IBSA.

1. Игровое поле, снаряжение игры и снаряжение игроков

1.1. Игровое поле

1.1.1. Размеры

Игровое поле – это прямоугольник длиной 16 м и шириной 7 м. Границы должны составить 4 - 6 см по ширине. Измерения должны быть проведены от внешних углов линий. Игровое поле разделено центральной линией на 8х7 м каждая.

1.1.2. Место для команды

Место для команды начинается от линии ворот до первого троса. Это 7 м шириной и 6 м длиной.

1.1.3. Нейтральная зона

Центральная часть поля, находящаяся между двумя командными зонами, называется нейтральной зоной. Ее ширина – 4 метра, она разделяется центральной линией на две половины размером 7х2 метра каждая.

1.1.4. Место для тренера

Две площадки для тренеров должны быть размещены рядом с центральной линией и напротив стороны рефери. Каждая площадка тренера размечена и находится на расстоянии 2-4 метра от поля. Ее размер составляет 4 м в длину и 3 м в ширину.

Каждая площадка тренера должна быть оборудована шестью посадочными местами (скамья для команды).

1.1.5. Места для зрителей

Организатор турнира должен предоставить площадку для зрителей. Эта площадка должна быть минимум на расстоянии в 2 м от игрового поля и площадки тренера. Судья должен следить за тем, чтобы зрители не слишком близко сидели к игровому полю, мячам или площадкам тренера.

1.1.6. Запрещение изменений

После осмотра игрового поля техническим делегатом и/или главным судьей запрещено производить любые изменения маркировки и снаряжения на игровом поле, если не по запросу судьи. Кроме того, нельзя размещать предметы на игровом поле или около него (например, бутылки с водой, полотенца, талисманы, и т.д.). Нарушение этого правила штрафует как неспортивное поведение.

1.2. Снаряжение для игры

1.2.1. Мяч

Мяч сделан из синтетического материала, и должен быть слышен при перемещении. В начале турнира у мяча должен быть вес 500 г (плюс/минус 10 г) и окружность 65 см - 67 см.

Решение о том, каким типом мячей разрешается играть, принимает Подкомитет по торболу IBSA.

1.2.2. Тросы и колокольчики

Через игровое поле должны быть натянуты три троса, центральный трос над центральной линией и два других на расстоянии 2 м справа и слева от центрального троса. Расстояние тросов от пола должно составить 40 см в центре с допустимой погрешностью до 2 см по бокам игрового поля. На расстоянии ширины мяча от боковых линий снаружи игровой площадки ко всем трем тросам на обеих сторонах площадки прикрепляются колокольчики таким образом, чтобы было слышно, когда мяч прикасается к тросу. Тросы необходимо

прикреплять к устойчивым столбикам, расположенным на расстоянии ширины мяча снаружи поля.

1.2.3. Маты для ориентировки

Длина ориентировочного мата составляет 2 метра, ширина – 1 метр и толщина не более 1 см. На игровой площадке в каждой командной зоне располагаются три мата для ориентировки игроков таким образом, что их длинные стороны расположены параллельно линии ворот. Центральный мат расположен в 20 см от линии ворот и на равном расстоянии от стоек ворот. Два других мата располагаются по обе стороны от центрального мата таким образом, что задние стороны боковых матов располагаются на одной линии с передней стороной центрального мата. Короткие стороны боковых матов примыкают к внешним сторонам боковых линий. Все маты должны быть хорошо укреплены, чтобы не могли скользить по полу.

1.2.4. Ворота

Ворота 7 м шириной, 1.30 м высотой (нижний край перекладины, максимально допустимая погрешность 2 см по бокам) должны иметь глубину по крайней мере 25 см в любой высоте ворот. Ворота располагаются по всей ширине игрового поля (задняя линия совпадает с линией ворот).

Цвет линии ворот должен быть контрастным по отношению к полу. Стойки ворот не должны составлять больше чем 10 см в диаметре (диагональ) и должны быть установлены за пределами игрового поля, касаясь боковых линий по наружному краю линии ворот. Все части ворот (штанги, перекладина, поддержки и т.д.) должны быть построены таким способом, чтобы не было опасности для игроков во избежание травм.

1.2.5. Судейский стол

Судейский стол по крайней мере для 3 человек должен быть размещен на уровне центральной линии на расстоянии 1 м от игрового поля.

1.3. Снаряжение игроков

1.3.1. Команда

Одежда должна иметь свободный покрой и не должна отставать от тела больше чем 5 см включая защиту. Все игроки команды должны носить одинаковую форму. На футболке должен быть индивидуальный номер игрока, спереди и сзади. Числа должны быть ясно видимыми и легко распознаваемыми для судей. Один игрок каждой команды должен быть распознаваемым как капитан.

1.3.2. Защита

Защита допускается до максимальной толщины 5 см.

1.3.3. Заклейки для глаз; светонепроницаемые очки

1.3.3.1. Все игроки на игровом поле должны использовать заклепки на обоих глазах и, кроме того, светонепроницаемые очки. Заклепки для глаз и светонепроницаемые очки должны быть установлены так, чтобы игрок ничего не мог видеть; его фактическая визуальная способность не учтена.

1.3.3.2. Непосредственно перед началом игры (или второй половины игры/дополнительного времени), судья проверяет, носят ли все игроки свои заклепки для глаз и светонепроницаемые очки должным образом. После этого контроля ничто не может быть изменено относительно заклепок для глаз, светонепроницаемых очков до конца половины времени без разрешения судьи.

1.3.3.3. Если судья предполагает, что игрок может видеть даже с заклепками для глаз и светонепроницаемыми очками, он может принять необходимые меры, чтобы исправить это, например, заменить заклепки для глаз и светонепроницаемые очки, дополнительно использовать пластырь, и т.д. Нет необходимости принимать во внимание фактическое зрение игрока.

1.3.3.4. Запасные игроки должны носить заклепки для глаз и светонепроницаемые очки с момента, как будет объявлено о замене. За нарушение этого правила назначается пенальти. Если замена обозначена капитаном команды, или потребована судьей, запасной игрок должен немедленно приклеить заклепки для глаз и надеть очки. За нарушение этого правила налагается пенальти против запасного игрока.

1.3.3.5. Если игрок хочет поправить свои наклейки для глаз или светопроницаемые очки, он должен сообщить судьбе о своем намерении. После получения разрешения игрок должен повернуться спиной к игровому полю прежде, чем поправить наклейки для глаз и светопроницаемые очки

Игрок, который должен покинуть игровое поле во время пенальти, не должен касаться и поправлять наклейки и очки, не сообщив об этом судьбе. За нарушение этого правила налагается пенальти.

1.3.3.6. Если судья обнаруживает, что игрок не носит свои наклейки и очки должным образом, он должен прервать игру и проинструктировать игрока поправить их.

1.3.3.7. Организатор соревнований обязан обеспечить наклейки для глаз и светопроницаемые очки всякий раз, когда это необходимо.

1.3.4. Запрещение визуальных средств и протезов

Ношение оптических очков, контактные линзы, а также протезов во время игры не разрешено.

1.3.5. Специальная защитная одежда

Главному судье нужно сообщить о любой специальной защитной одежде на совещании капитанов команды. В определенных случаях он может одобрить.

1.4. Контроль снаряжения

Перед турниром тренер может попросить, чтобы главный судья проверил снаряжение своих игроков или снаряжение игры (игровое поле, ворота, мяч, и т.д.). Если запрос оправдан, главный судья должен подчиниться и принять обязательное решение. Если с просьбой относительно контроля снаряжения обращаются после начала турнира это расценено как протест, и плата за протест должна быть внесена.

2. Проведение соревнований

2.1. Команда

2.1.1. Число игроков

В начале турнира команда должна состоять из 3 игроков и до 3 запасных игроков.

2.1.2. Минимальное число игроков

Если, по ходу соревнования, в составе команды осталось только два игрока, команда может принять решение, продолжать игру с двумя игроками или нет. Если еще один игрок выбывает из игры, команда выбывает из состязания.

2.1.3. Члены команды

Члены команды должны находиться в течение всего матча в пределах площадки тренера на стороне своей команды. Когда команды меняют сторону, члены команды также должны изменить площадку тренера. Члены команды, кому разрешают остаться на площадке тренера:

- до трех запасных игроков,
- до трех других людей.

2.2. Замена

2.2.1. Число замен

Во время игры (на протяжении двух периодов) каждой команде разрешено заменить до трех игроков. Замены, произведенные во время перерыва после первого периода, не считаются.

2.2.2. Объявление о замене и получение разрешения

Каждый, кто хочет произвести замену во время игры, должен сообщить об этом рефери через капитана или с помощью сигналов рукой, сделанных тренером. Судья должен дать свое одобрение для замены, если команда обладает мячом. После одобрения судья прерывает игру, в случае необходимости, объявляет замену, называя команду и номера игроков на замену.

2.2.3. Замены во время перерыва между периодами.

Капитан или тренер должны сообщить судьбе о заменах в течение перерыва между периодами перед началом второго тайма. В начале второго тайма судья объявляет замену, называя команду номера игроков на замену.

2.2.4. Травмы, замены в случае травм

Если игрок получает травму, судья должен прервать игру. Если травмированный игрок не может продолжить играть в течение 30 секунд, он должен покинуть игровое поле, и игра должна быть продолжена. Команда может немедленно заменить травмированного игрока на запасного, если они не использовали число разрешенных замен.

2.2.5. Помощь во время замен

Во время замен судьи ворот должны предложить игрокам необходимую помощь. Они сопровождают игрока к площадке тренера и запасного игрока от площадки тренера до игрового поля. Членам команды не разрешено покидать площадку тренера во время замены или контактировать с игроками на игровом поле.

2.3. Тренировка

Инструктаж команды тренером и контакты с командой запрещены за исключением командного тайм-аута, перерыва между периодами или игрой и дополнительным временем. В случае если тренер будет инструктировать игроков во время игры или будут контакты с игроками в игровое время, это будет расценено как неспортивное поведение.

2.4. Тайм-аут

2.4.1. Командный тайм-аут

2.4.1.1. Число командных тайм-аутов

Каждой команде разрешается один тайм-аут за игру, другой команде разрешено использовать этот тайм-аут одновременно.

2.4.1.2. Объявление о тайм-ауте и одобрение тайм-аута команды

Командный тайм-аут должен быть сообщен судье тренером или капитаном команды, когда команда обладает мячом, сигналами руками или называя слово «Тайм-аут». Рефери должен дать свое одобрение для командного тайм-аута, если команда обладает мячом.

2.4.1.3. Начало, продолжительность и конец командного тайм-аута

В случае необходимости, судья прерывает игру одним свистком и объявляет командный тайм-аут четко и ясно с названием команды, которая запросила тайм-аут. Командный тайм-аут начинается сразу как судья объявляет название команды, и длится в течение 30 секунд. За десять секунд до конца каждого тайм-аута дается акустический сигнал, ясно слышимый командам. В конце тайм-аута все сопровождающие участники должны покинуть игровое поле без напоминания. В противном случае это будет расценено как неспортивное поведение.

2.4.1.4. Численность членов команды

Во время командного тайм-аута только двум членам команды, находящимся на площадке тренера, разрешают войти на игровое поле. Если запасные игроки входят на игровое поле от скамьи, они не должны носить наклейки для глаз или светонепроницаемые очки.

2.4.2. Судейский тайм-аут

Судья может в любое время объявить тайм-аут, если он считает необходимым. Во время судейского тайм-аута сопровождающим членам команды не разрешено общаться с игроками на игровом поле.

2.4.3. Мяч у судьи

Мяч должен быть передан судье во время командных тайм-аутов или когда игра прервана в течение более длительного времени (свыше 30 секунд). При возобновлении игры рефери передает мяч нападающей команде после свистка.

3. Игра

3.1. Время игры, остановка времени, перерывы

3.1.1. Время игры

Время игры составляет 10 минут чистого игрового времени. Матч состоит из двух таймов (периодов) по 5 минут каждый.

3.1.2. Фактическое время игры, остановка времени

Если игра прервана по свистку судьи или в результате гола, должны быть остановлены часы. Отсчет времени продолжается после одного свистка. Во время штрафных бросков (пенальти) отсчет игрового времени останавливают.

3.1.3. Прерывание игры

Во время прерывания игры игрокам не разрешается брать в руки мяч и производить с ним какие-либо действия, даже если это была потеря мяча.

3.1.4. Перерывы между таймами (периодами)

Перерыв между таймами (периодами) составляет две минуты. За 30 секунд до конца перерыва судья-хронометрист должен дать громкий сигнал.

3.2. Выбор сторон поля и представление членов команды

3.2.1. Выбор права первого броска и половины игрового поля:

Выбор первого броска или половины игрового поля обычно выполняется за 15 минут до начала игры судьей вместе с тренерами заинтересованных команд (точное время должно быть объявлено всем командам перед турниром). Судья бросает монету, и победитель может выбрать между первым броском или половинами игрового поля. В начале второго тайма команды меняются сторонами поля, а право первого броска переходит к команде, не производившей его в первом тайме.

3.2.2. Объявление о членах команды

Во время выбора сторон поля тренеры также должны объявить игроков игры, а также и членов команды, которые будут на площадке тренера во время игры. Кроме того, должны быть названы номера и классификация игроков и запасных игроков.

3.2.3. Пропуск выбора

Если команда пропускает выбор и объявление о членах команды, команда штрафуются командным пенальти. Перед началом игры необходимо объявить членов команды, и выполнить командное пенальти.

3.3. Игра в нападении

3.3.1. Броски

Мяч считают брошенным, если бросок совершается рукой игрока. Простой отскок мяча от игрока или пинание мяча не считаются броском. Чтобы бросок был засчитан, мяч должен быть брошен таким образом, чтобы он прошел под тремя тросами, натянутыми поперек площадки. Если мяч касается одного из тросов или перескакивает через трос, это нарушение правила, и пенальти налагается на совершающего бросок игрока.

Если мяч касается пола вне игрового поля, бросок становится недействительным (потеря мяча).

3.3.2. Игроки

Любой присутствующий на игровом поле игрок может бросить мяч. Нападающей команде не разрешают шуметь нарочно, чтобы обмануть другую команду (неспортивное поведение).

3.3.3. Четвертый бросок

Игроку разрешают сделать только три броска подряд. Четвертый бросок или любой другой бросок одного и того же игрока – это нарушение правил, и на этого игрока налагается пенальти. Количество последовательных бросков подсчитывается после каждой половины игры и при штрафных ситуациях.

3.3.4. Заступ

Если игрок при броске заступит за линию ворот или боковую линию целой ступней, бросок недействителен. Однако перед броском игроку разрешается заступить за игровое поле в целях ориентации.

3.3.5. Касание тросов

Если игрок касается троса по любой причине, это нарушение правила, и пенальти налагается на игрока. Это также действительно для прерываний в игре.

3.3.6. Мяч вне игры

Если мяч во время атаки останавливается (оказывается вне игры) на половине атакующей команды, действует правило восьми секунд. Это может быть результатом неверного паса, неконтролируемого или слабого броска или других подобных ситуаций.

3.3.7. Бросок перед началом игры

Если игрок бросит мяч прежде, чем игра официально началась, то бросок будет засчитан как недействительный, и произойдет потеря мяча. Этот бросок, однако, будет зарегистрирован.

3.4. Оборонительная игра

3.4.1. Игроки

Оборонительная игра может быть выполнена всеми игроками на игровом поле.

3.4.2. Положение игроков

Защищающиеся игроки должны ожидать мяч в пределах своей командной зоны, где они могут произвольно двигаться и располагаться. Как только нападающий игрок выпускает мяч, защищающиеся игроки могут выходить за пределы командной зоны (например, за пределами боковой линии, позади линии ворот или под тросами).

3.4.3. Положение тела

3.4.3.1. Ограничения относительно положения тела: игроки защиты должны ожидать мяч в стоящем/движущемся положении или в положении обеими ногами или обоими коленями касающимися пола. Никакая другая часть тела выше коленей, кроме рук, не может коснуться пола. Это ограничение применяется для момента времени, когда мяч оставляет руку подкидывающего его игрока.

3.4.3.2. Свободное положение тела: Как только мяч покинул руку нападающего игрока, игроки защиты могут заблокировать мяч в любом положении.

3.4.4. Незаконная защита

Незаконная защита происходит когда:

- положение игрока является неправильным;
- положение тела является неправильным;
- трос затронут игроком защиты;
- игроки защиты касаются друг друга или держатся за друг друга преднамеренно (формирование цепи). Из-за правила преимущества незаконная защита должна быть наказана штрафным только после выполнения броска.

3.4.5. Мяч вне игры

Если мяч останавливается на половине поля защищающейся команды, это называется «вне игры», мяч следует отдать защищающейся команде. Это правило не применяется в штрафных ситуациях.

3.4.6. Мяч «овер»

Если мяч пересекает центральную линию после отскока от стойки ворот или от перекладины, или же от игрока, возникает ситуация «переход мяча», и нападающая команда получает мяч снова. Это правило не применяется в штрафных ситуациях.

3.4.7. Мяч «аут»

Если мяч после действия защиты путем отскока от стойки ворот или от перекладины, или же от игрока, выходит за пределы поля, возникает ситуация «мяч в ауте» и мяч передается защищающейся команде.

3.5. Передача мяча в пределах команды

3.5.1. Передача мяча

Передача мяча (вращение, броски) на площадке команды разрешено согласно 8-секундному правилу. Если мяч встряхнуть или уронить его нарочно или совершить другие движения, чтобы запутать противостоящую команду, такое поведение рассматривается как неспортивное.

3.5.2. Неправильная передача

3.5.2.1. Мяч вне игры: Если ситуация мяча вне игры происходит во время передачи, то есть если мяч лежит без движения в пределах площадки команды, применяется 8-секундное правило.

3.5.2.2. Если мяч пересекает боковую линию или первый трос во время передачи, происходит потеря мяча.

3.5.2.3. Если мяч пересекает линию ворот во время передачи, это зачитывается как гол (гол в свои ворота). Мяч остается в этой команде для следующего броска.

3.5.3. Прямая передача мяча: прямая передача мяча в руки другого игрока не разрешена. За нарушение этого правила применяется пенальти против игрока, который передал мяч.

3.5.4. Общение между игроками

Игрокам команды разрешено общаться на игровом поле соответствующим способом (например, общение приглушенным голосом, хлопки руками об пол и т.д.), если это не беспокоит другую команду.

3.6. 8-секундное правило

Когда игрок завладел мячом или взял мяч под контроль, мяч должен покинуть площадку команды в течение 8 секунд. В случае нарушения этого правила пенальти налагается на игрока, который последним коснулся мяча.

3.7. Правило преимущества

Если нападающая команда забивает гол, несмотря на попытку защитников предотвратить это незаконной защитой или неспортивным поведением, забитый гол считается правильным, и не применяется штраф относительно нарушения правила защищающейся команды.

3.8. Определения

3.8.1. Мяч через линию

Мяч считается за линией, когда он пересекает линию всей окружностью (линию ворот, боковую линию, центральную линию). Мяч не считается за линией, если рука игрока, в которой находится мяч, пересекает линию при замахе перед броском (не гол в свои ворота, не мяч «аут»).

3.8.2. Гол, гол в свои ворота

Любой мяч, который полностью пересекает линию ворот в течение времени игры (включая пенальти и ситуации пенальти команды) засчитывается как гол. Гол не засчитывается, если мяч пересекает линию ворот:

- во время прерывания игры;
- из-за неправильной передачи из аута (судьей, судьей ворот или др.);
- после положения «аут»(за боковой линией или при касании потолка);
- пока мяч находится в руках бросающего спортсмена.

3.8.3 Мяч «аут»

Любой мяч, который полностью пересекает одну из боковых линий или перекладины ворот или касается потолка во время игры (включая пенальти и ситуации пенальти команды) рассматривают как «аут». Мяч не рассматривают как «аут», пока он находится в руках бросающего спортсмена.

3.8.4. Мяч вне игры

Мяч считают «мячом вне игры», если он полностью останавливается на игровом поле и ни одной команда не владеет им. Нужно различать:

- мяч вне игры в наступательной игре;
- мяч вне игры в оборонительной игре;
- мяч вне игры при передаче.

4. Нарушение правил

4.1. Общие замечания

4.1.1. Нарушения и пенальти

Всякий раз, когда правило не соблюдается это - нарушение правила и налагается штраф в виде предупреждения, потери мяча, штрафного броска или броска пенальти команды.

4.1.2. Одновременные нарушения

Если нарушения правил происходят одновременно, или в ходе той же атакующей игры, должны быть применены более серьезные пенальти.

4.1.3. Нарушения во время нападения и защиты

Если правила нарушены нападающей командой, и в то же самое время нарушены правила защищающейся командой (незаконная защита или неспортивное поведение), то применяется пенальти только против нападающей команды.

4.1.4. Отдельные пенальти за нарушения правил

Нарушения правил, не касающиеся нападающей или защитной игры, будут всегда оштрафованы отдельно (например, нарушения правил по наклейкам для глаз или пенальти скамьи). После отдельного пенальти мяч останется у защищающейся команды для следующего броска.

4.2. Потеря мяча

Потеря мяча означает, что команда защиты проигрывает свое право для следующего броска или что бросок нападающей команды становится недействительным. Противостоящая команда получает мяч. Потеря мяча происходит в следующих случаях:

- игровые действия во время остановки игры;
- мяч вышел за пределы поля во время атаки;
- заступ за линию ворот или боковой линии;
- произведен неудачный бросок;
- мяч за линией;
- неправильная передача.

4.3. Пенальти\командный пенальти

При совершении определенных нарушений действующих правил судья должен назначить пенальти или командный пенальти. Каждый третий пенальти против команды в пределах одной игры должен быть выполнен как пенальти команды.

В случае пенальти оштрафованный игрок должен покинуть игровое поле, и команда защиты должна защищать свои ворота в меньшинстве.

В случае командного пенальти оштрафованная команда должна защищать ворота только с одним игроком; тогда как у нападающей команды также есть только один игрок на игровом поле.

4.3.1. Остановка времени

Как только рефери прерывает игру одним свистком, часы должны быть остановлены. Пенальти\командный пенальти выполняется вне фактического времени игры, но считается частью общей игры. Отсчет времени продолжается, когда рефери перезапускает игру после ситуации с пенальти\командным пенальти одним свистком.

4.3.2. Начало и окончание выполнения пенальти\командного пенальти

Пенальти\командное пенальти начинается после объявления рефери. Сам процесс выполнения пенальти начинается после свиста, а заканчивается в случае:

- если рефери указывает на нарушение устно или свистком;
- если рефери засчитывает гол двумя свистками;
- если судья объявляет, что мяч отбит словом «блок»;
- если мяч вышел за пределы поля и судья объявляет «аут».

4.3.3. Пенальти\командный пенальти после окончания времени игры

Пенальти\командный пенальти, назначенный в пределах времени игры, должен быть выполнен, даже если фактическое время игры истекло. Нарушения правила нападающей командой больше не штрафуются, бросок становится недействительным.

Пенальти должен быть повторен, когда нарушение правила происходит по вине команды защиты, если гол не засчитан. Если повторный пенальти - третий пенальти, он должен быть выполнен как командный пенальти. К повторным броскам не применяются правила «четвертого броска».

Командный пенальти должен быть повторен, если нарушение правила происходит по вине команды защиты, если не засчитан гол. К повторным броскам не применяются правила «четвертого броска».

4.3.4. Выполнение броска

Бросок пенальти\командного пенальти должен быть выполнен согласно правилам по броскам. Это означает, что среди других правил, что для броска пенальти мяч может быть передан, и для броска пенальти\командного пенальти четвертый последующий бросок того же самого игрока, так же как превышение 8-секундного правила штрафуются.

4.3.5. Игрок и его положение

4.3.5.1. В случае пенальти игрок, который допустил нарушение правила, должен покинуть игровое поле, и может вернуться на него только после того, как судья завершил штрафную ситуацию. Команда должна защищать бросок с остающимися игроками согласно правилам оборонительной игры.

4.3.5.2. В случае командного пенальти,

- обе команды выбирают одного игрока из игроков на игровом поле; все другие игроки должны покинуть его, пока ситуация командным пенальти не будет завершена;
- игроки должны остаться на центральном мате до свистка судьи;
- после начала ситуации с командным пенальти оба игрока могут использовать всю площадку команды для выполнения или защиты броска;
- если нарушение правила вызвано командой защиты, командный пенальти должен быть повторен, если не засчитан гол. К повторным броскам не применяются правила «четвертого броска».

4.3.6. Запрещение замены и командного «тайм-аута»

После наложения пенальти\командного пенальти, командам не разрешают замену игрока или командный «тайм-».

4.3.7. Причины пенальти\командного пенальти

4.3.7.1. Пенальти налагается за следующие нарушения:

- мяч касается или отбивает с рикошетом по одному из тросов;
- касание троса игроком;
- четвертый и дальнейший последующий бросок тем же самым игроком;
- мяч вне игры в наступательной игре;
- незаконная защита;
- передача мяча из рук в руки;
- 8-секундное правило;
- касание заклеек для глаз или очков без разрешения;
- неспортивное поведение.

4.3.7.2. Командный пенальти налагается за следующие нарушения:

- каждый третий пенальти, который вызван командой во время игры;
- особенно серьезное неспортивное поведение игрока или его повторение;
- каждый пенальти против члена команды на скамье / площадке тренера;
- пропуск выбора.

4.4. Неспортивное поведение

4.4.1. Вовлеченные люди

Любой человек, присутствующий на турнире и в зале может быть обвинен в неспортивном поведении, то есть игроки, члены команды, официальные лица, организаторы или зрители.

4.4.2. Типы неспортивного поведения

Следующие нарушения рассматривают как неспортивное поведение:

- оскорбительное поведение по отношению к судьям, чиновникам или другим лицам на соревнованиях;
- бранные слова, вопли гнева, непристойных жесты;
- отвлечение команды противника с помощью ненужных или тревожащих шумов;
- неразрешенные тренерские указания;
- касание заклеек для глаз или очков без разрешения;
- очевидная задержка игры (кроме 8-секундного правила); и так далее.

4.4.3. Дисквалификация

Судейская коллегия принимает решение о целесообразности, времени и виде наложения наказания. Неспортивное поведение может привести к отстранению от игры или турнира или выводу из зала, по решению судьи.

Если это происходит впервые, судья может просто предупредить. Дальнейшее неспортивное поведение того же самого человека должно привести к более серьезному наказанию. Возможные виды наказания:

- в случае неспортивного поведения игроков: предупреждение, потеря мяча, пенальти, командное пенальти, исключение из игры/турнира (отстраненный игрок может быть заменен запасным игроком, если имеют замену в запасе);
- в случае неспортивного поведения членов команды в площадке тренера: предупреждение, пенальти команды, выведение из зала; этот пенальти команды всегда считается как дополнительный пенальти команды;

- в случае людей, не имеющих отношение к команде: предупреждение, выведение из зала.

5. Дополнительное время, штрафные броски

5.1. Дополнительное время

5.1.1. Причины

Финал, полуфинал или игры за место должны быть доиграны в дополнительное время, если результат после фактического времени игры - ничья.

5.1.2. Продолжение игры

Когда дается дополнительное время, это рассматривается как продолжение игры, причем игроки и члены команды уже объявлены. После 2-минутного интервала игра продолжается с заменой половины игрового поля и выбора первого броска.

Во время дополнительного времени, продолжают счет бросков каждого игрока и пенальти каждой команды.

5.1.3. Командный «тайм-аут», замены

В течение дополнительного времени каждой команде разрешают взять один командный «тайм-аут» и заменить двух игроков. Не учитываются замены во время интервала перед началом дополнительного времени.

5.1.4. Время игры, «золотой гол»

Как только забит первый гол, игра закончена. Если гол не забит, продолжительность дополнительного времени составляет 4 минуты фактического времени игры, разделенное на две половины по 2 минут. Есть интервал 2 минуты между половинами.

5.2. Штрафные броски

5.2.1. Причины

Штрафные броски выполнены, если:

- после круговой системы должно быть принято решение относительно распределения мест;

- после дополнительного времени в финале, полуфинале или игры распределения мест все еще ничья.

5.2.2. Объявление об игроках

Сразу после окончания дополнительного времени, закончившегося вничью, или по запросу судьи каждая команда должна заявить трех игроков (в письменной форме), которые выполнят штрафные броски и защиту.

Если в команде осталось только два игрока, эти два игрока должны поочередно выполнять штрафные броски. Если команда не заявляет игроков для штрафных бросков вовремя, эта команда проигрывает игру с результатом 0:5.

5.2.3. Выбор первого броска и половины игрового поля

Перед началом штрафных бросков выбор первого броска или половины игрового поля должны быть сделаны. Выбор действителен для всех бросков.

5.2.4. Число бросков

Каждая команда должна поочередно выполнять три броска и защиту. В случае ничьей штрафные броски продолжаются.

5.2.5. Выполнение бросков

5.2.5.1. Во время штрафных бросков назначенные игроки должны оставаться за пределами игрового поля на стороне рефери. Заклейки для глаз и светонепроницаемые очки нужно носить правильно, как только игроки оставляют площадку тренера.

5.2.5.2. Для выполнения штрафных бросков применяются правила для бросков пенальти команды.

5.2.5.3. Игроки должны выполнить броски и защиту в том порядке в котором они были названы. Выбранные игроки сначала заходят на игровое поле, игрок выполняет бросок, защитник защищает ворота, при каждом броске судья подает сигнал одним свистком. Затем осуществляющий бросок игрок становится защитником и наоборот. Таким же образом игроки, назначенные вторыми и третьими, становятся то нападающими, то защитниками.

5.2.5.4. При броске в случае нарушения правил не следует никакого наказания; бросок становится недействительным. В случае нарушения правил при защите должен быть повторен штрафной бросок, если не было забито гола.

5.2.6. Определение победителя

Команда, которая забила больше голов, объявляется победителем. В случае ничьей штрафные броски продолжаются в том же самом порядке игроков с одним броском за команду, пока у одной из команд (с тем же самым числом бросков) не появится преимущество в один гол.

6. Судейская коллегия

6.1. В состав главной судейской коллегии входят:

6.1.1. Главный судья осуществляет руководство проведением соревнований в соответствии с Положением о спортивных соревнованиях, регламентом соревнований и правилами игры.

6.1.2. Заместитель главного судьи подчиняется главному судье, вместе с ним руководит соревнованиями и несет ответственность за их проведение в пределах своей компетенции. В отсутствие главного судьи (или по его поручению) выполняет его функции.

6.1.3. Главный секретарь организует работу секретариата, руководит подготовкой и обеспечением необходимой документации соревнований.

6.1.4. Заместитель главного секретаря обеспечивает необходимой информацией главного судью, судью-информатора, обеспечивает судей необходимой документацией, контролируют наличие необходимой информации на доске информации.

6.2. На каждой игре присутствуют 1 судья в поле, 4 судьи у ворот, 2 судьи-хронометриста и 3 секретаря.

6.2.1. Судья в поле проводит судейство в соответствии с правилами игры.

6.2.2. Судья у ворот контролирует проведение игры у ворот, следит за выходом мяча в аут и прохождением мяча в ворота.

6.2.3. Судья-хронометрист контролирует временные характеристики проведения игры в соответствии с правилами.

6.2.4. Секретарь ведет учет контрольных характеристик игры в соответствии с правилами.

Раздел 10. ФУТЗАЛ 5x5 (для спортсменов класса В2, В3)

1. Площадка, покрытие площадки

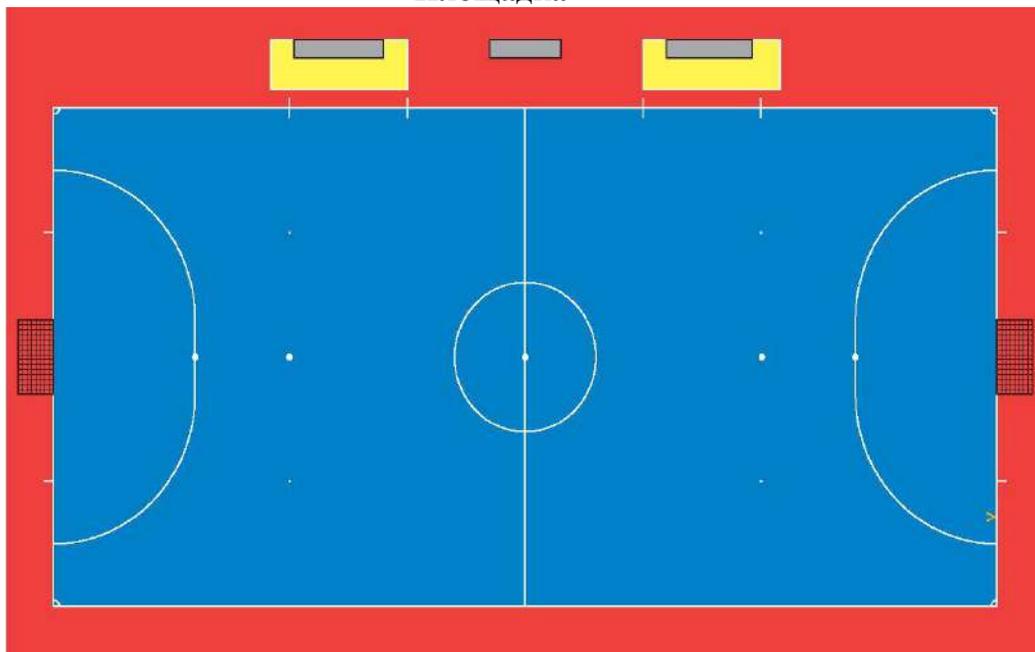
Матчи должны проводиться на площадках с ровными, гладкими и не абразивными покрытиями, выполненными, желательно, из дерева или искусственных материалов, и соответствовать регламенту соревнования. Бетон или асфальт следует избегать (Рисунок 18.16).

Площадки с искусственным дёрном допускаются в исключительных случаях и только для внутренних национальных соревнований.

Должны быть созданы все условия для того, чтобы избежать возникновения отражений, вызванных солнечным светом или искусственным освещением на поле, т.к. они могут негативно сказываться на развитии игры или ограничивать передвижения игроков.

Освещение должно быть одинаково ярко во всех частях игрового поля на протяжении всей игры. Изменять яркость освещения не допускается ни при каких обстоятельствах.

Площадка



1.1. Разметки на площадке

Площадка должна быть прямоугольной и размечена линиями. Эти линии входят в размеры площадей, которые они ограничивают и должны отчётливо отличаться от цвета площадки.

Две длинные линии границы площадки называются боковыми линиями. Две короткие линии называются линиями ворот.

Площадка делится на две половины средней линией, которая соединяет середины двух боковых линий.

Центральная отметка обозначает середину средней линии. Вокруг неё проводится окружность радиусом 3 м.

За пределами площадки в 5 м от углового сектора и под прямым углом к линии ворот должна быть проведена отметка, чтобы защищающиеся игроки отстояли на этом расстоянии, когда выполняется угловой удар. Ширина этой отметки составляет 8 см.

Две дополнительные отметки, каждая на расстоянии 5 м слева и справа от 10-метровой отметки, должны быть нанесены на площадке, чтобы указать минимальное расстояние, на которое предстоит отойти, когда выполняется удар с 10-метровой отметки. Ширина этих отметок - 8 см.

Размеры разметок на площадке

Четверть окружности радиусом 25 см проводится из каждого угла внутрь площадки.

1.6. Ворота

Ворота должны быть размещены в середине каждой линии ворот.

Ворота состоят из двух вертикальных стоек, равноудалённых от углов площадки и соединённых сверху горизонтальной перекладиной. Стойки и перекладина должны быть изготовлены из дерева, металла или других одобренных материалов. Они должны быть квадратной, прямоугольной, круглой или эллиптической формы и не должны быть опасными для игроков.

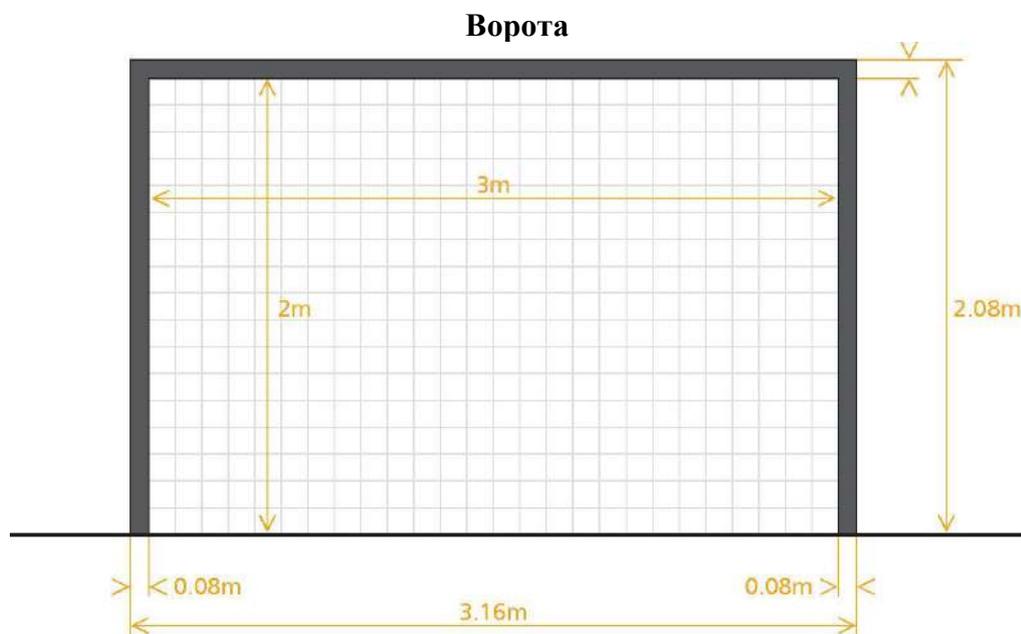
Расстояние (по внутреннему измерению) между стойками составляет 3 м, а расстояние от нижней грани перекладины до поверхности площадки составляет 2 м (Рисунок 18.19).

Обе стойки и перекладина имеют одинаковую ширину и глубину 8 см. Сетки должны быть изготовлены из пеньки, джута, нейлона или других одобренных материалов и прикрепляться к задней части перекладины и стоек подходящими средствами. Они должны быть должным образом закреплены и не должны мешать вратарю.

Стойки и перекладина должны отличаться от цвета площадки.

Ворота должны иметь стабилизирующую систему, которая предотвращает их от опрокидывания.

Переносные ворота могут быть использованы только, если они удовлетворяют этому требованию.



1.7. Зоны пенальти

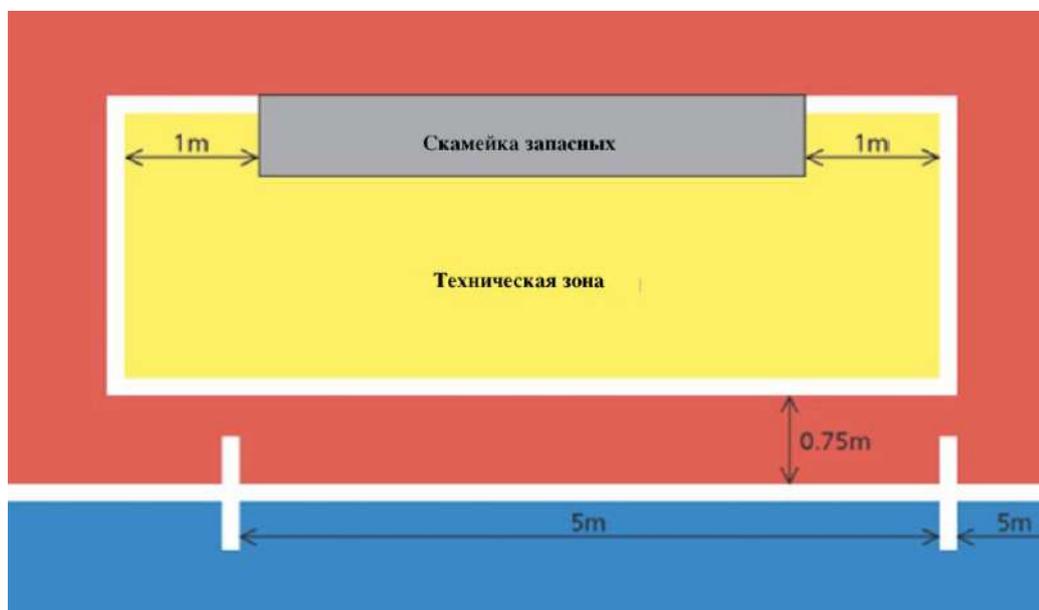
Зоны замен - это участки боковой линии напротив скамеек запасных, назначение которых описано в Правиле 3 .

Они располагаются перед технической зоной, имеют длину 5 м и отмечаются отрезками линий, каждая шириной 8 см и длиной 80 см, 40 см которых проводится на площадке и 40 см за её пределами.

Область перед столом хронометриста по 5 м с обеих сторон от средней линии должна быть свободной.

Зона замены команды находится на половине площадки, защищаемой вышеуказанной командой, и меняется во второй половине матча и в периоды дополнительного времени, если таковые имеются.

Зона замены и техническая зона



2. Мяч.

2.1. Качество и параметры

Мяч должен:

- быть сферическим;
- быть изготовлен из кожи или другого одобренного материала;
- иметь длину окружности не более 64 см и не менее 62 см;
- иметь вес в начале матча не более 440 г и не менее 400 г;
- иметь давление равное 0,6 – 0,9 атмосферы (600 – 900 г/см²) на уровне моря;
- иметь первый отскок не менее 50 см и не более 65 см при падении с высоты 2 м;
- Цвет мяча, используемый в игре данной категории, должен быть контрастным

по отношению к цвету игрового поля и разметке.

2.2. Замена поврежденного мяча

2.2.1. Если мяч лопнул или пришёл в негодность в ходе матча, то игра останавливается.

2.2.2. Матч возобновляется спорным запасным мячом с места, где предыдущий мяч пришёл в негодность, за исключением, когда игра остановлена в штрафной площади, в этом случае:

- один из судей вбрасывает спорный запасным мячом на линии штрафной площади в точке, ближайшей к месту, где предыдущий мяч находился в момент остановки игры.

2.2.3. Матч возобновляется повторным ударом, если мяч лопнул или пришёл в негодность во время выполнения штрафного удара без стенки, 10-метрового или пенальти и не коснулся перекладины, стоек ворот или игрока, не совершавшего нарушения.

2.2.4. Если мяч лопнул или пришёл в негодность, когда он не был в игре (при начальном ударе, броске от ворот, угловом, спорном, штрафном или свободном ударе, пенальти или ударе с боковой линии), то:

- мяч не может быть заменён во время матча без разрешения судьей.

3. Число игроков

3.1. Игроки

3.1.1. Футзал В2-В3 имеют право играть спортсмены классов В2 или В3.

3.1.2. В составе команды на поле может быть не более 2х игроков класса В3 при участии зрячего вратаря.

3.1.3. Игроки класса В3 должны на правой руке носить повязку. Эта повязка должна отличаться по цвету от формы игрока.

3.1.4. Рекомендуется, чтобы в составе команды было не менее трех игроков В2. На момент начала соревнования в команде обязательно должно быть два игрока В2.

3.1.5. В случае если игрок класса В3 участвует в матче в нарушение правила, касающегося максимально допустимого количества игроков одного класса в команде, нарушение должно разрешаться следующим образом:

- игра должна быть остановлена;
- игроку, нарушившему правила, вынесено предупреждение;
- игрок, нарушивший правила, должен быть удален с поля;
- игра продолжается после ввода мяча в игру в том же месте, на котором он находился, когда игра была остановлена.

3.1.6. Класс вратаря не учитывается при определении количества игроков класса В2 и В3.

3.1.7. Матч проводится с участием двух команд, каждая из которых состоит не более чем из пяти игроков, один из них является вратарём.

3.1.8. Матч не может начинаться, если любая из команд состоит менее чем из трёх игроков.

3.1.9. Матч прекращается, если в одной из команд осталось меньше трёх игроков на площадке.

3.1.10. В национальных матчах могут быть использованы максимум до десяти запасных.

3.2. Процедура замены

3.2.1. Замена может быть выполнена в любое время, вне зависимости от того находится мяч в игре или - нет. Для замены игрока на запасного, должны быть соблюдены следующие условия:

3.2.2. Игрок покидает площадку через зону замены своей команды, кроме исключений, предусмотренных Правилами игры в Футзал

3.2.3. Запасной выходит на площадку только после того, как заменяемый игрок покинет её

3.2.4. Запасной выходит на площадку через зону замены своей команды

3.2.5. Замена завершена, когда запасной выходит на площадку через зону замены своей команды, передавая свою манишку в руки заменяемому игроку, в случае, если этот игрок был вынужден покинуть площадку через другую зону по любой причине, предусмотренной Правилами игры, то в этом случае запасной должен передать свою манишку третьему судьё.

3.2.6. С этого момента запасной становится игроком, а заменённый игрок становится запасным игроком

3.2.7. Заменённый игрок может принять дальнейшее участие в матче

3.2.8. Все запасные находятся в подчинении и под юрисдикцией судей, независимо от того участвуют они в игре или нет

3.2.9. Если продлевается период для выполнения пенальти, 10 метрового или штрафного удара без стенки, то только вратарь защищающейся команды может быть заменён

3.3. Замена вратаря

3.3.1. «Игра в большинстве». Разрешается производить замену вратаря только в следующих случаях:

- только та команда, которая пропустил один и более голов, может произвести замену;
- замена голкипера должна производиться на игрока класса В2 или В3 на место вратаря.

3.3.2. Замены производятся в соответствии с правилами по футзалу в зоне производства замен путем смены номерных знаков у игроков. Для произведения замены не обязательно останавливать игру.

3.3.3. Во время замены вратарь может играть на поле, как обычный игрок, и к нему применимы правила игры по футзалу. В таком случае он может забить гол.

3.3.4. Если команда, играющая в большинстве, сравнивает счет, то автоматически снова начинают действовать правила касательно вратаря.

3.3.5. Игроки класса В3 должны иметь соответствующую повязку на руке поверх футболки вратаря.

3.3.6. При игре в большинстве допускается игроку класса В2 или В3 выполнять функции вратаря. В обоих случаях это означает, что 5 игроков с нарушениями по зрению играют против 4-х плюс зрячий вратарь. Правила, приведенные выше, не применяются при игре в большинстве, потому что вратарь не является полностью зрячим.

3.3.7. Любой запасной может заменить вратаря, не информируя судей и не дожидаясь остановки в матче.

3.3.8 Любой игрок может заменить вратаря.

3.3.9 Игрок, заменяющий вратаря, должен сделать это во время остановки матча и проинформировать судей до выполнения замены.

3.3.10. Игрок или запасной, заменяющий вратаря, должен надеть вратарскую футболку под своим номером, начертанным со стороны спины.

3.4. Нарушения и наказания

3.4.1. Если запасной выходит на площадку раньше, чем заменяемый игрок покинул её, или во время выполнения замены запасной выходит на площадку в другом месте, чем зона замены своей команды:

- судьи останавливают игру (необязательно в тот же момент, если они могут применить принцип преимущества);

- судьи предупреждают его за нарушение процедуры замены и предлагают ему покинуть площадку.

3.4.2. Если судьи останавливают игру, то она возобновляется свободным ударом противоположной командой с места, где находился мяч в момент остановки игры.

3.4.3. Если во время выполнения замены заменяемый игрок покидает площадку по причинам, не предусмотренным Правилами игры, и через область, отличную от зоны замены его команды:

- судьи останавливают игру (необязательно в тот же момент, если они могут применить принцип преимущества);

- судьи предупреждают его за нарушение процедуры замены.

3.4.5. Если судьи останавливают игру, то она возобновляется свободным ударом противоположной командой с места, где находился мяч в момент остановки игры.

3.4.6. В случае любых других нарушений этого Правила:

- игроки, совершившие их, предупреждаются;

- матч возобновляется свободным ударом противоположной командой с места, где находился мяч в момент остановки игры.

3.4.7. В случае, когда вратарь самовольно покидает штрафную площадку и вмешивается в ход игры, ему показывают красную карточку, если он отрицает очевидность возникновения ситуации, при которой мог быть забит гол, во всех остальных случаях он получает желтую карточку за неспортивное поведение.

3.4.8. Судья должен назначить вбрасывание команде соперника, которое будет производиться в том же месте, где вратарь коснулся мяча или вмешался в ход игры. Это аккумулялированный фол.

3.4.9. Даже если судья решил применить правило преимущества в пользу нарушителя в случае возникновения очевидной возможности забить гол, он должен применить санкции в отношении вратаря или игрока, нарушившего правила.

3.4.10. Если судья применяет правило преимущества, а гол забит, игрок не может быть удален с поля, т.к. возможность забить гол не оспаривается, в таком случае вменяется максимум желтая карточка. Игра возобновляется с того же места, где она была остановлена в обоих случаях.

3.4.11. Вратарю разрешается делать свободный удар в пределах своей штрафной площадки. Если мяч брошен за пределами средней линии, не касаясь половины поля вратаря или игроком с половины поля вратаря, назначается непрямой удар из любой точки средней линии.

3.5. Удаление игроков и запасных

3.5.1. Игрок, который был удален до начального удара, может быть заменен только одним из внесённых в протокол запасных.

3.5.2. Внесённый в протокол запасной, который был удален, либо до начального удара, либо после начала игры, не может быть заменен.

3.5.3. Запасной игрок может заменить удаленного игрока и выйти на площадку после двух минут игрового времени, прошедших с момента удаления при условии, что он получил

разрешение от хронометриста или третьего судьи и если не был засчитан гол до истечения двух минут, в этом случае соблюдаются следующие условия:

- если пять игроков играют против четырёх, и команда с большим числом игроков забивает гол, то команда с четырьмя игроками может быть дополнена пятым игроком;
- если обе команды играют с тремя или четырьмя игроками и засчитывается гол, то обе команды остаются с тем же числом игроков;
- если пять игроков играют против трёх или четыре против трёх и команда с большим числом игроков забивает гол, то команда с тремя игроками может быть дополнена только одним игроком;
- если команда, которая забивает гол, состоит из меньшего числа игроков, то игра продолжается без изменения числа игроков.

3.5.4. Особенности спортивной дисциплины

- получение 2х желтых карточек одним игроком во время разных матчей одного этапа турнира автоматически лишают его права принимать участие в следующей игре;
- получение 2х желтых карточек одним игроком во время одного матча автоматически лишает его права принимать участие в следующей игре;
- желтая карточка, полученная на одном этапе турнира, не распространяется на матчи другого этапа турнира;
- получение красной карточки автоматически лишает игрока права участвовать в двух последующих матчах;
- в случае проявления игроком физической агрессии, расизма и т.д. дисциплинарная комиссия выносит решение о применении наказания игроку. Санкции распространяются минимум на 2 матча и зависят от вида проявленной агрессии.

4. Экипировка игроков

4.1. Безопасность

Игрок не должен использовать экипировку или носить всё, что представляет опасность для самого себя или другого игрока (включая любые ювелирные изделия).

4.2. Основная экипировка

4.2.1. Основная обязательная экипировка игрока включает в себя следующие отдельные предметы:

4.2.2. Рубашку или футболку – если поддевается нижняя майка, то цвет её рукавов должен быть таким же, что и основной цвет рукавов рубашки или футболки

4.2.3. Трусы - если поддеваются подтрусники, то они должны быть такого же цвета, что и основной цвет трусов. Вратарю разрешается надевать длинные брюки

4.2.4. Гетры – если тейп (клеякая лента) или аналогичный материал применяются для внешней фиксации гетр, то они должны быть такого же цвета, что и основная часть гетр

4.2.5. Обувь – из парусины, тренировочная из мягкой кожи или спортивная обувь с подошвой из резины или подобного ей материала

4.3. Щитки

- полностью закрывают гетрами;
- изготавливают из резины, пластмассы или аналогичного установленного материала;
- обеспечивают достаточную степень защиты.

4.4. Цвета

4.4.1. Две команды должны носить экипировку таких цветов, которые отличают их друг от друга, а также судей и судей помощников

4.4.2. Каждый вратарь должен носить экипировку такого цвета, которая отличает его от остальных игроков, судей и судей помощников

4.5. Нарушения и наказания

4.5.1. В случае любого нарушения этого Правила:

- игру не требуется останавливать;
- виновный игрок по требованию судей покидает площадку, чтобы привести свою экипировку в порядок, когда мяч в ближайший момент выйдет из игры, если он к этому времени уже не привёл её в порядок;

- любой игрок, покинувший площадку по требованию судей, чтобы привести свою экипировку в порядок, не должен возвращаться на площадку без разрешения судей или третьего судьи;

- судьи, либо сами, либо третий судья проверяют, что экипировка игрока приведена в порядок прежде, чем разрешить ему вернуться на площадку;

- игроку, если он не был заменён, разрешается вернуться на площадку только, когда мяч выйдет из игры, или под контролем третьего судьи, когда мяч находится в игре;

- игрок, покинувший площадку по требованию судей из-за нарушения этого Правила и, не будучи заменённым, возвращается на площадку без разрешения судей или третьего судьи, должен быть предупреждён.

4.6. Возобновление игры

Если игра остановлена судьями вынесения предупреждения: матч возобновляется свободным ударом, выполняемым игроком противоположной команды, с места, где был мяч, когда судьи остановили игру.

5. Судейская коллегия

В состав судейской коллегии входят: судьи (первый судья, второй судья, два помощника судьи), судья-хронометрист, 2 секретаря,

5.1. Полномочия судей

Каждый матч проводится двумя судьями, судьёй и вторым судьёй, которые имеют все полномочия для обеспечения полного соблюдения Правил игры, связанного с матчем, на который они были назначены.

5.2. Права и обязанности

Судьи:

- соблюдают Правила игры;

- контролируют матч во взаимодействии с судьями помощниками там, где это применимо;

- обеспечивают, чтобы любой используемый в матче мяч удовлетворял требованиям Правила 2;

- обеспечивают, чтобы экипировка игроков, участвующих в матче, соответствовала требованиям Правила 4;

- ведут запись инцидентов в матче;

- останавливают матч по своему усмотрению за любые нарушения Правил;

- останавливают матч из-за любого вида постороннего вмешательства;

- останавливают матч, если, по их мнению, игрок получил серьёзную травму, и обеспечивают, чтобы он покинул площадку. Травмированный игрок может вернуться на площадку только после возобновления игры;

- разрешают продолжить игру до выхода мяча из игры, если игрок, по их мнению, получил только лёгкую травму;

- обеспечивают, чтобы любой игрок с кровотечением из раны покинул площадку. Игрок может вернуться на площадку только, получив сигнал от судей, которые должны убедиться, либо сами, либо через третьего судью, что кровотечение остановлено;

- разрешают продолжить игру, когда команда, против которой было совершено нарушение, получает выгоду от такого преимущества и наказывают первоначальное нарушение, если ожидаемое преимущество не наступило за это время;

- наказывают более серьёзное нарушение, когда игрок совершает более одного нарушения одновременно;

- наказывают более серьёзный дисциплинарный проступок, когда игрок совершает более чем один дисциплинарный проступок одновременно;

- применяют дисциплинарные санкции в отношении игроков, виновных в нарушениях, наказуемых предупреждением или удалением. Они не обязаны выносить эти санкции немедленно, но должны сделать это в ближайший выход мяча из игры;

- применяют санкции в отношении официальных лиц команды, которые не в состоянии вести себя в ответственной манере и могут, по своему усмотрению, удалить их из технической зоны и прилегающей к площадке области;

- обеспечивают, чтобы посторонние лица не выходили на площадку;
- подают сигнал на возобновление матча после его остановки;
- подают сигналы, описанные в разделе, озаглавленном “Сигналы судей и судей помощников”;
- предоставляют в проводящую организацию протокол матча, который содержит информацию о любых санкциях, налагаемых на игроков и/или официальных лиц команд, а также о любых других инцидентах, произошедших до, во время или после матча.

Судья:

- действует как хронометрист и третий судья в случае, если судьи помощники не назначены;
- приостанавливает или прекращает матч по своему усмотрению за любые нарушения Правил;
- приостанавливает или прекращает матч из-за любого вида постороннего вмешательства;

Второй судья меняет судью в случае, если он получил травму или не здоров.

5.3. Решение судьи

5.3.1. Решения судей по фактам, связанным с игрой, включая решение засчитывать гол или нет, и результатом матча, являются окончательными.

5.3.2. Судьи могут изменить решение только в случае, если они поймут, что оно ошибочно, либо по своему усмотрению, либо по рекомендации судьи помощника, но при условии, что они ещё не возобновили игру или матч не закончился.

5.3.3. Решение судьи превалирует над решением второго судьи, если они одновременно фиксируют нарушение, но существует разногласие между ними.

5.3.4. В случае необоснованного вмешательства или ненадлежащего поведения судья освобождает второго судью или судей помощников от выполнения их обязанностей, принимает меры для их замены и подаёт рапорт в проводящую организацию.

5.4. Ответственность судей

5.4.1. Судьи (и где это применимо, судьи помощники) не несут ответственности за:

- любую травму, полученную игроком, официальным лицом команды или зрителем;
- любой ущерб имуществу любого рода;
- любой другой ущерб, нанесённый любому лицу, клубу, компании, ассоциации или иной организации, который обусловлен или мог быть обусловлен любым решением, принятым ими в соответствии с требованиями Правил или отношении обычных процедур, необходимых для управления, проведения и контроля матча.

5.4.2. Сюда может быть включено:

- решение о том, разрешить или не разрешить проведение матча из-за состояния площадки либо прилегающих к ней областей или из-за погодных условий;
- решение о прекращении матча по какой-либо причине;
- решение относительно пригодности оборудования и оснащения, используемого во время матча;
- решение останавливать или не останавливать матч обусловленное вмешательством зрителей или по какой-либо причине на трибуне для зрителе;
- решение останавливать или не останавливать игру, чтобы позволить травмированному игроку покинуть площадку для оказания медицинской помощи;
- решение с требованием к травмированному игроку покинуть площадку для оказания медицинской помощи;
- решение разрешить или не разрешить игроку носить некоторые предметы одежды или экипировки;
- решение (там, где они имеют полномочия) о том, разрешить или не разрешить любым лицам (включая официальных лиц команды или стадиона, представителям службы безопасности, фотографов или других представителей средств массовой информации) находиться в непосредственной близости от площадки.

6. Полномочия судей помощников

6.1. На матч могут быть назначены два судьи помощника (третий судья и хронометрист), которые должны выполнять свои обязанности в соответствии с Правилами. Они располагаются за пределами площадки, на уровне средней линии и на той же стороне, где находятся зоны замен. Судья-хронометрист остается сидеть за столом, тогда как третий судья может выполнять свои обязанности, сидя или стоя.

6.2. Судья-хронометрист и третий судья оснащаются специальным хронометром и необходимым для показа и записи набранных нарушений оборудованием, которое предоставляется ассоциацией или клубом, под чьей юрисдикцией проводится матч.

6.3. Им предоставляется стол хронометриста с тем, чтобы они выполняли свои обязанности правильно.

6.4. Права и обязанности

Третий судья:

- помогает судьям и хронометристу;
- ведёт учёт игроков, участвующих в матче;
- контролирует замену мячей по просьбе судей;
- проверяет экипировку запасных до их выхода на площадку;
- записывает номера бомбардиров;
- информирует хронометриста, когда официальное лицо команды попросит тайм-аут (см. Правило 7 - Продолжительность игры);

- показывает обязательным жестом тайм-аут после того, как прозвучит звуковой сигнал, поданный хронометристом, чтобы проинформировать судей и команды о том, что тайм-аут предоставлен.

6.5. Секретарь

- ведёт протокол матча;
- ведёт запись предоставленных тайм-аутов;
- ведёт запись набранных нарушений каждой командой зафиксированных судьями в каждом периоде игры;
- показывает обязательным жестом, что одна из команд совершила пять набранных нарушений в данном периоде игры;
- ставит на стол хронометриста видимый знак, показывающий, что команда совершила пять набранных нарушений в данном периоде игры;
- записывает фамилии и номера всех предупреждённых или удалённых игроков;
- вручает карточки официальным лицам каждой команды перед началом каждого периода игры, с помощью которых они могут попросить тайм-аут, и собирает их в конце каждого периода, если ни один из них не просил тайм-аут;
- вручает карточки официальным лицам каждой команды, которые показывают, когда запасной может выйти на площадку, чтобы заменить игрока, который был удалён;
- совместно с судьями контролирует выход игрока, который покинул площадку для приведения в порядок своей экипировки;
- совместно с судьями контролирует выход игрока, который покинул площадку из-за травмы любого рода;
- сигнализирует судьям, когда была допущена очевидная ошибка при вынесении предупреждения или удаления игрока или, если агрессивное действие было совершено вне поля их зрения. В любом случае, только судьи принимают решения по всем фактам, связанным с игрой;
- контролирует поведение лиц, находящихся в технических зонах, если таковые имеются, и на скамейках запасных, а также информирует судей о любом неподобающем поведении;
- ведёт запись остановок в игре из-за вмешательства извне и их причины;
- предоставляет любую другую информацию, относящуюся к игре.

Судья-хронометрист обеспечивает, чтобы продолжительность матча соответствовала требованиям Правила 7, а именно:

- включает хронометр после правильно выполненного начального удара;
- останавливает хронометр, когда мяч выйдет из игры;

- возобновляет хронометраж игры после правильно выполненного удара с боковой линии, броска от ворот, углового или начального удара, штрафного или свободного ударов, 6-метрового или 10-метрового ударов или спорного мяча;
- отражает на демонстрационном табло, если таковое имеется, голы, набранные нарушения и периоды игры;
- предоставляет тайм-аут по просьбе команды свистком или акустическим сигналом, отличающимся от тех, которые используют судьи после того, как ему сообщит третий судья;
- продолжительность времени тайм-аута - одна минута;
- сигнализирует об окончании одноминутного тайм-аута свистком или акустическим сигналом, отличающимся от тех, которые используют судьи;
- сигнализирует о пяти набранных командой нарушениях свистком или акустическим сигналом, отличающимся от тех, которые используют судьи, после того, как его проинформирует третий судья;
- время удаления игрока составляет две минуты;
- сигнализирует об окончании первой половины, окончании матча, или об окончании периодов дополнительного времени, если таковые имеются, свистком или акустическим сигналом, отличающимся от тех, которые используют судьи.

7. Продолжительность матча

7.1. Периоды игры

Матч длится два равных периода по 25 минут, если иное взаимно не оговорено между судьёй и двумя командами. Любая договорённость об изменении продолжительности периодов игры должна быть сделана до начала матча и подчиняться требованиям Регламента соревнований.

7.2. Окончание периодов игры

7.2.1. Хронометрист сигнализирует об окончании каждого 20-минутного периода акустическим сигналом. Услышав акустический сигнал хронометриста, один из судей извещает об окончании периода или матча своим свистком, соблюдая следующее:

- если удар с 10-метровой отметки или штрафной удар, начиная с шестого набранного нарушения должен быть, выполнен или повторён, то период, о котором идёт речь, продлевается, пока удар не будет завершён
- если выполняется или повторяется пенальти то период, о котором идёт речь, продлевается, пока удар не будет завершён

7.2.2. Если мяч был направлен в сторону одних из ворот, до того как прозвучит акустический сигнал хронометриста, то судьи должны дождаться окончания удара, прежде чем известить свистком об окончании периода или матча. Период или матч окончен, когда:

- мяч непосредственно проходит в ворота и засчитан гол;
- мяч покидает пределы площадки;
- мяч касается вратаря или другого игрока защищающейся команды, стоек ворот, перекладины или площадки, пересекает линию ворот и засчитывается гол;
- вратарь или другой игрок защищающейся команды касаются мяча, или он отскакивает от стоек или перекладины и не пересекает линии ворот;
- мяч касается любого игрока команды, которая владеет мячом, за исключением случая, когда игроком был выполнен свободный удар и мяч после касания партнёром игрока был направлен в сторону ворот соперника;
- не было совершено нарушение, за которое назначается штрафной удар, свободный удар или пенальти и не должен быть повторён штрафной удар, свободный удар или пенальти.

7.2.3. Если в течение этого промежутка времени одной из команд было совершено нарушение, за которое назначается штрафной удар после пятого набранного нарушения или пенальти, то период окончен, когда:

- мяч направляется не непосредственно в ворота;
- мяч проходит непосредственно в ворота и гол засчитывается;
- мяч покидает пределы площадки;
- мяч попадает в одну или обе стойки, перекладину, вратаря или любого игрока защищающейся команды и гол засчитывается;

- мяч попадает в одну или обе стойки, перекладину, вратаря или любого игрока защищающейся команды и гол не засчитывается;

- не совершено никакого другого нарушения, за которое назначается штрафной удар, свободный удар или пенальти.

7.2.4. Если в течение этого промежутка времени одной из команд было совершено нарушение, наказываемое штрафным ударом до шестого набранного нарушения, то период окончен, когда:

- мяч направляется не непосредственно в ворота;

- мяч проходит непосредственно в ворота и гол засчитывается;

- мяч покидает пределы площадки;

- мяч попадает в одну или обе стойки, перекладину, вратаря или любого игрока защищающейся команды и гол засчитывается;

- мяч попадает в одну или обе стойки, перекладину, вратаря или любого игрока защищающейся команды и гол не засчитывается;

- мяч касается игрока команды, выполняющей удар;

- не совершено никакого другого нарушения, за которое назначается штрафной удар, свободный удар или пенальти.

7.2.5. Если в течение этого промежутка времени было совершено нарушение, наказываемое свободным ударом, то период окончен, когда:

- мяч непосредственно проходит в ворота, не коснувшись другого игрока во время полёта мяча, или касается одной или обеих стоек или перекладины, то в этих случаях гол не засчитывается;

- мяч покидает пределы площадки;

- мяч попадает в одну или обе стойки, перекладину, после касается вратаря или другого игрока защищающейся или атакующей команды, но не игрока выполняющего удар, и гол засчитывается;

- мяч попадает в одну или обе стойки, перекладину, после касается вратаря или другого игрока защищающейся или атакующей команды, но не игрока выполняющего удар, и гол не засчитывается;

- не совершено никакого другого нарушения, за которое назначается штрафной удар, свободный удар или пенальти.

7.3. Тайм-аут

7.3.1. Команды имеют право на одноминутный тайм-аут в каждом периоде.

7.3.2. При соблюдении следующих условий:

- официальные лица команды имеют право попросить у третьего судьи или хронометриста, если третий судья отсутствует, одноминутный тайм-аут, используя предоставленную карточку;

- хронометрист предоставляет тайм-аут, когда команда, которая попросила тайм-аут, владеет мячом, и он вышел из игры, используя свисток или акустический сигнал, отличающимися от тех, которые используют судьи;

- в время тайм-аута игроки могут оставаться на или за пределами площадки. Для того чтобы попить, игроки должны покинуть площадку;

- во время тайм-аута запасные должны оставаться за пределами площадки;

- во время тайм-аута официальным лицам команды не разрешается давать инструкции на площадке.

7.3.3. Замены могут быть сделаны только после прозвучавшего акустического сигнала или свистка, сигнализирующего об окончании тайм-аута.

7.3.4. Команда, которая не попросила тайм-аут в первом периоде матча, имеет право только на один тайм-аут во втором периоде

7.3.5. Если нет ни третьего судьи, ни хронометриста, официальное лицо команды может попросить тайм-аут у судей

7.3.6. Тайм-ауты не предоставляются во время дополнительного времени, если оно назначено

7.4. Перерыв между периодами

7.4.1. Игроки имеют право на перерыв между периодами.

7.4.2. Перерыв между периодами не должен превышать 15 минут.

7.4.3. Продолжительность перерыва между периодами должна быть указана в регламенте соревнований.

7.4.4. Продолжительность перерыва между периодами может быть изменена только с согласия судьи.

7.5. Недоигранный матч

Недоигранный матч переигрывается, если регламентом соревнований не предусмотрено иное.

8. Начало и возобновление игры

8.1. Предварительные мероприятия

8.1.1. Подбрасывается монета и команда, выигравшая жребий, выбирает ворота, которые она будет атаковать в первой половине матча.

8.1.2. Другая команда выполняет начальный удар, чтобы стартовал матч.

8.1.3. Команда, выигравшая жребий, выполняет начальный удар, чтобы стартовала вторая половина матча.

8.1.4. Во второй половине матча команды меняются сторонами площадки и атакуют противоположные ворота.

8.2. Неудачный удар

8.2.1. Начальный удар - это способ начала или возобновления игры:

- в начале матча;
- после засчитанного гола;
- в начале второй половины матча;
- в начале каждого периода дополнительного времени, если оно назначено;
- гол не может быть засчитан непосредственно с начального удара.

8.2.2. Процедура

- все игроки должны находиться на своих половинах площадки;

- соперники команды, выполняющей начальный удар, находятся не ближе 3 м от мяча, пока он не войдёт в игру;

- мяч должен быть неподвижен на центральной отметке;

- судья даёт сигнал;

- мяч находится в игре, когда по нему нанесён удар, и он движется вперёд;

- после того, как команда забила гол и при условии, что период не закончился, начальный удар выполняет другая команда.

8.2.3. Нарушения и наказания

8.2.3.1. Если мяч находится в игре и игрок, выполняющий начальный удар, касается его повторно (не руками) прежде, чем мяч коснётся другого игрока, то свободный удар выполняется противоположной командой с места, где находился мяч, когда произошло нарушение.

8.2.3.2. Если мяч находится в игре и игрок, выполняющий начальный удар, умышленно сыграет в мяч рукой прежде, чем мяч коснётся другого игрока, то штрафной удар выполняется противоположной командой с места, где находился мяч, когда произошло нарушение и его команда наказывается набранным нарушением.

8.2.3.3. В случае любого другого нарушения процедуры выполнения начального удара начальный удар повторяется, и принцип преимущества не может быть применён.

8.3. Спорный мяч

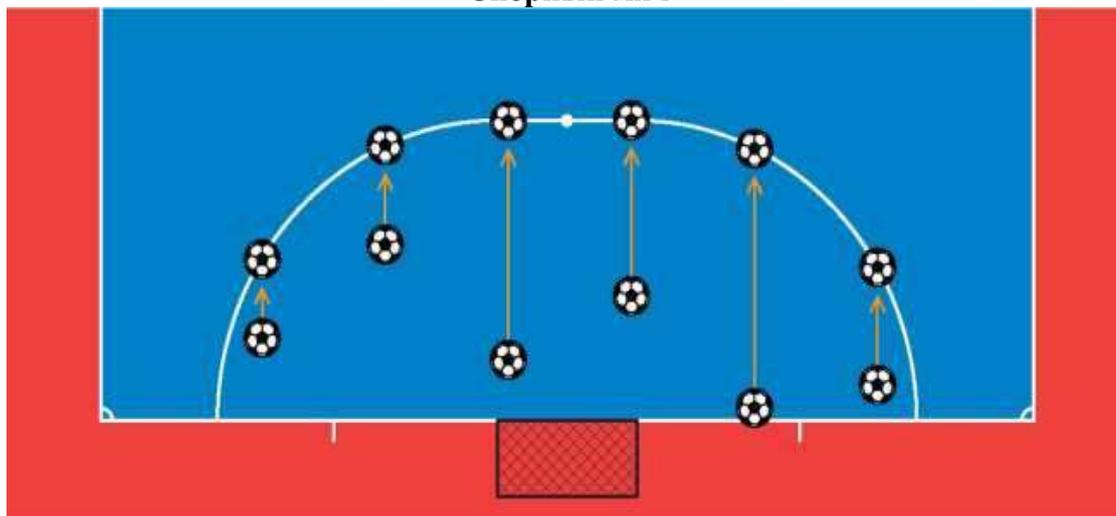
8.3.1. Если, когда мяч находится в игре, судьям временно потребовалось остановить игру по любой причине, не упомянутой нигде в Правилах, то матч возобновляется спорным мячом. Матч также возобновляется спорным мячом, когда это предусмотрено Правилами.

8.3.2. Процедура:

- судья или второй судья бросает мяч в том месте, где он находился, когда игра была остановлена, если игра не была остановлена в штрафной площади, в этом случае один из судей вбрасывает мяч на линии штрафной площади в точке, ближайшей к месту, где мяч находился, когда игра была остановлена;

- Игра возобновлена, когда мяч коснется поверхности внутри площадки. Если мяч покинет площадку после контакта с её поверхностью, и никто из игроков не касается его после того, как он вошёл в игру, то спорный мяч вбрасывается в той же точке, где он вбрасывался в первый раз.

Спорный мяч



8.3.3. Нарушение и наказание

8.3.3.1. Мяч вбрасывается повторно с того же самого места, где он вбрасывался в первый раз:

- если игрок коснется мяча прежде, чем он ударится о площадку;
- если мяч покинет площадку после того, как он ударится об неё и игрок не коснется мяча;
- если совершается любое нарушение прежде, чем мяч ударится об площадку.

8.3.3.2. Если, после контакта мяча с площадкой, игрок прямым ударом ноги направляет его в одни из ворот и мяч непосредственно проходит:

- в ворота соперника, то назначается бросок от ворот;
- в ворота собственной команды, то выполняется угловой удар противоположной командой.

8.3.4. Если, после контакта мяча с площадкой, игрок, касаясь мяча более одного раза, ударом ноги направляет его в одни из ворот и мяч проходит в любые из них, то гол засчитывается

9. Мяч в игре и не в игре

9.1. Мяч не в игре

Мяч находится не в игре, если:

- он полностью пересёк линию ворот или боковую линию по земле или по воздуху;
- игра была остановлена судьями;
- он ударится в потолок;
- нарушена любая процедура её возобновления.

9.2. Мяч в игре

Мяч находится в игре во всех остальных случаях, в том числе, если:

- он отскакивает от стойки или перекладины ворот и остаётся на площадке;
- он отскакивает от судей, когда они находятся на площадке;
- не нарушена любая процедура её возобновления.

9.3. Крытая площадка

9.3.1. Минимальная высота потолков составляет 4 м и предусматривается регламентом соревнований.

9.3.2. Если мяч попадает в потолок, когда он в игре, то матч возобновляется ударом с боковой линии соперником команды, игрок которой последним коснулся мяча. Удар с боковой

линии выполняется с точки на боковой линии, ближайшей к месту на площадке, над которой мяч попал в потолок (см. Правило - 15 Расположение при ударе с боковой линии).

10. Метод ведения счета голов

10.1. Засчитанный гол

10.1.1. Гол засчитывается, когда мяч полностью пересекает линию ворот между стойками и под перекладиной и при условии, что команда, забившая гол, перед этим не нарушила Правил.

10.1.2. Гол не засчитывается, если вратарь атакующей команды умышленно рукой из своей штрафной площади забрасывает мяч или попадает мячом, и является последним, коснувшимся или сыгравшим в мяч. Матч возобновляется броском от ворот противоположной командой.

10.1.3. Если после забитого гола судьи поймут прежде, чем игра будет возобновлена, что команда, которая забила гол, играет с лишним игроком или неправильно выполнила замену, то они не должны засчитывать гол и возобновить игру свободным ударом, выполняемым соперником провинившегося игрока из любой точки внутри штрафной площади. Если начальный удар был уже выполнен, то они применяют санкции к нарушившему игроку в соответствии с Правилom 3, но гол засчитывается. Судьи сообщают о случившемся в проводящую организацию. Если мяч забит противоположной командой, то судьи должны засчитать гол.

10.2. Победившая команда

10.2.1. Команда, забившая большее количество голов в течение матча, считается победителем. Если у обеих команд равное количество голов или нет засчитанных голов, то матч считается закончившемся вничью.

10.2.2. Если регламентом соревнований требуется, чтобы была определена победившая команда по итогам матчей дома и в гостях, то только следующие процедуры разрешаются для определения победившей команды:

- правило голов забитых в гостях;
- дополнительное время;
- удары с 6-метровой отметки.

11. Вне игры

В футзале положение вне игры не существует.

12. Нарушение правил и не дисциплинарное поведение

Нарушение правил, и недисциплинированное поведение игроков являются нарушениями Правил, которые наказываются следующим образом:

12.1. Нарушение правил игры

Нарушения правил игры наказываются штрафным ударом, пенальти или свободным ударом.

12.2. Нарушение, наказываемые штрафным ударом

12.2.1. Штрафной удар выполняется противоположной командой, если игрок совершит любое из следующих семи нарушений, судьями должен учитываться характер воздействия, является ли оно неосторожным, безрассудным или с использованием чрезмерной силы:

- ударит или попытается ударить соперника ногой;
- сделает подножку сопернику;
- прыгнет на соперника;
- нападёт на соперника;
- ударит или попытается ударить соперника рукой;
- толкнёт соперника;
- нападёт на соперника в подкате.

12.2.2. Штрафной удар также выполняется противоположной командой, если игрок совершит любое из следующих трёх нарушений:

- задержит соперника;
- плюнет в соперника;
- умышленно сыграет в мяч рукой (за исключением вратаря в своей штрафной площади);

- штрафной удар выполняется с места, где произошло нарушение;
- вышеупомянутые нарушения являются набранными.

12.3. Нарушения, наказываемые пенальти

Пенальти назначается, если любое из указанных выше десяти нарушений совершается игроком в пределах своей штрафной площади независимо от местоположения мяча, при условии, что он находится в игре.

12.4. Нарушения, наказываемые свободным ударом

Свободный удар выполняется противоположной командой, если вратарь совершит любое из следующих четырёх нарушений:

- контролирует мяч руками или ногами на своей половине площадки более четырёх секунд;
- сыграв в мяч, он повторно касается его на своей половине площадки после того, как им умышленно сыграл партнёр по команде прежде, чем соперник сыграл в мяч или коснулся его;
- коснётся мяча руками в своей штрафной площади после того, как получит умышленный пас от партнёра по команде;
- коснётся мяча руками в своей штрафной площади после того, как он получит его непосредственно после удара мяча с боковой линии от партнёра по команде.

Свободный удар также выполняется противоположной командой, если, по мнению судьи, игрок:

- сыграет в опасной манере в непосредственной близости от соперника;
- блокирует продвижение соперника;
- мешает вратарю выбросить мяч руками;
- совершит против партнёра по команде одно из девяти нарушений, которые наказываются штрафным ударом, если они совершаются против соперника;
- совершит любое другое нарушение, не упомянутое в Правиле 12 или в любом другом Правиле, за которое игра останавливается для предупреждения или удаления игрока.

Свободный удар выполняется с места, где произошло нарушение.

12.5. Не дисциплинарное поведение

Недисциплинированное поведение наказывается предупреждением или удалением.

12.6. Дисциплинарные санкции

12.6.1. Жёлтая карточка используется, чтобы показать игроку или запасному, что он был предупреждён.

12.6.2. Красная карточка используется, чтобы показать игроку или запасному, что он был удалён.

12.6.3. Только игроку или запасному могут быть показаны красная или жёлтая карточки. Соответствующая карточка показывается публично и только на площадке, если матч уже начался. В других случаях арбитры устно информируют игроков и официальных лиц команды о вынесении дисциплинарных санкций.

12.6.4. Арбитры имеют право выносить дисциплинарные санкции с момента, когда они входят в здание, где находится площадка перед началом матча и пока они не покинут его.

12.6.5. Игрок, который совершит нарушение, наказуемое предупреждением или удалением, либо на площадке, либо за её пределами и направленного против соперника, партнёра по команде, судей или любой другой персоны наказывается в соответствии с характером совершённого нарушения.

12.7. Нарушения, наказуемые предупреждением

Игрок предупреждается, если он совершит любое из следующих семи нарушений:

- неспортивное поведение;
- несогласие словом или действием;
- систематически нарушает Правила игры по Футзалу;
- затягивание возобновления игры;
- не соблюдение требуемого расстояния, когда игра возобновляется угловым, штрафным или свободными ударами или ударом с боковой линии (защищаемыми игроками);

- выходит или возвращается на площадку без разрешения судей или нарушает процедуру замены;

- умышленно покидает площадку без разрешения судей.

Запасной предупреждается, если он совершит любое из следующих четырёх нарушений:

- неспортивное поведение;

- несогласие словом или действием;

- затягивание возобновления игры;

- выходит на площадку с нарушением процедуры замены.

12.8. Нарушения, наказуемые удалением

12.8.1. Игрок или запасной удаляется, если он совершит любое из следующих семи нарушений:

- серьёзное нарушение правил

- агрессивное поведение

- плюнет в соперника или любую другую персону

- лишит команду соперника гола или явной возможности забить мяч, умышленно сыграв в него рукой (это не относится к вратарю в пределах своей штрафной площади)

- лишит соперника, движущегося к его воротам, явной возможности забить мяч, совершив нарушение, наказуемое штрафным или свободным ударами или пенальти

- использует оскорбительные, обидные, нецензурные выражения или жесты

- получит второе предупреждение в одном и том же матче.

12.8.2. Запасной удаляется, если он совершит следующее нарушение: лишит гола или явной возможности забить мяч.

12.8.3. Игрок или запасной, который был удалён, должен покинуть техническую зону и пространство, прилегающее к площадке.

13. Штрафной и свободный удары

13.1. Виды ударов

Удары могут быть штрафными или свободными

13.2. Штрафной удар

13.2.1. Жест

- Один из судей показывает штрафной удар, держа одну руку горизонтально и указывая ей направление выполнения удара. Другой рукой судья показывает место на площадке тем самым, давая понять третьему судье и хронометристу, что оно является набранным нарушением.

- Если со штрафного удара мяч непосредственно проходит в ворота соперника, то гол засчитывается.

- Если со штрафного удара мяч непосредственно проходит в ворота собственной команды, то угловой удар выполняется противоположной командой.

- Судьи могут разрешить продолжение игры, применяя принцип преимущества, если команда не совершила пяти набранных нарушений и противоположная команда не лишается гола или явной возможности взятия ворот.

- Если судьи применили принцип преимущества, то они используют обязательные жесты, чтобы показать набранное нарушение хронометристу и третьему судье, как только мяч выйдет из игры.

- Если назначено дополнительное время, то набранные нарушения второго периода продолжают накапливаться в дополнительное время.

13.3. Свободный удар

13.3.1. Судьи показывают свободный удар, поднимая руку над головой. Они держат руку в таком положении до тех пор, пока удар не будет выполнен и мяча не коснётся другой игрок или он не выйдет из игры.

13.3.2. Гол может быть засчитан только, если мяч впоследствии коснётся любого игрока перед тем, как он пройдёт в ворота:

13.3.3. Если со свободного удара мяч непосредственно проходит в ворота соперника, то выполняется бросок от ворот

13.3.4. Если со свободного удара мяч непосредственно проходит в ворота собственной команды, то угловой удар выполняется противоположной командой

13.4. Процедура

Как при штрафном ударе, так и при свободном ударе мяч должен быть неподвижным, когда выполняется удар.

13.5. Штрафной удар, начиная с шестого набранного нарушения у каждой команды

13.5.1. Игрок, выполняющий штрафной удар, бьёт по мячу с целью забить гол и не может передать мяч партнёру по команде

13.5.2. После того как штрафной удар был выполнен, ни один игрок не может касаться мяча до тех пор, пока его не коснётся вратарь защищающейся команды, или он не отскочит от одной из стоек или перекладины ворот, или не покинет площадку

13.5.3. Если игрок совершит шестое командное набранное нарушение на половине площадки команды соперника или на своей половине в области, ограниченной средней линией и воображаемой линией, проходящей через 10 метровую отметку и параллельно средней линии, то штрафной удар выполняется с 10 метровой отметки. Расположение 10 метровой отметки описана в Правиле 1. Штрафной удар выполняется в соответствии с положениями раздела, озаглавленного “Расположение при штрафном и свободном ударах”

13.5.4. Если игрок совершит шестое командное набранное нарушение на своей половине площадки между воображаемой линией, проходящей через 10 метровую отметку, и линией ворот, но за пределами штрафной площади, то атакующая команда принимает решение: выполнять ли удар с 10 метровой отметки, или с места, где произошло нарушение

13.5.5. Начиная с шестого набранного нарушения, добавляется время для выполнения штрафного удара в конце каждой половины матча или в конце каждого периода дополнительного времени

13.6. Расположение при штрафном и свободном ударе

13.6.1. Штрафной и свободный удар за пределами штрафной площади.

13.6.2. Все соперники должны быть не ближе 5 м от мяча, пока он не войдёт в игру.

13.6.3. Мяч в игре, когда по нему нанесён удар, и он движется.

13.6.4. Штрафной и свободный удары выполняются с места, где произошло нарушение, или с места, где находился мяч, когда произошло нарушение (в соответствии с нарушением) или с 10 метровой отметки.

13.6.5. Штрафной или свободный удары, выполняемые защищающейся командой, из пределов штрафной площади.

13.6.6. Все соперники должны быть не ближе 5 м от мяча, пока он не войдёт в игру

13.6.7. Все соперники должны оставаться за пределами штрафной площади, пока он не войдёт в игру.

13.6.8. Мяч в игре, когда непосредственно после удара он покинет пределы штрафной площади.

13.6.9. Штрафной или свободный удары, назначенные в штрафной площади, могут быть выполнены из любой точки внутри этой площади.

13.6.8. Штрафной удар, начиная с шестого набранного нарушения в каждом периоде.

13.6.9. Игроки защищающейся команды не могут устанавливать стенку, чтобы защититься от штрафного удара.

13.6.10. Игрок, выполняющий удар, определяется должным образом

13.6.11. Вратарь располагается в своей штрафной площади на расстоянии не ближе 5 м от мяча

13.6.12. Игроки располагаются на площадке, за исключением футболиста, выполняющего удар, если он пожелает

13.6.13. Игроки, за исключением футболиста, выполняющего удар, и вратаря защищающейся команды, располагаются позади воображаемой линии, которая проходит на одном уровне с мячом параллельно линии ворот и за пределами штрафной площади на расстоянии не менее 5 м от мяча. Они не могут мешать игроку, выполняющему штрафной

удар. Ни один игрок, за исключением футболиста, выполняющего удар, не может пересекать эту воображаемую линию, пока мяч не войдёт в игру

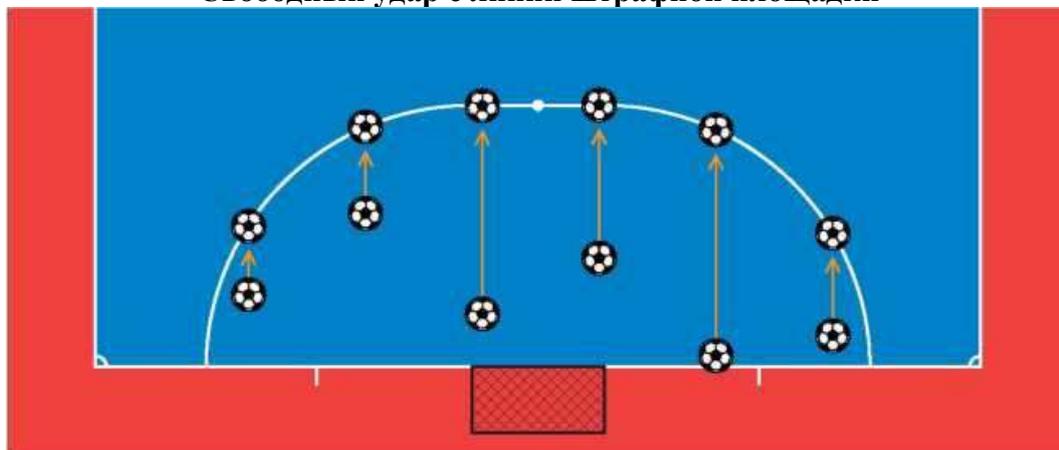
13.6.14. Свободный удар, выполняемый атакующей командой

13.6.15. Все соперники должны быть не ближе 5 м от мяча, пока он не войдёт в игру

13.6.16. Мяч в игре, когда по нему нанесён удар, и он движется

13.6.17. Свободный удар, назначенный в штрафной площади, выполняется с линии штрафной площади в точке, ближайшей к месту, где произошло нарушение.

Свободный удар с линии штрафной площадки



13.7. Нарушения и наказания

13.7.1. Если при выполнении штрафного или свободного удара соперник находится к мячу ближе, чем необходимое расстояние:

- удар повторяется, а нарушивший игрок предупреждается, если не может быть применён принцип преимущества или не совершается другое нарушение, за которое назначается пенальти. Если нарушение наказывается штрафным или свободным ударом, то судьи решают, следует ли наказывать за первоначальное нарушение или за нарушение, совершённое впоследствии. Если последующее нарушение наказывается пенальти или штрафным ударом, то набранное нарушение записывается нарушившей команде.

13.7.2. Если при выполнении штрафного или свободного удара защищающейся командой из своей штрафной площади мяч после удара непосредственно не покинул штрафную площадь:

- удар повторяется.

13.7.3. Если команда выполняет штрафной или свободный удар более четырёх секунд: судьи назначают свободный удар, выполняемый противоположной командой с места, где игра должна была быть возобновлена.

13.7.4. Начиная с шестого набранного нарушения, если игрок, выполняющий удар, не делает это с намерением забить гол: судьи назначают свободный удар, выполняемый противоположной командой с места, где игра должна была быть возобновлена.

13.7.5. Начиная с шестого набранного нарушения, если штрафной удар выполняется партнёром игрока, который был должным образом определён: судьи останавливают игру, предупреждают его за неспортивное поведение и возобновляют матч свободным ударом, выполняемым защищающейся командой с места, где он ударил по мячу.

13.7.6. Штрафной и свободный удар, выполняемый игроком, не вратарём.

Если после введения мяча в игру выполнявший удар игрок повторно коснётся мяча (не руками), прежде чем мяч коснётся другой игрок: свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение.

Если после введения мяча в игру выполнявший удар игрок умышленно сыграет в мяч рукой, прежде чем мяч коснётся другой игрок:

- штрафной удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение и его команде засчитывается набранное нарушение;

- назначается пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площади выполнявшего удар игрока, и его команде засчитывается набранное нарушение.

13.7.7. Штрафной и свободный удар, выполняемый вратарём.

Если после введения мяча в игру вратарь повторно коснётся мяча (не руками), прежде чем мяча коснётся другой игрок:

- свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение.

Если после введения мяча в игру вратарь умышленно сыграет в мяч рукой, прежде чем мяча коснётся другой игрок:

- штрафной удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение, если оно совершено за пределами штрафной площади вратаря, и его команде засчитывается набранное нарушение;

- свободный удар выполняется противоположной командой с линии штрафной площади из точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение, если оно совершено в пределах штрафной площади вратаря.

13.7.8. Если судьи дают сигнал на выполнение штрафного удара, начиная с шестого набранного нарушения, и до того, как мяч войдёт в игру:

- игрок команды, выполняющей удар, нарушит Правила игры по Футзалу, за исключением футболиста, выполняющего удар более четырёх секунд:

- судьи разрешают выполнить удар;

- если мяч проходит в ворота, удар повторяется;

- если мяч не попадает в ворота, судьи останавливают игру и возобновляют матч свободным ударом, выполняемым защищающейся командой, с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе).

13.7.9. В случае, если игрок защищающейся команды нарушит Правила игры по Футзалу, судьи разрешают выполнить удар:

- если мяч проходит в ворота, гол засчитывается;

- если мяч не попадает в ворота, удар повторяется;

- один или более игроков защищающейся команды и один или более игроков атакующей команды нарушают Правила игры по Футзалу.

13.7.10. Удар повторяется, начиная с шестого набранного нарушения, если после того, как штрафной удар был выполнен игроком, выполняющим удар, не направляет мяч вперед с целью забить гол.

13.7.11. Судьи останавливают игру и возобновляют матч свободным ударом, выполняемым защищающейся командой, с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе).

13.7.12. Игрок, выполняющий удар, повторно коснётся мяча (не руками) прежде, чем мяча коснётся другой игрок:

- свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе);

- партнёр игрока команды футболиста, выполняющего удар, коснётся мяча (не руками) прежде, чем мяч касается вратаря защищающейся команды, отскочит от одной из стоек или перекладины ворот или покинет площадку;

- свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе);

игрок умышленно сыграет в мяч рукой;

штрафной удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе) и его команде засчитывается набранное нарушение;

назначается пенальти, если нарушение было совершено игроком защищающейся команды в своей штрафной площади, за исключением вратаря защищающейся команды (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе) и его команде засчитывается набранное нарушение;

мяч коснется постороннего лица или постороннего предмета, когда мяч движется вперед:

удар повторяется

мяч отскакивает на площадку от вратаря, стойки или перекладины ворот и затем касается постороннего лица или постороннего предмета:

судьи останавливают игру

игра возобновляется спорным мячом с места, где он коснулся постороннего лица или постороннего предмета, за исключением, когда мяч касается постороннего лица или постороннего предмета в штрафной площади, в этом случае один из судей вбрасывает мяч на линии штрафной площади в точке, ближайшей к месту, где мяч находился, когда игра была остановлена

мяч лопается или приходит в негодность, когда он находится в игре, и не коснулся предварительно стоек, перекладины ворот или другого игрока:

удар повторяется

14. Пенальти

14.1. Пенальти назначается в ворота команды, которая совершит в своей штрафной площади любое из десяти нарушений, наказуемых штрафным ударом и, когда мяч находится в игре.

14.2. Гол может быть засчитан непосредственно с пенальти.

14.3. Добавляется время для выполнения пенальти в конце каждой половины матча или в конце каждого периода дополнительного времени.

15. Расположение мяча и игроков

15.1. Мяч:

- должен быть установлен на 6-метровой отметке.

15.2. Игрок, выполняющий пенальти:

- должен быть определен соответствующим образом.

15.3 Вратарь защищаемой команды:

должен располагаться на линии ворот между стойками, лицом к игроку, выполняющему удар, до тех пор, пока по мячу не будет нанесен удар.

15.4 Игроки, кроме выполняющего удар, должны находиться:

- на площадке;

- за пределами штрафной площади;

- позади 6-метровой отметки;

- не ближе 5 м от 6-метровой отметки.

15.5. Процедура

15.5.1 После того, как игроки расположились в соответствии с этим Правилom, один из судей даёт сигнал на выполнение пенальти.

15.5.2. Игрок, выполняющий пенальти, должен ударом ноги направить мяч вперед.

15.5.3. Мяч находится в игре, когда по нему нанесен удар, и он движется вперед.

15.5.4. Когда выполняется пенальти в основное время или продлевается время первой половины или всего матча, или в конце дополнительного времени, если таковое имеется, чтобы дать возможность выполнить или повторить пенальти, гол засчитывается, если, прежде чем пройти в ворота между стойками и под перекладиной:

- мяч коснется одной или обеих стоек и/или перекладины и/или вратаря.

15.5.5. Судьи решают, когда 6-метровый удар завершен.

16. Нарушения и наказания

16.1. Если игрок, выполняющий пенальти, не направляет мяч вперед:

- судьи останавливают игру и матч возобновляется свободным ударом, выполняемым с 6-метровой отметки защищаемой командой (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе).

16.2. Если во время выполнения пенальти удар по мячу наносит партнер игрока, который был должным образом определен:

- судьи останавливают игру, предупреждают его за неспортивное поведение и матч возобновляется свободным ударом, выполняемым с 6-метровой отметки защищающейся командой.

16.3. Если судьи дают сигнал на выполнение пенальти, и до того, как мяч войдёт в игру, возникает одна из следующих ситуаций:

- игрок той же команды, что и игрок, выполняющий удар, нарушает Правила игры по Футзалу;

- судьи разрешают выполнить удар;

- если мяч проходит в ворота, удар повторяется;

- если мяч не попадает в ворота, судьи останавливают игру и возобновляют матч свободным ударом, выполняемым защищающейся командой, с места, где произошло нарушение.

Игрок защищающейся команды нарушит Правила игры по Футзалу:

- судьи разрешают выполнить удар;

- если мяч проходит в ворота, гол засчитывается;

- если мяч не попадает в ворота, удар повторяется;

Один или более игроков защищающейся команды и один или более игроков атакующей команды нарушают Правила игры по Футзалу:

- удар повторяется.

16.4. Если после выполнения пенальти:

- игрок, выполняющий удар, повторно коснётся мяча (не руками) прежде, чем мяча коснётся другой игрок:

- свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе).

- игрок, выполняющий удар, умышленно сыграет в мяч рукой прежде, чем мяча коснётся другой игрок:

- штрафной удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе) и его команде засчитывается набранное нарушение;

- мяч касается постороннего лица или постороннего предмета, когда мяч движется вперёд:

- удар повторяется;

- мяч отскакивает на площадку от вратаря, стойки или перекладины ворот и затем касается постороннего лица или постороннего предмета:

- судьи останавливают игру.

Игра возобновляется спорным мячом с места, где он коснулся постороннего лица или постороннего предмета, за исключением, когда мяч касается постороннего лица или постороннего предмета в штрафной площади, в этом случае один из судей вбрасывает мяч на линии штрафной площади в точке, ближайшей к месту, где мяч находился, когда игра была остановлена;

- мяч лопается или приходит в негодность, когда он находится в игре, и не коснулся предварительно стоек, перекладины ворот или игрока:

- удар повторяется.

17. Удар с боковой линии

17.1. Удар мяча с боковой линии является способом возобновления игры.

17.2. Удар мяча с боковой линии выполняется соперником игрока, который последним коснулся мяча, когда мяч полностью пересёк боковую линию либо по земле, либо по воздуху или касается потолка в зале.

17.3. Гол не может быть засчитан непосредственно после удара с боковой линии.

17.4. Расположение игроков

Соперники должны быть:

- на площадке;

- на расстоянии на менее 5 м от места на боковой линии, с которого выполняется удар мяча с боковой линии.

17.5. Процедура

Существует один тип процедуры:

- удар мяча с боковой линии.

17.6. Расположение при ударе мяча с боковой линии

В момент подачи мяча футболист, выполняющий удар:

- располагает одну ногу на боковой линии или на покрытии за пределами площадки;
- наносит удар по мячу, который должен быть неподвижен, или из точки, где мяч покинул площадку, или с поверхности за её пределами на расстоянии не более 25 см от этой точки;

- вводит мяч в течение четырёх секунд, как только будет готов сделать это.

Мяч находится в игре, когда он выйдет на площадку.

17.7 Нарушение и наказание

17.7.1. Если, когда выполняется удар мяча с боковой линии, соперник находится ближе к мячу, чем необходимое расстояние:

- удар мяча с боковой линии повторяется той же командой, а нарушивший игрок предупреждается, если не может быть применён принцип преимущества, или, если нарушение, наказуемое штрафным или свободным ударом или пенальти не совершено противоположной командой игроку, выполнявшему удар мяча с боковой линии.

17.7.2. Если соперник нечестным приёмом отвлекает внимание или мешает игроку, выполняющему удар по мячу с боковой линии:

- он получает предупреждение за неспортивное поведение.

17.7.3. За любое другое нарушение процедуры удара мяча с боковой линии:

- удар мяча с боковой линии выполняется игроком противоположной командой.
- удар мяча с боковой линии, выполняемый игроком, не вратарём.

17.7.4. Если мяч находится в игре и футболист, выполняющий удар по мячу с боковой линии, повторно коснётся мяча (не руками), прежде чем мяча коснётся другой игрок:

- свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе)

17.7.5. Если мяч находится в игре и футболист, выполняющий удар по мячу с боковой линии, умышленно сыграет в мяч рукой, прежде чем мяча коснётся другой игрок:

- штрафной удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе) и его команде засчитывается набранное нарушение;

- назначается пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площади игрока, выполнявшего удар по мячу с боковой линии, и его команде засчитывается набранное нарушение.

Удар мяча с боковой линии, выполняемый вратарём

Если после введения мяча в игру вратарь повторно коснётся мяча (не руками), прежде чем мяча коснётся другой игрок:

- свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе).

Если после введения мяча в игру вратарь умышленно сыграет в мяч рукой, прежде чем мяча коснётся другой игрок:

- штрафной удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе), если оно совершено за пределами штрафной площади вратаря, и его команде засчитывается набранное нарушение;

- свободный удар выполняется противоположной командой с линии штрафной площади из точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе), если оно совершено в пределах штрафной площади вратаря.

18. Бросок от ворот

18.1. Бросок от ворот является способом возобновления игры.

18.2. Бросок от ворот назначается, когда мяч полностью пересекает линию ворот либо по земле, либо по воздуху, последним коснувшись игрока атакующей команды, и гол не был засчитан в соответствии с Правилем 10.

18.3. Гол не может быть забит непосредственно броском от ворот.

18.4. Расположение игроков

Соперники должны быть:

- на площадке и за пределами штрафной площади команды, выполняющей бросок от ворот, пока мяч не войдёт в игру.

18.5. Процедура

18.5.1. Мяч выбрасывается из любой точки внутри штрафной площади вратарём защищающейся команды

18.5.2. Вратарь защищающейся команды выполняет бросок от ворот в течение четырёх секунд, как только будет готов сделать это

18.5.3. Мяч находится в игре, когда он выброшен непосредственно за пределы штрафной площади вратарём защищающейся команды

18.6. Нарушение и наказание

18.6.1. Если мяч не выброшен непосредственно за пределы штрафной площади броском от ворот:

- бросок повторяется, но отсчёт четырёх секунд не открывается вновь и продолжается даже тогда, когда вратарь готов, чтобы повторить бросок.

18.6.2. Если мяч находится в игре и вратарь повторно коснётся мяча (не руками), прежде чем мяча коснётся другой игрок:

- свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе).

18.6.3. Если мяч находится в игре и вратарь умышленно сыграет в мяч рукой, прежде чем мяча коснётся другой игрок:

- штрафной удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе), если оно совершено за пределами штрафной площади вратаря, и его команде засчитывается набранное нарушение;

- свободный удар выполняется противоположной командой с линии штрафной площади из точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе), если оно совершено в пределах штрафной площади вратаря.

18.6.4. Если мяч находится в игре и вратарь касается его снова на своей половине площадки после того, как им умышленно сыграл партнёр по команде прежде, чем соперник сыграл в мяч или коснулся его:

- свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе)

18.6.5. Если бросок от ворот не выполнен в течение четырёх секунд:

- свободный удар выполняется противоположной командой с линии штрафной площади из точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе).

18.6.6. Если бросок от ворот выполняется с атакующими игроками в штрафной площади:

- бросок повторяется, если любой из атакующих игроков касается мяча или мешает броску, выполняемым должным образом.

18.6.7. В случае любого другого нарушения этого Правила:

- бросок от ворот повторяется. Если нарушение совершается командой, выполняющей бросок от ворот, отсчёт четырёх секунд не открывается вновь и продолжается даже тогда, когда вратарь готов повторить бросок от ворот.

19. Угловой удар

19.1. Угловой удар является способом возобновления игры.

Угловой удар назначается, когда мяч полностью пересекает линию ворот либо по земле, либо по воздуху, последним коснувшись игрока защищающейся команды, и гол не был засчитан в соответствии с Правилем 10.

19.2. Гол может быть засчитан непосредственно с углового удара, но только в ворота противоположной команды.

19.3. Расположение мяча и игроков

19.3.1. Мяч должен быть:

- внутри углового сектора, ближайшего к точке, где мяч пересёк линию ворот.

19.3.2. Соперники должны быть:

- на площадке на расстоянии не менее 5 м от углового сектора, пока мяч не войдёт в игру.

19.4. Процедура

19.4.1. Удар по мячу ногой выполняет игрок атакующей команды

19.4.2. Команда, выполняющая удар, должна ввести мяч в течение четырёх секунд, как только будет готова сделать это

19.4.3. Мяч находится в игре, когда по нему нанесён удар, и он движется

19.5. Нарушение и наказание

19.5.1. Если, когда выполняется угловой удар, соперник находится ближе к мячу, чем необходимое расстояние:

- угловой удар повторяется той же командой, а нарушивший игрок предупреждается, если не может быть применён принцип преимущества, или, если нарушение, наказуемое штрафным или свободным ударом или пенальти не совершено защищающейся командой.

19.5.1. Если соперник нечестным приёмом отвлекает внимание или мешает игроку, выполняющему угловой удар:

- он получает предупреждение за неспортивное поведение.

19.5.2. Если угловой удар не выполняется в течение четырёх секунд:

- бросок от ворот выполняет противоположная команда.

19.5.3. В случае любого другого нарушения процедуры или расположения мяча:

- угловой удар повторяется.

19.5.4. Если нарушение совершается командой, выполняющей удар, отсчёт четырёх секунд не открывается вновь и продолжается даже тогда, когда футболист готов повторить удар.

19.5.5. Угловой удар, выполняемый игроком, не вратарём

Если мяч находится в игре и футболист, выполнявший удар, повторно коснётся мяча (не руками), прежде чем мяча коснётся другой игрок:

- свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе).

Если мяч находится в игре и футболист, выполнявший удар, умышленно сыграет в мяч рукой, прежде чем мяча коснётся другой игрок:

- штрафной удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе) и его команде засчитывается набранное нарушение;

- назначается пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площади игрока, выполнявшего удар, и его команде засчитывается набранное нарушение.

19.5.6. Угловой удар, выполняемый вратарём

Если после введения мяча в игру вратарь повторно коснётся мяча (не руками), прежде чем мяча коснётся другой игрок:

- свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе).

Если после введения мяча в игру вратарь умышленно сыграет в мяч рукой, прежде чем мяча коснётся другой игрок:

- штрафной удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе), если оно

совершено за пределами штрафной площади вратаря, и его команде засчитывается набранное нарушение;

- свободный удар выполняется противоположной командой с линии штрафной площади из точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение (см. Правило 13 - Расположение при штрафном и свободном ударе), если оно совершено в пределах штрафной площади вратаря.

19.5.7. Голы в гостях, дополнительное время и удары с 6-метровой отметки - это три способа утверждённых для определения команды победителя, когда регламентом соревнований требуется определить команду победитель после того, как матч закончился вничью. Дополнительное время и удары с 6-метровой отметки не являются частью матча.

19.6. Голы в гостях

Регламент соревнований может предусматривать, что там, где команды играют друг против друга дома и в гостях, если после второго матча общее число забитых голов одинаковое, то голы, засчитанные на площадке команды-соперницы, учитываются вдвойне.

19.7. Дополнительно время

Регламент соревнований может предусматривать два равных дополнительных периода продолжительностью три или пять минут каждый, которые должны быть сыграны. К ним применяются положения Правила 8. В Регламенте соревнований должна быть точно указана продолжительность двух равных периодов дополнительного времени.

20. Удары с 6-ти метровой отметки

Регламент соревнований может предусматривать удары с 6-метровой отметки в соответствии с процедурой, установленной ниже.

20.1. Процедура

20.1.1. Судья выбирает ворота, в которые будут выполняться удары.

20.1.2. Судья подбрасывает монету и команда, капитан которой выиграл жребий, выбирает первой или второй будет выполнять удары.

20.1.3. Судья, второй судья, третий судья и хронометрист ведут запись выполняемых ударов.

20.1.4. Обе команды выполняют по три удара в соответствии с условиями, приведёнными ниже.

20.1.5. Удары выполняются командами поочерёдно.

20.1.6. Если прежде, чем обе команды выполнят по три удара, у одной из команд засчитано голов больше, чем другая сможет забить, даже, если бы она выполнила все три удара, то пробитие ударов прекращается.

20.1.7. Если обе команды после выполнения трёх ударов имеют равное число голов, или не имеют ни одного гола, выполнение ударов продолжается в том же порядке, пока одна из команд не забьёт на гол больше, чем другая, при одинаковом числе ударов.

20.1.8. Все игроки и запасные имеют право выполнять пенальти.

20.1.9. Вратарь может быть заменён любым игроком во время выполнения ударов с 6-метровой отметки.

20.1.10. Каждый удар выполняется другим игроком и все, имеющие на это право игроки, должны выполнить свой удар прежде, чем любой игрок может выполнить удар повторно.

20.1.11. Имеющий право на удар игрок может поменяться местами с вратарём в любой момент времени выполнения ударов с 6-метровой отметки, при условии, что судья проинформирован, и экипировка игрока является соответствующей.

20.1.12. Только имеющим право на удар игрокам, включая вратарей, судей и третьего судью, разрешается находиться на площадке, когда выполняются удары с 6-метровой отметки

20.1.13. Все, имеющие право на удар игроки, исключая игрока, выполняющего удар, и двух вратарей должны находиться на противоположной половине площадки с третьим судьёй

20.1.14. Вратарь, который является партнёром по команде футболиста, выполняющего пенальти, должен находиться на площадке напротив зоны замены, на уровне 6-метровой отметки, не ближе 5 м от неё.

20.1.15. Если в конце матча или дополнительного времени, но перед началом выполнения ударов с 6-метровой отметки, одна команда имеет большее число игроков, включая запасных, чем у соперника, она должна сократить их число, чтобы сравняться с соперником, а капитан команды должен сообщить судье фамилию и номер каждого исключённого игрока

20.1.16. Если команда должна сократить число игроков, чтобы сравняться с соперником, она может исключить вратарей, как игроков, имеющих право на выполнение пенальти

20.1.17. Вратарь, исключённый от выполнения пенальти с тем, чтобы сравнять число игроков своей команды с числом игроков команды соперника, и который находится в своей технической зоне, может заменить вратаря своей команды в любой момент

20.1.18. До начала ударов с 6-метровой отметки судья должен обеспечить, чтобы равное число игроков каждой команды, имеющих право на выполнение пенальти, оставались на другой половине площадки

20.1.19. Техническая зона является специальной зоной для технического персонала и запасных.

Несмотря на то, что размеры и расположение технических зон могут отличаться на разных спортивных сооружениях, следующие рекомендации приводятся для общего руководства:

- техническая зона продлевается на 1 м в обе стороны от мест, предназначенных для сидения, и вперёд до расстояния 75 см от боковой линии;
- для обозначения технической зоны рекомендуется использовать маркировку;
- число лиц, которым разрешается находиться в технической зоне, определяется регламентом соревнований;
- лиц, находящихся в технической зоне, определяют до начала матча в соответствии с регламентом соревнований.

Только один из официальных лиц команды в данный момент имеет право давать тактические указания и находиться стоя.

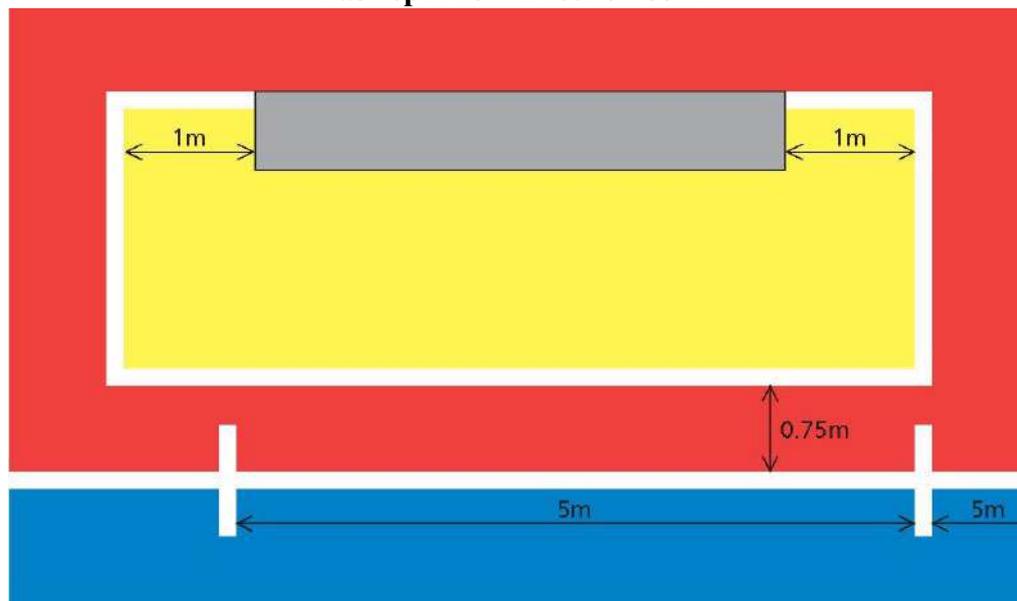


Тренер и другие официальные лица команды должны оставаться в пределах технической зоны, за исключением особых обстоятельств, например, выход на площадку массажиста или врача с разрешения судей для осмотра травмированного игрока или организации его эвакуации с площадки

Тренер и другие, находящиеся в технической зоне, должны вести себя ответственно, избегая помех передвижению игрокам и судьям

Запасные и фитнес-тренер могут разминаться во время матча в этой зоне при условии, что этими действиями они не мешают передвижению игроков и судей и ведут себя ответственно:

Размеры технической зоны



20.1.20. Резервный судья-помощник:

- назначается в соответствии с регламентом соревнований и заменяет хронометриста, если любой из судей не может продолжить судейство матча. Он помогает судьям в ходе всего времени матча;

- помогает в выполнении любых административных обязанностей до, во время и после матча, как того потребуют судьи;

- после матча он предоставляет в проводящую организацию рапорт о любых неправомерных действиях или других инцидентах, которые произошли вне поля зрения судей. Он должен сообщить судьям о любом подготовленном рапорте;

- ведёт запись всех инцидентов, произошедших до, во время и после матча;

- имеет с собой дополнительный ручной хронометр на случай, если он потребуется из-за инцидента любого рода;

- располагается на видном месте, но не рядом с судьями помощниками.

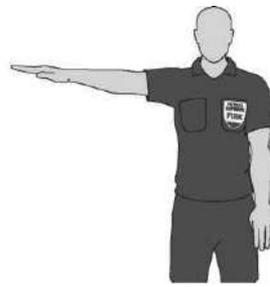
20.1.21. Судьи должны пользоваться жестами, перечисленными ниже, помня, что есть жесты, которые должен применять только один из судей и есть жест, который должны применять оба судьи одновременно.

Судьи помощники должны подавать жесты на тайм-аут и на пятое набранное нарушение.

Жесты судей во время игры



Начальный удар / возобновление игры



Штрафной удар / пенальти



Удар мяча с боковой линии (1)



Удар мяча с боковой линии (2)



Угловой удар (1)



Угловой удар (2)



Бросок от ворот (1)



Бросок от ворот (2)



Тайм-аут



Отсчёт четырёх секунд (1)



Отсчёт четырёх секунд (2)



Пятое набранное нарушение



Принцип преимущества для набранного нарушения



Принцип преимущества для не набранного нарушения



Набранное нарушение после применения принципа преимущества (1)



Набранное нарушение после применения принципа преимущества (2)



Набранное нарушение после применения принципа преимущества (3)



Набранное нарушение после применения принципа преимущества (4)



Предупреждение
(желтая карточка)



Удаление
(красная карточка)



Свободный удар



Номер игрока - 1



Номер игрока - 2



Номер игрока - 3



Номер игрока - 4



Номер игрока - 5



Номер игрока - 6



Число игроков - 7



Число игроков - 8



Число игроков - 9



Число игроков - 10



Число игроков - 11



Число игроков - 12



Номер игрока - 13



Номер игрока - 14



Номер игрока - 15



Гол



Автогол (1)



Автогол (2)

ЖЕСТЫ ОБОИХ СУДЕЙ НА ВОЗОБНОВЛЕНИЕ ИГРЫ



Свободный удар

ЖЕСТЫ СУДЕЙ ПОМОЩНИКОВ



Тайм - аут



Пятое набранное нарушение

Раздел 11. ШАХМАТЫ

Основные правила игры

1. Природа и цели шахматной игры.

1.1. В шахматы играют два противника, которые по очереди двигают свои фигуры по квадратной доске, называемой “шахматной доской”. Игру начинает тот, у кого белые фигуры. Говорят, что шахматист “имеет ход”, когда ход его противника “сделан”.

1.2. Цель каждого шахматиста состоит в том, чтобы поставить короля противника “под атаку” так, чтобы у противника не было легального хода. Говорят, что тот, кто достиг этой цели, “заматовал” неприятельского короля и выиграл партию. Не разрешается оставлять своего короля под атакой, подвергать своего короля атаке, а также “съесть” неприятельского короля, Противник, король которого заматован, проиграл партию.

1.3. Если позиция такова, что ни один из противников не может дать мата, партия считается ничьей.

2. Начальное положение фигур на шахматной доске.

2.1. Шахматная доска состоит из 64-х одинаковых квадратов (сетка 8 на 8) попеременно светлого (“белые” квадраты) и темного (“черные” квадраты) цвета.

Шахматная доска помещается между игроками так, что ближайший угловой квадрат справа от игрока будет белым.

2.2. В начале партии один игрок имеет 16 светло окрашенных фигур (“белые” фигуры); другой имеет 16 темно окрашенных фигур (“черные” фигуры):

Это следующие фигуры:

Белый король, обычно обозначаемый символом



Белый ферзь, обычно обозначаемый символом



Две белых ладьи, обычно обозначаемых символом



Два белых слона, обычно обозначаемых символом



Два белых коня, обычно обозначаемых символом



Восемь белых пешек, обычно обозначаемых символом



Черный король, обычно обозначаемый символом



Черный ферзь, обычно обозначаемый символом



Две черных ладьи, обычно обозначаемых символом



Два черных слона, обычно обозначаемых символом



Два черных коня, обычно обозначаемых символом

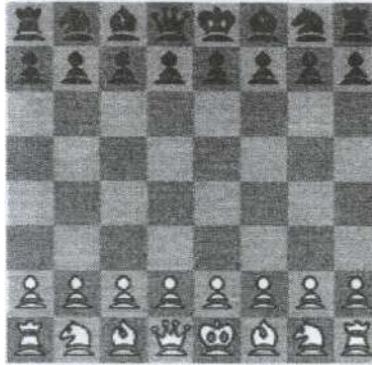


Восемь черных пешек, обычно обозначаемых символом



2.3. Начальная позиция фигур на шахматной доске является следующей

Начальная позиция



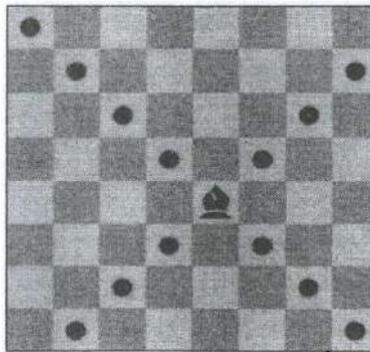
2.4. Восемь вертикальных столбцов квадратов называются “линиями”. Восемь горизонтальных рядов квадратов называются “горизонталями”. Прямая линия квадратов одного цвета, проходящая из угла в угол, называется “диагональю”.

3. Ходы фигур

3.1. Не разрешается передвигать фигуры на поле занимаемое фигурой того же цвета. Если фигура передвигается на поле занимаемое фигурой противника, то последняя берется и удаляется с доски как часть того же хода. Говорят, что фигура атакует фигуру противника, если она может совершить взятие на этом поле согласно статьям 3.2. – 3.8. Считается, что фигура атакует какое-то поле даже если такая фигура не может пойти на это поле, так как она в таком случае ушла бы или поставила бы короля своего цвета под удар.

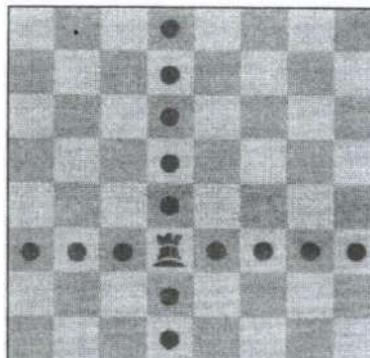
3.2. Слон может ходить на любое поле по диагонали, на которой он находится.

Ход слона



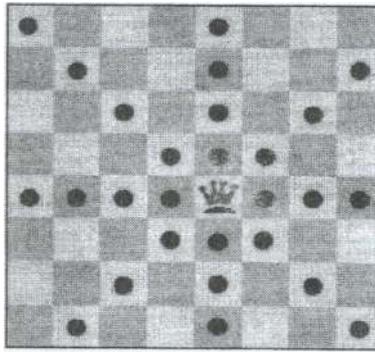
3.3. Ладья может пойти на любое поле по линии или горизонтали, на которой она находится.

Ход ладьи



3.4. Ферзь может пойти на любое поле по линии, горизонтали или диагонали, на которой он находится.

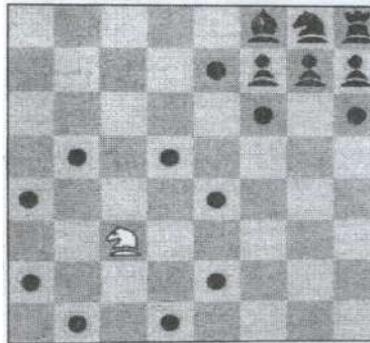
Ход ферзя



3.5. При совершении этих ходов слон, ладья или ферзь не могут перейти через какие-либо находящиеся на их пути фигуры.

3.6. Конь может пойти на одно из полей ближайших к тому, на котором он расположен, но не на той же горизонтали, линии или диагонали.

Ход коня



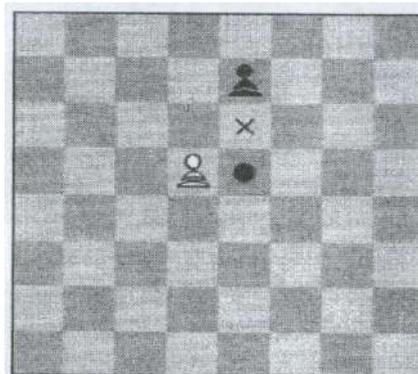
3.7. а) Пешка может пойти вперед на незанятое поле непосредственно перед ней на той же линии или

б) На своем первом ходе пешка может пойти как в пункте а) или же на два поля вперед по той же линии при условии, что оба поля не заняты или

в) Пешка может пойти на поле занятое фигурой противника, расположенной впереди нее по диагонали на соседней линии, беря эту фигуру.

г) Пешка атакует поле пересекаемое неприятельской пешкой, которая пошла сразу на два поля вперед со своего первоначального положения, может забрать эту неприятельскую пешку так, как если бы последняя пошла бы только на одно поле. Такое взятие законно только на ходе следующим за таким продвижением и называется взятием на проходе:

Ход пешки

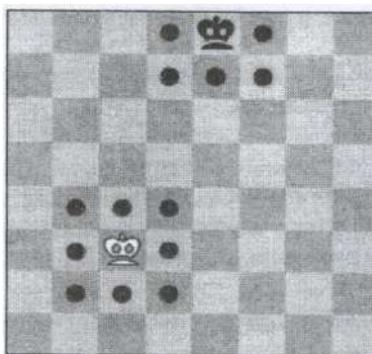


д) Когда пешка достигает горизонтали самой далекой от ее начального положения, ее надо обменять – как часть того же хода – на нового ферзя, новую ладью, нового слона или коня того же цвета. Выбор игрока при этом не ограничен ранее взятыми у него фигурами. Этот обмен пешки на другую фигуру называется “превращением” и влияние этой фигуры начинается тут же.

3.8. Есть два разных способа ходить королем:

а) двигая его на любое соседнее поле, не атакованное одной или более фигурами противника;

Ход королем



б) “рокировка” его. Это ход короля и любой из ладей того же цвета на той же горизонтали, считая его как один ход короля и выполняя его следующим образом: король переносится на два поля со своего начального положения к ладье, затем эта ладья переносится на поле только что пересеченное королем.

3.9. Говорят, что король находится под шахом если он атакован одной или несколькими неприятельскими фигурами, даже если такие фигуры не могут пойти на это поле, так как они в таком случае оставят или поместят своего короля под шахом. Нельзя ходить ни одной фигурой, если этот ход либо подвергнет короля того же цвета шаху, или оставит его под шахом.

4. Акт совершения хода.

4.1. Каждый ход должен быть сделан только одной рукой.

4.2. Игрок, который должен сделать ход, может поправить одну или несколько фигур на их полях при условии, что он вначале выразит свое намерение (сказав, например, “поправляю”).

4.3. Исключая то, что предусмотрено в п.п. 4.2., если игрок, который должен сделать ход, намеренно трогает на доске:

а) одну или несколько своих фигур, то он должен пойти первой фигурой, до которой он дотронулся и которой можно пойти или

б) одну или несколько неприятельских фигур, то он должен взять первую неприятельскую фигуру, до которой он дотронулся и которую можно взять или

в) по одной фигуре каждого цвета, то он должен взять фигуру противника своей фигуры или, если этот ход по правилам невозможен, пойти первой фигурой, до которой он дотронулся и которой можно пойти, или взять первую фигуру противника, до которой он дотронулся и которая может быть взята. Если не ясно, до какой фигуры – своей или противника – дотронулся игрок, то надо считать, что вначале он тронул свою фигуру.

4.4. а) Если игрок намеренно трогает своего короля и ладью, он должен рокировать в эту сторону при условии, что это можно сделать по правилам.

б) Если игрок намеренно трогает свою ладью, а затем своего короля, то он не имеет права рокировать в эту сторону на этом ходе, и данная ситуация должна разрешаться в соответствии со статьей 4.3. (а).

в) Если игрок, намеревающийся рокировать, трогает своего короля или короля и ладью в одно и то же время, но рокировка в эту сторону невозможна по правилам, то игрок должен сделать другой, возможный по правилам ход своим королем, в том числе рокировку в противоположную сторону. Если у короля нет возможного по правилам хода, то игрок имеет право сделать любой законный ход.

г) Если игрок проводит пешку, то выбор той фигуры, в которую она превращается, считается окончательным, когда эта фигура уже дотронулась до поля превращения.

4.5. Если ни одна из дотронутых фигур не может по правилам пойти или быть взятой, то игрок может сделать любой законный ход.

4.6. В том случае когда – в качестве законного хода или части законного хода – фигура оставлена на поле, ее нельзя переставить на другое поле. Ход считается сделанным, когда выполнены все соответствующие требования статьи № 3.

а) в случае взятия, – когда взятая фигура удалена с доски и игрок, поставив свою собственную фигуру на это поле, отпустил руку от взявшей фигуры;

б) в случае рокировки, – когда игрок отпустил руку от ладьи на поле пересеченном до этого королем. Когда игрок отпустил руку от короля, ход еще не сделан, но игрок не имеет больше права сделать какой – либо другой ход, помимо рокировки в эту сторону, если это разрешено правилами;

в) в случае превращения пешки – когда пешка 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, но игрок больше не имеет права пойти пешкой на другое поле.

4.7. Игрок теряет свое право заявить о нарушении своим противником правил статей 4.3. или 4.4. после того, как он намеренно дотронулся до какой – либо фигуры.

5. Завершение игры.

5.1. а) Партия выигрывается игроком, который дал мат королю противника. Это немедленно заканчивает игру при условии, что ход, создающий матовую позицию, разрешен правилами.

б) Партия выигрывается игроком, чей противник заявляет, что сдается. Это немедленно заканчивает игру.

5.2. а) Игра заканчивается вничью, когда игрок, который должен ходить, не имеет хода разрешенного правилами, а его король не находится под шахом. Говорят, что такая партия закончилась “патом”. Это немедленно заканчивает игру при условии, что ход, создающий патовое положение, разрешен правилами.

б) Игра заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой ни один из игроков не сможет заматовать короля противника любой серией разрешенных правилами ходов. Говорят, что игра достигла “мертво ничейного положения”. Это немедленно прекращает игру при условии, что ход приводящий к такому положению разрешен правилами.

в) Игра заканчивается вничью по соглашению между двумя игроками во время игры. Это немедленно заканчивает партию (см. статью 9.1.).

г) Игра может считаться ничьей, если любое совершенно одинаковое положение должно сейчас возникнуть или уже возникло на доске по крайней мере в третий раз (см. статью 9.2.).

д) Игра может считаться ничьей, если каждый игрок сделал по крайней мере пятьдесят последних ходов подряд, не двинув ни одной пешки и не сделав ни одного взятия (см. статью 9.3.).

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ

6. Шахматные часы.

6.1. Под “шахматными часами” подразумеваются часы с двумя циферблатами, соединенными друг с другом таким образом, что только один из них может работать в какой-либо данный момент.

В данных шахматных правилах под “часами” подразумевается один из двух циферблатов.

“Падение флажка” означает, что для одного игрока выделенное время кончилось.

6.2. а) При использовании шахматных часов каждый игрок должен сделать какое-то минимальное количество ходов или все ходы за какой-то выделенный период времени и (или) может получить за каждый ход какое-то дополнительное количество времени. Все это должно быть указано заранее.

б) Время сэкономленное игроком за один период (игрового времени) добавляется к времени выделяемому ему на следующий период, за исключением случая, когда используется режим “задержки по времени”.

В режиме задержки по времени оба игрока получают какое-то “основное время на обдумывание”. Кроме того, каждый игрок получает при каждом ходе некоторое “фиксированное дополнительное время”. Отсчет основного времени начинается только тогда, когда истекло фиксированное время. Если игрок переключает свои часы до истечения фиксированного времени, основное отведенное на обдумывание время не изменяется независимо от пропорции использованного им фиксированного времени.

6.3. Каждый из циферблатов снабжен “флажком”. Как только флажок падает, необходимо проверить выполнение требований статьи 6.2. (а).

6.4. До начала игры судья решает, где должны находиться часы.

6.5. Во время назначенного для начала игры включаются часы игрока имеющего белые фигуры.

6.6. Если к началу игры не появляется ни один из игроков, игрок имеющий белые фигуры должен потерять все то время, которое пройдет до его прибытия, если только правила данного соревнования или решение судьи не будут другими.

6.7. Любой игрок, приходящий на партию спустя более одного часа после назначенного начала игрового времени считается проигравшим партию, если только правила данного соревнования или решение судьи соревнования не будут другими.

6.8. а) Во время игры каждый шахматист, сделав ход на доске, должен остановить свои часы и включить часы противника. Игроку всегда должны позволить остановить его часы. Его ход считается незаконченным пока он не сделал этого, если только сделанный им ход не приводит к окончанию партии (см. статьи 5.1. и 5.2.).

Время между совершением хода на доске и остановкой его часов с включением часов противника рассматривается как часть времени выделенного игроку.

б) Игрок должен переключать свои часы той же рукой, которой он сделал ход. Игроку запрещается держать палец на кнопке часов или “нависать” над ней.

в) Игроки должны обращаться с часами надлежащим образом. Запрещается стучать по часам, поднимать или валить их. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со статьей 13.4.

г) Если игрок не в состоянии пользоваться часами, то для совершения операции переключения он может предоставить помощника приемлемого для судьи. Часы такого игрока должны быть установлены судьей справедливым образом.

6.9. Флажок считается упавшим, когда судья отмечает этот факт или когда игрок сделал соответствующее факту заявление об этом.

6.10. За исключением тех случаев, когда применимы статьи 5.1. или одна из статей 5.2.(а), (б) и (в), считается, что если игрок не сделал предписанного числа ходов за выделенное время, то партия проиграна этим шахматистом. Однако, если позиция такова, что противник не может дать мат его королю с помощью любой серии разрешенных правилами ходов – и даже при самой неумелой контригре, то партия считается ничьей.

6.11. Всякое показание часов считается окончательным, если отсутствует какой-либо очевидный дефект. Шахматные часы с очевидным дефектом должны быть заменены. Судья должен заменить дефектные часы и постараться, как можно точнее установить время на замененных часах.

6.12. Если упали оба флажка и невозможно определить, какой из них упал первым, то:

а) игра должна продолжиться, если это происходит в любой период партии, кроме последнего.

б) игра считается ничьей, если это происходит в период партии, в котором должны быть сделаны все оставшиеся ходы.

6.13. а) Если необходимо прервать партию, судья должен остановить часы.

б) Игрок может остановить часы только для того, чтобы обратиться к судье за помощью, например, когда имело место превращение проходной пешки, а требуемой фигуры нет в наличии.

в) В каждом случае судья должен решить, когда игра должна быть возобновлена.

г) Если игрок останавливает часы, чтобы обратиться к судье за помощью, судья должен определить, была ли у него достаточно веская причина для этого. Если очевидно, что веской причины для остановки часов не было, то такого игрока надо подвергнуть наказанию в соответствии со статьей 13.4.

6.14. Если возникает какая-то неправильность и (или же) надо восстановить какую-то предыдущую позицию, судья должен как можно точнее определить время, которое должны показывать часы. Он также, в случае необходимости, должен отрегулировать счетчик хода часов.

6.15. В игровом помещении разрешены экраны, мониторы или демонстрационные доски, показывающие текущее положение на доске, ходы и число сделанных ходов, а также часы, которые также показывают число ходов. Однако игрок не может предъявлять каких – либо претензий исключительно на основании информации показанной таким образом.

7. Неправильности.

7.1. а) Если во время игры обнаружиться, что начальная позиция фигур была неправильной, партия должна отменяться и должна играть новая партия.

б) Если во время игры обнаружиться, что единственная ошибка это то, что доска помещена в нарушении статьи 2.1., то игра продолжается, но создавшаяся позиция должна быть перенесена на правильно установленную доску.

7.2. Если игра началась с ошибочным цветом фигур у противников, то партия должна продолжаться, если только решение судьи не будет иным.

7.3. Если игрок сдвигает одну или несколько фигур, он должен восстановить правильное положение за свое время. При необходимости либо этот игрок, либо его противник должны остановить часы и обратиться за помощью к судье. Судья может подвергнуть наказанию игрока сместившего фигуры.

7.4. а) Если во время партии обнаружиться, что был сделан невозможный по правилам ход, включая и нарушения требований для превращения пешки или взятие неприятельского короля, то необходимо восстановить позицию непосредственно перед совершением этого неправильного хода. Если нельзя восстановить позицию непосредственно перед тем, как был сделан неправильный ход, то игра должна продолжаться с последней позиции перед совершением неправильного хода, которую можно установить. Часы должны быть установлены в соответствии со статьей 6.14. К ходу совершаемому вместо незаконного хода применима статья 4.3. Игра должна в таком случае продолжаться из восстановленной позиции.

б) После совершения действий, указанных в статье 7.4.(а), судья должен дать две минуты дополнительного времени за каждый из первых двух сделанных не по правилам ходов противнику того, кто их сделал; за третий ход сделанный не по правилам тем же игроком судья должен объявить, что партия проиграна этим шахматистом.

7.5. Если во время партии окажется, что фигуры были сдвинуты с их полей, то позиция, которая была до такого смещения фигур, должна быть восстановлена. Если позицию, которая была непосредственно перед этим, нельзя восстановить, игра должна быть продолжена с последней позиции перед смещением фигур, которую можно восстановить. Часы должны быть установлены в соответствии со статьей 6.14. Партия должна затем продолжаться с этой восстановленной позиции.

8. Запись ходов.

8.1. В ходе игры от каждого игрока требуется вести запись своих ходов и ходов противника, делая это правильным образом, ход за ходом, так четко и разборчиво, как это только возможно, используя алгебраическую нотацию (Приложение Е) и на бланках предписанных для использования в данном соревновании. Запрещено записывать ходы заранее, за исключением случая, когда игрок требует признать партию ничьей согласно правилам статьи 9.2. или 9.3.

Игрок может ответить на ход противника до того, как он записал его, если он этого хочет. Но до того, как он сделал другой ход, он должен записать свой предыдущий. Оба игрока должны отметить на бланке предложение ничьей (Приложение Е.12.) Если игрок не в состоянии вести запись, то он может обеспечить помощника для записи ходов, который будет приемлем для судьи. Часы для него будут регулироваться судьей по справедливости.

8.2. Судья должен иметь возможность видеть бланк для записи партии на протяжении всей игры.

8.3. Бланки являются собственностью организаторов соревнования.

8.4. Если в какой-то момент данного периода партии у игрока осталось на часах менее пяти минут и ему не добавляются 30 секунд или более за каждый сделанный ход, то он не обязан следовать требованиям статьи 8.1. Сразу же после падения флажка такой игрок должен полностью восстановить запись партии на бланке до того, как он сделал ход на доске.

8.5. а) Если ни от одного игрока не требуется вести запись в соответствии со статьей 8.4., то судья или какой-либо помощник должны постараться находиться возле партии и вести запись. В этом случае судья должен остановить часы сразу же после падения флажка. Затем оба игрока должны восстановить запись партии на своих бланках, используя для этого бланк судьи или противника.

б) Если в соответствии со статьей 8.4. только от одного из противников не требуется вести запись, то он должен сразу же после падения одного из флажков полностью восстановить запись партии на своем бланке до того, как сделать ход на доске. При условии, что сейчас его ход, он может использовать бланк противника, но должен возвратить его до того, как сделает ход.

в) Если нет полной записи на бланке, то игроки должны восстановить партию на другой доске под контролем судьи или помощника. До того, как такое восстановление будет проведено, он должен вначале записать фактическую позицию в партии, показания часов и число сделанных ходов, если такая информация имеется.

8.6. Если нельзя восстановить запись на бланках, показывающую, что лимит времени израсходован шахматистом, то следующий сделанный ход должен считаться первым ходом следующего игрового периода, если только нет данных, говорящих о том, что было сделано большее количество ходов.

8.7. По окончании игры оба противника должны подписать оба бланка, указав результат. Даже если результат указан неверно, он должен быть засчитан, если только решение судьи не будет другим.

9. Партия считается ничейной.

9.1. а) Игрок, желающий предложить ничью, должен сделать это после того, как он сделает ход на доске и до переключения своих часов. Предложение ничьей в любой другой момент партии все же действительно, но необходимо учесть требования статьи 12.5. Такое предложение делается без каких-либо условий. В обоих случаях предложение ничьей нельзя взять обратно и оно остается в силе до того момента пока противник не примет его, отвергнет его, сказав это вслух, отвергнет его, дотронувшись до фигуры с намерением сделать ею ход или взять ее или же партия закончится каким-либо другим образом.

б) Предложение ничьей должно быть отмечено каждым из противников на своем бланке с помощью символа (см. Приложение Е 13).

в) Требование ничьей в соответствии с 9.2., 9.3. или 10.2. должно рассматриваться как предложение ничьей.

9.2. Игра считается ничьей – при законном требовании противника имеющего ход – когда та же самая позиция:

а) должна сейчас возникнуть по крайней мере третий раз (и не обязательно путем повторения ходов), если он вначале запишет свой ход на бланке и заявит судье о своем намерении сделать этот ход или

б) только что возникла по крайней мере третий раз (и не обязательно путем повторения ходов) и противник, требующий ничью, имеет ход.

Позиции упомянутые в пунктах (а) и (б) считаются одинаковыми, если ход должен сделать один и тот же противник, фигуры одного рода и цвета стоят на тех же полях, а возможные ходы всех фигур обоих противников являются теми же самыми. Позиции не являются теми же, если пешка, которую можно было бы взять на проходе, не может больше быть взята таким путем или вообще.

9.3. Игра считается ничейной, если при законном требовании противника имеющего ход:

а) он записывает свой ход на бланке и заявляет судье о своем намерении сделать этот ход, что должно привести к тому, что за последние 50 ходов сделанных каждым противником не двинулась ни одна пешка и не было ни одного взятия или

б) последние 50 ходов подряд были сделаны каждым противником без передвижения пешек и без какого-либо взятия.

9.4. Если противник делает ход, не требуя ничьей, то он теряет право потребовать ее, как в статье 9.2. или 9.3., на этом ходу.

9.5. Если противник требует ничью, как в статье 9.2. или 9.3. , он должен немедленно остановить часы. Ему не разрешается взять свое требование обратно.

а) Если это требование окажется законным, партия немедленно признается ничьей.

б) Если это требование окажется безосновательным, судья должен добавить его противнику три минуты ко времени, которое у него осталось. Кроме того, если у того, кто потребовал ничью, осталось на часах больше двух минут, то судья должен вычесть половину этого времени, но не более трех минут. Если потребовавший ничью имеет на часах более одной минуты, но менее двух, у него должна остаться одна минута. Если у потребовавшего ничью на часах осталась меньше минуты, то судья не должен изменять показания его часов. Игра в таком случае должна продолжаться и намеченный ход должен быть сделан.

9.6. Игра считается ничьей, когда достигается позиция, из которой нельзя дать мат при любой серии разрешенных правилами ходов, даже при самой неумелой игре противника. Партия тогда немедленно заканчивается при условии, что ход, при котором создалась эта позиция, был разрешен правилами.

10. Завершение при быстрой игре.

10.1. “Завершение партии при быстрой игре” это такая фаза партии, когда все (оставшиеся) ходы должны быть сделаны за ограниченное время.

10.2. Если у противника, который должен сделать ход, осталось на часах меньше двух минут, он может потребовать ничью до того, как упал его флажок. Он должен остановить часы и позвать судью.

а) Если судья согласен, что противник не пытается выиграть партию нормальными средствами или что партию нельзя выиграть нормальными средствами, то он должен объявить партию ничьей. В противном случае он должен отложить свое решение или отвергнуть такое требование.

б) Если судья откладывает свое решение, противник потребовавший ничью может получить две минуты дополнительного времени, и партия должна продолжаться в присутствии судьи, если это возможно. Судья должен объявить окончательный результат в более поздней стадии партии или после падения флажка. Он должен объявить партию ничьей, если он согласен, что конечную позицию нельзя выиграть нормальными средствами или что противник заявителя не пытается выиграть нормальными средствами.

в) Если судья отверг требование ничьей, противник заявителя должен получить две минуты дополнительного времени.

г) Решение судьи в отношении пунктов 10.2. (а, б, в) должно быть окончательным.

11. Очки за результат.

11.1. Если только не будет другого объявления сделанного заранее, то шахматист, выигравший партию или выигравший ввиду неявки противника, получает одно очко; шахматист, проигравший партию или не явившийся на партию не получает очков (получает ноль), а шахматист, который делает ничью получает пол очка(1/2).

12. Поведение противников.

12.1. Противники не должны предпринимать действий, которые могут повредить репутации шахматной игры.

12.2. а) Во время партии противникам запрещается пользоваться какими-либо записями, источниками информации, советами или анализировать на другой доске.

б) Строго запрещается приносить с собой мобильные телефоны или другие электронные средства связи не разрешенные судьей соревнований в турнирное помещение. Если мобильный телефон игрока зазвонит в турнирном помещении во время игры, то такому участнику засчитывается поражение. Судья должен определить результат для его противника.

12.3. Бланк должен использоваться только для записи ходов, показаний времени на часах, предложений ничьи, каких-либо требований и другой относящейся к партии информации.

12.4. Участники, которые закончили свои партии, должны считаться зрителями.

12.5. Участникам не разрешается покидать “турнирное помещение” без разрешения судьи. Под турнирным помещением понимается турнирный зал, где проводится игра, комнаты отдыха, буфет, место выделенное для курения и другие места указанные судьей.

Участнику, чей ход должен быть сделан, не разрешается покидать турнирный зал без разрешения судьи.

12.6. Запрещается отвлекать противника или раздражать его каким-либо образом. Это касается и необоснованных претензий или необоснованных предложений ничьей.

12.7. Нарушением любой части статей 12.1.-12.6. должно повлечь за собой наказание нарушителя в соответствии со статьей 13.4.

12.8. Участник упорно отказывающийся подчиняться требованиям шахматных правил, должен быть наказан присуждением ему поражения в партии. Судья должен решить, каков будет результат партии для его противника.

12.9. Если окажется, что оба участника виновны в соответствии со статьей 12.8., то обоим участникам должно быть засчитано поражение.

13. Роль судьи

13.1. Судья должен следить за тем, чтобы шахматные правила строго соблюдались.

13.2. Судья должен действовать в интересах всего соревнования. Ему следует обеспечить хорошую атмосферу для игры и сделать так, чтобы участникам не причиняли беспокойства. Он должен внимательно следить за ходом соревнования.

13.3. Судья должен следить за партиями, особенно в случае нехватки времени у противников, следить за выполнением решений, которые он принял, и налагать наказания на участников там, где это требуется.

13.4. Судья может принимать одно или несколько из следующих наказаний:

а) предупреждение,

б) прибавить противнику время на часах,

в) уменьшить оставшееся время нарушителю,

г) объявить о проигрыше партии,

д) уменьшить количество очков нарушителя в партии,

е) увеличить количество очков полученных в партии противником нарушителя, до максимально возросшего в данной партии,

ж) исключить нарушителя из соревнования.

13.5. Судья может прибавить время одному из участников или обоим противникам в случае постороннего вмешательства в игру.

13.6. Судья не должен вмешиваться в игру за исключением случаев предусмотренных шахматными правилами. Судья не указывает число сделанных ходов, за исключением случая применения статьи 8.5., когда упал по крайней мере один из флажков. Судья должен воздержаться от информирования участника о том, что его противник сделал ход или что этот участник забыл перевести свои часы.

13.7. а) Зрители и участники, играющие другие партии не должны говорить о какой-либо партии или вмешиваться в нее как-либо иначе. В случае необходимости судья может удалить нарушителей из турнирного помещения.

б) Запрещается, кому бы то ни было пользоваться мобильными телефонами в турнирном помещении и в любом указанном судьей месте.

Приложения.

А. Отложенные партии.

А 1. а) Если партия не закончена в конце времени указанного для игры, судья должен потребовать, чтобы игрок, чей ход должен быть сделан, “записал его в конверте”. Этот участник должен записать свой ход в четкой записи на бланке, положить свой бланк и бланк противника в конверт, запечатать конверт и только тогда остановить свои часы, не переключая их. До того момента, как участник остановил свои часы, он сохраняет за собой право изменить свой запечатанный в конверт ход. Если участник делает свой ход на доске после того, как судья попросил его записать ход в конверте, то такой участник должен записать тот же ход на бланке так, как если бы это был “запечатанный в конверте” ход.

б) Участник, который должен сделать ход и который откладывает партию до истечения игрового времени, должен рассматриваться как отложивший партию при номинальном времени для конца игровой сессии, и его оставшееся время должно быть записано именно таким.

А 2. На конверте для отложенной партии должно быть указано следующее:

- а) фамилии участников,
- б) позиция, возникшая непосредственно перед откладыванием,
- в) время, израсходованное каждым противником,
- г) фамилия участника, записавшего ход в конверте,
- д) номер записанного хода,
- е) предложение ничьей, если оно было сделано при откладывании,
- ж) дата, время и место возобновления игры.

А 3. Судья должен проверить точность информации указанной на конверте и несет ответственность за его сохранность.

А 4. Если участник предлагает ничью после того, как его противник запечатал ход в конверте, это предложение остается в силе до тех пор, пока его противник не принял или не отверг его в соответствии с правилами статьи 9.1.

А 5. Перед возобновлением игры необходимо поставить на доске позицию непосредственно перед откладыванием партии и поставить на часах время, израсходованное каждым противником в момент откладывания партии.

А 6. Если противники согласились на ничью до возобновления игры или если один из противников извещает судью о сдаче им партии, партия закатывается.

А 7. Конверт с отложенным ходом должен быть вскрыт только в присутствии участника, который должен ответить на записанный ход.

А 8. За исключением случаев упомянутых в статьях 6.10. и 9.6. партия считается проигранной участником, записавшим ход, если его записанный ход:

- а) может толковаться неоднозначно или
- б) записан так, что его настоящее значение невозможно установить или
- в) сделан не по правилам.

А9. Если в согласованное заранее время возобновления игры:

а) участник, который должен ответить на записанный ход, присутствует, то конверт вскрывается, записанный ход делается на доске, и включаются его часы,

б) участник, который должен ответить на записанный ход, отсутствует, то его часы должны быть пущены. По прибытии он может остановить часы и позвать судью. Затем конверт вскрывают, и записанный ход делается на доске. Затем его часы вновь пускаются;

в) участник, который отложил партию, отсутствует, то его противник имеет право записать свой ответ на бланке, запечатать свой бланк в другом конверте и пустить часы отсутствующего участника вместо того, чтобы сделать ответный ход обычным образом. В таком случае конверт должен быть на сохранении у судьи и вскрыт по прибытии отсутствующего участника.

А 10. Участник считается проигравшим партию, если опаздывает на доигрывание отложенной партии больше чем на час (при условии, что правила данного соревнования или решение судьи соревнования не будут другими).

Однако если опоздавшим является участник отложивший партию, то исход игры будет иным, если

а) отсутствующий игрок выиграл партию вследствие того, что записанным ходом дал мат или

б) отсутствующий участник свел партию к ничьей вследствие того, что записанным ходом создал пат или позицию описанную в статье 9.6. или

в) участник присутствующий на доигрывании проиграл партию в соответствии со статьей 6.10.

А 11. а) Если отсутствует конверт с записанным ходом, то игра должна продолжаться с отложенной позиции при показании часов отмеченном при откладывании. Если время затраченное каждым участником нельзя восстановить, то судья должен поставить время на часах. Участник, записавший ход, делает ход на доске, который, согласно его заявлению, был им записан в конверте.

б) Если отложенную позицию восстановить невозможно, партия аннулируется и должна быть сыграна заново.

А 12 Если по возобновлении игры любой из участников укажет, - до того, как сделает свой первый ход, - что затраченное время неверно установлено на каких-либо из часов, то ошибка должна быть исправлена. Если такая ошибка не установлена в указанный момент партии, игра продолжается с теми же показаниями часов, если только судья не решит, что последствия этого будут слишком тяжелыми.

А 13. Длительность каждого доигрывания должна контролироваться по часам судьи. Время начала и время окончания доигрывания должны быть объявлены заранее.

Б. Быстрые шахматы.

Б 1. Партия в “быстрые шахматы” – это партия в которой либо все ходы должны быть сделаны за фиксированное время от 15 до 60 минут, либо выделенное на нее время плюс какое-то добавочное время помноженное на 60 составляют период от 15 до 60 минут.

Б 2 Игра должна вестись по шахматным правилам ФИДЕ за исключением тех случаев, когда главенствующую роль играют следующие правила для быстрых шахмат.

Б 3. Участникам не нужно записывать ходы.

Б 4. Как только каждый из противников сделал три хода, заявление о неправильной расстановке фигур в начале партии, неправильном расположении доски или неправильно поставленном на часах времени больше не принимаются.

В случае если король и ферзь поставлены так, что поменялись местами, рокировка не разрешается.

Б 5. Судья должен вынести решение в соответствии со статьей 4 (Акт передвижения фигур), только в том случае, если об этом просит один из участников или оба.

Б 6. Незаконный ход считается сделанным как только пущены часы противника. В таком случае противник имеет право заявить о незаконном ходе до того, как сделал свой ответный ход. Судья должен вынести решение только после такого заявления. Однако если оба короля находятся под шахом или если превращение пешки не законно, судья должен вмешаться, если это окажется возможным.

Б 7. Флажок считается упавшим, если участник сделал соответствующее истине заявление об этом. Судья же должен воздержаться от сообщения о падении флажка.

Б 8. Чтобы заявить о выигрыше по времени, участник должен остановить часы и известить судью. Чтобы такое заявление имело успех, после остановки часов флажок заявителя должен оставаться не упавшим, а флажок его противника упавшим.

Б 9. Если упали оба флажка, игра заканчивается вничью.

В. Блиц.

В 1. Партия в “блиц” – это партия, в которой все ходы должны быть сделаны за фиксированное время менее 15 минут выделенное каждому из противников или же если выделенное время плюс любое дополнительное время помноженное на 60 составляют менее 15 минут.

В 2. Игра должна проводиться по правилам быстрых шахмат как в приложении Б, за исключением случаев, когда главенствующими считаются следующие правила блица. Статьи 10.2. и Б 6. не применяются.

В 3. Незаконный ход считается сделанным как только пущены часы противника. Противник в таком случае имеет право заявить о выигрыше им партии до того, как он сделал свой ответный ход. Однако если этот противник не может заматовать вражеского короля с помощью любой серии разрешенных правилами ходов при самой неумелой контригре его противника, то заявитель может потребовать ничью до того, как сделал свой ответный ход. Как только он сделал свой ответный ход, подобные заявления не могут быть сделаны.

Г. Завершение партии в условиях цейтнота в отсутствие судьи в турнирном зале.

Г 1. Там, где партии играют как описано в статье 10, участник может потребовать ничью, когда у него на часах осталось меньше двух минут и до того, как упал его флажок. Это заканчивает игру.

Он может потребовать ничью на том основании, что:

а) его противник не может выиграть партию с использованием нормальных средств и (или же)

б) его противник не пытается выиграть с помощью нормальных средств.

В случае (а) участник должен записать конечную позицию, и его противник проверить запись. В случае (б) участник должен записать финальное положение и представить заполненный бланк партии.

Его противник должен проверить как запись на бланке, так и финальное положение.

Заявление должно быть передано судье, чье решение будет окончательным.

Д. Алгебраическая нотация.

Для своих турниров и матчей ФИДЕ признает только одну систему нотации, - и рекомендует использовать эту одинаковую шахматную нотацию также для шахматной литературы и периодических изданий. Бланки для записи партий, где использована другая система нотации помимо алгебраической не могут быть использованы в качестве свидетельства в случаях, когда для этой цели обычно используется бланк участника. Судья, который видит, что участник использует не алгебраическую, а другую систему нотации, должен предупредить участника об этом требовании.

Д. Описание алгебраической системы.

Д 1. В этом описании “фигура” означает какую-либо фигуру помимо пешки.

Д 2. Каждая фигура обозначается первой буквой (заглавной) ее названия. Например: К = король, Q = ферзь, R = ладья, В = слон, N = конь (в случае коня для удобства используется N).

Д 3. В качестве первой буквы названия фигуры каждый участник может использовать первую букву ее названия обычно принятого в его стране.

Примеры: F = fou (французское слово для обозначения слона), L = loper (голландское слово для обозначения слона). В печатных периодических изданиях для обозначения фигур рекомендуется использовать их символы.

Д 4. Пешки не обозначаются своей первой буквой, а распознаются по отсутствию такой буквы. Примеры: e5, d4, a5.

Обозначение фигуры

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Д 5. Восемь линий шахматной доски (идущих слева направо для белых и справа налево для черных) обозначаются малыми буквами: соответственно, a, b, c, d, e, f, g, h.

Д 6. Восемь горизонталей на шахматной доске (снизу вверх – или от белых фигур к черным – для белых и сверху вниз – или от черных фигур к белым – для черных) нумеруются, соответственно, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Следовательно, в начальном положении белые фигуры и пешки помещаются, соответственно, на первой и второй горизонталях, а черные фигуры и пешки, соответственно, на восьмой и седьмой.

Д 7. Как следствие предыдущих правил, каждое из шестидесяти четырех полей неизменно обозначается единственным сочетанием буквы и цифры.

Д 8. Каждый ход фигуры указывается (а) первой буквой названия данной фигуры и (б) полем, на которое она ставится. Черта между (а) и (б) не ставится.

Примеры: Ve5, Nf3, Rd1.

В случае пешек указывается только поле, на которое они ставятся.

Примеры: e5, d4, a5.

Д 9. Когда фигура совершает взятие, символ x ставится между (а) первой буквой названия данной фигуры и (б) полем, где совершено взятие. Примеры: В x e5, N x f3, R x d1.

Когда взятие делается пешкой, то надо указать с какой линии делается взятие, затем вставить знак x и затем указать поле, на котором делается взятие. Примеры: d x e5, g x f3, a x b5. В случае взятия на проходе поле, на котором совершается взятие указывается как то, на

которое окончательно ставится берущая пешка и к записи добавляется “е. р” Пример: е х d6 е.р.

Д 10. Если на одно и то же поле могут пойти две одинаковых фигуры, фигура, делающая ход, обозначается следующим образом:

1. Если обе фигуры находятся на одной и той же горизонтали, то при помощи (а) первой буквы названия фигуры, (б) линии поля, с которого ходит фигура, и (в) поле, на которое она ходит;

2. Если обе фигуры находятся на одной и той же линии, то при помощи (а) первой буквы названия фигуры, (б) горизонтали поля, с которого ходит фигура и (в) поле, на которое она ходит.

3. Если эти фигуры находятся на разных горизонталях и линиях, то предпочтителен метод, описанный в пункте 1.

В случае взятия необходимо вставить символ х между (б) и (в).

Примеры:

Имеется два коня – на полях g1 и e1 – и один из них ходит на поле f3 : либо Ngf3, либо Nef3, в зависимости от того, что имеет место.

Имеется два коня – на полях g5 и g1 – и один из них ходит на поле f3 : либо N5f3, либо N1f3, в зависимости от того, что имеет место.

Имеется два коня – на полях h2 и v4 – и один из них ходит на поле f3 : либо Nhf3, либо Ndf3, в зависимости от того, что имеет место.

Если на поле f3 производится взятие, записи в предыдущих примерах изменяются путем вставки знака х : 1) либо Ng х f3, либо Ne х f3, либо Ne х f3, 2) либо N5 х f3, либо N1 х f3, либо Nd х f3, в зависимости от того, что может иметь место.

Д 11. Если две пешки могут взять одну и ту же фигуру или пешку противника, то та пешка, которая ходит, указывается (а) буквой, обозначающей горизонталь ее нахождения, (б) знаком х, (в) полем назначения. Пример: Если на полях с 4 и e4 находятся белые пешки, а на поле d5 черная пешка или фигура, то запись хода белых будет с х d5 или е х d5, в зависимости от того, что может иметь место.

Д 12. В случае превращения пешки – указывается фактический ход пешки, за которым сразу же указана первая буква названия новой фигуры.

Примеры: d8 Q, f8N, b1B, g1R.

Д 13. Предложение ничьей должно отмечаться знаком (=).

Существенные используемые сокращения:

0 – 0 рокировка с ладьей h1 или ладьей h8 (короткая рокировка)

0 – 0 – 0 рокировка с ладьей a1 или ладьей a8 (длинная рокировка)

х взятия

+ шах

+ +или # мат

е.р. взятие на проходе

Примерная партия: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 е х d4 4. e5 Ne4 5. Q х d4 d5 6. е х d6 d5 6. е х d6 е.р. N х d6 7. Vg5 Nc6 8. Qe3 + Ve7 9. Nbd2 0 – 0 10. 0 – 0 – 0 Re8 11. Kb1 (=).

Данные правила являются дополнением к правилам по шахматам. Они позволяют спортсменам с нарушением зрения принимать участие в соревнованиях по шахматам, как среди зрячих спортсменов, так и среди инвалидов по зрению.

1. Руководство по проведению турниров должно иметь возможность применять следующие правила соответственно местным условиям.

В соревнованиях по шахматам между зрячими спортсменами и слабовидящими любой из игроков может требовать применения двух досок: зрячий игрок будет пользоваться обычной доской, а слабовидящий шахматист – специально сконструированной доской.

Специально сконструированная шахматная доска должна отвечать следующим требованиям:

а) размер доски: 20см х 20 см;

- б) черные поля слегка приподняты;
- в) в каждом поле имеются отверстия для фиксации фигуры;
- г) каждая фигура снабжена штифтом (ножкой), который вставляется в отверстие на поле;
- д) черные фигуры специально маркированы (дизайн Стаунтона).

2. Игра регулируется следующими правилами

2.1. Ходы должны объявляться четко и ясно, повторяться партнером и выполняться на доске. Для того чтобы сделать озвучивание ходов как можно более четким и ясным, предлагается использовать следующие имена вместо букв, с алгебраической системой обозначения:

А- Анна; В- Белла; С- Цезарь; D- Дэвид; Е- Ева; F- Феликс; G- Густав; Н- Хектор.

Горизонталы по направлению со стороны белых в сторону черных обозначаются цифрами на немецком языке:

1- айн; 2- цвай; 3- драй; 4- фир; 5- фюнф; 6- зекс; 7- зибен; 8- ахт.

Рокировка объявляется терминами «длинная рокировка» («Ланг Рокад») и «короткая рокировка» («Кюрц Рокад»).

Фигуры носят немецкие названия: Кениг (король), Даме (королева), Турм (ладья), Лойфер (слон), Шпрингер (конь), Бауэр (пешка).

Когда пешка достигает противоположной стороны поля, игрок должен объявить, какую фигуру он выбирает вместо нее.

2.2. На доске для слабовидящих игроков считается, что игрок коснулся фигуры в том случае, когда фигура вынута из отверстия на доске.

2.3. Ход считается выполненным, когда:

- а) фигуру вынули из отверстия на доске;
- б) фигура поставлена в отверстие на другом поле;
- в) ход был объявлен.

Только после этого включаются часы оппонента.

Для зрячего шахматиста действуют обычные правила (в отношении пунктов 2.2. и 2.3.).

2.4. Специально сконструированные шахматные часы для игроков с нарушением зрения должны иметь следующие особенности:

а) Циферблат, снабженный прикрепленными стрелками, на котором каждые 5 минут отмечены одной выпуклой точкой, а каждые 15 минут – двумя выпуклыми точками.

б) Около отметки 12 часов располагается флажок, который должен быть легко осязаем. Он должен быть устроен так, чтобы игрок мог осязать минутную стрелку в течение пяти последних минут полного часа (если флажок падает до того, как сделан контрольный ход, игрок засчитывается поражение).

2.5. Игрок с нарушением зрения может вести запись партии по методу Брайля, обычным письмом или записывать ходы на магнитофон.

2.6. Оговорка при произнесении хода должна быть поправлена немедленно, до того, как часы противника начнут отсчет.

2.7. Если в течение игры на двух досках возникают две различные позиции, то они должны быть исправлены с помощью судьи (линейного или главного) с использованием записей партии обоих соперников. В случае если обе записи партии соответствуют друг другу, то игрок, который правильно записал ход, но исполнил его неправильно, должен исправить свою позицию так, чтобы она соответствовала записанному в партии ходу.

2.8. Когда случаются такие различия, и обнаруживается, что две записи партии отличаются друг от друга, то ходы должны быть восстановлены до того момента, когда обе записи партии совпадут, а судья должен соответственно изменить показания часов.

2.9. Слабовидящий шахматист имеет право пользоваться услугами ассистента, некоторыми или всеми обязанностями которого являются:

- а) делать ходы игрока на доске противника;
- б) объявлять ходы обоих игроков;
- в) вести запись партии слабовидящего игрока и включать часы его противника;

г) сообщать слабовидящему игроку (только по его просьбе) о количестве совершенных ходов и о времени, использованном обоими игроками;

д) объявлять слово: «партия», когда лимит времени исчерпан, и сообщать, когда зрячий игрок коснулся до одной из своих фигур;

е) выполнить необходимые формальности, когда игра отложена.

2.10. Если слабовидящий шахматист не прибегает к помощи ассистента, то зрячий шахматист может прибегнуть к услугам своего помощника, который возьмет на себя обязанности, описанные в пункте 2.9а и 2.9б.

3. Спортивное судейство.

3.1. Судейские коллегии физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий, проводимых на территории Приднестровской Молдавской Республики и включенных в ЕКП, состоят:

- главного судьи (главного арбитра) – входит в состав главной судейской коллегии (ГСК);
- главного секретаря – входит в состав главной судейской коллегии (ГСК);
- заместителя главного судьи (заместителя главного арбитра) – входит в состав главной судейской коллегии (ГСК);
- заместителя главного секретаря – входит в состав главной судейской коллегии (ГСК);
- арбитров.

Количество арбитров на соревновании определяется из расчета: 1 арбитр на 20 участников соревнования.

Количество арбитров на соревнованиях чемпионатов Приднестровской Молдавской Республики, Кубков Приднестровской Молдавской Республики, первенств Приднестровской Молдавской Республики (юниоры, юниорки) определяется из расчета: 1 арбитр на 6 участников соревнований.

3.2. Функциональные обязанности и полномочия главной судейской коллегии (ГСК) и арбитров определяются настоящими Правилами.

3.2.1. Главный судья.

3.2.1.1. Главный судья назначается организатором соревнований.

3.2.1.2. Перед началом соревнований главный судья должен:

3.2.1.2.1. Проверить все условия для игры, включая: игровую зону, освещение, отопление, кондиционирование воздуха, вентиляцию, отсутствие постороннего шума и т.д.;

3.2.1.2.2. Совместно с организатором обеспечить соревнование всем необходимым оборудованием и инвентарем;

3.2.1.2.3. Убедиться в наличии достаточного количества помощников и вспомогательного технического персонала;

3.2.1.2.4. Проверить условия для работы арбитров;

3.2.1.2.5. Обеспечить проведение жеребьевки в строгом соответствии с правилами в день и час, заранее объявленные организатором;

3.2.1.2.6. Отмечать особые случаи, когда жеребьевку необходимо провести таким образом, чтобы игроки из одной команды не встречались друг с другом, например, в последних трех турах, и следовать процедуре, предписанной правилами (статьи 3.8 и 3.9);

3.2.1.2.7. Обеспечить избрание или назначение апелляционного комитета до начала первого тура (обычно – при проведении жеребьевки).

3.2.1.3. Перед началом соревнований главный судья может по согласованию с организатором внести уточнения и дополнения в положение о соревновании, если они не противоречат настоящим Правилам.

3.2.1.4. За главным судьей остается окончательное решение, соответствуют ли условия соревнований требованиям настоящих Правил.

3.2.1.5. О каждом факте нарушения настоящих Правил главный судья соревнований любого ранга обязан незамедлительно проинформировать компетентные органы общероссийской спортивной федерации, аккредитованной в установленном порядке и развивающей вид спорта «шахматы»

3.2.1.6. По окончании соревнования главный судья в десятидневный срок обязан представить организатору соревнования официальный письменный отчет о ходе соревнования.

В отчете, помимо основных сведений о прошедшем соревновании, должна содержаться информация обо всех случаях нарушений настоящих Правил и о лицах, допустивших такие нарушения (участники, тренеры, представители), а также о принятых в этих случаях решениях. При этом обязательно указываются фамилия, имя, отчество нарушителя, время и место, свидетели (очевидцы), которые могут подтвердить факт нарушения.

К отчету о проведенном соревновании главный судья должен приложить объяснения нарушителя, если такие объяснения предоставлены.

3.2.1.7. Одновременно с официальным письменным отчетом главный судья через организатора соревнования обязан в десятидневный срок направить в общероссийскую спортивную федерацию, развивающую вид спорта «шахматы», итоговую таблицу и другие данные, необходимые для рейтингового обсчета.

3.2.2. Главный секретарь.

Подчиняется главному судье соревнования и отвечает за организацию работы секретариата и за связь секретариата с арбитрами, работающих на порученных им участках. Обеспечивает необходимой информацией о проведении соревнования и отвечает за передачу информации в средства массовой информации.

3.2.3. Заместитель главного судьи.

Подчиняется главному судье и осуществляет руководство арбитрами, в соответствии с Правилами, положением о спортивном соревновании и регламентом соревнования. Обязан за 1 час до начала очередного тура спортивного соревнования проверять правильность расстановки фигур по цвету и установки контроля времени на шахматных часах.

3.2.4. Заместитель главного секретаря.

Подчиняется главному секретарю и является его помощником в организации работы секретариата. Отвечает за выпуск протоколов результатов соревнований. Руководит работой подчиненных ему секретарей.

3.2.5. Арбитр.

Подчиняется заместителю главного судьи и работает на порученных им участках. Следит за исполнением Правил, положения о спортивном соревновании, регламента соревнования. Обязан за 2 часа до начала очередного тура спортивного соревнования обеспечивать правильность расстановки фигур по цвету, правильность установленных режимов и работу электронных шахматных часов.

Раздел 12. ШАШКИ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Соревнования проводятся в спортивных дисциплинах в соответствии с всероссийским реестром видов спорта:

- личные, по итогам которых определяются места занятые отдельными участниками;
- командные, по итогам которых определяются места участвующих команд;
- лично-командные, по итогам которых определяются места отдельных участников и участвующих команд.

1.2. Системы проведения соревнований

Существуют следующие системы проведения соревнований:

- круговая, при которой каждый участник соревнований или каждая команда поочередно встречается со всеми остальными участниками или командами в один или несколько кругов;
- олимпийская (с выбыванием), когда спортсмен или команда, проигравшие встречу, выбывают из дальнейшего участия в данных соревнованиях;
- швейцарская («выборочного жребия»), при которой в зависимости от числа играющих по условиям соревнований устанавливается определенное количество туров;
- схевенингенская, при которой участники одной команды (группы) поочередно играют с представителями другой команды (группы);
- смешанная, при которой на разных этапах применяются разные системы.

1.3. Права и обязанности участников

1.3.1. Участники имеют право:

- быть информированными о правилах проведения данного соревнования;
- лично обращаться к судье по любому вопросу, касающемуся проведения партии, в том числе о времени, оставшемся до окончания контроля (времени до конца партии) - своего и времени соперника в течение партии неограниченное количество раз;
- быть информированными со стороны судейской коллегии за 10 минут (для totally незрячих спортсменов) и за 5 минут (для слабовидящих спортсменов) до истечения контроля или окончания игрового времени об этом;
- пользоваться специальным инвентарем (шашки, доска, часы), адаптированным для лиц с ограничениями по зрению: для игры totally незрячих и слабовидящих между собой и со зрячими используются специальные шашки и доска, позволяющие игроку с нарушением зрения на ощупь определять «цвета» полей и шашек, а зрячий игрок при игре с незрячим или слабовидящим соперником параллельно может пользоваться нормальной доской и шашками.
- обращаться лично, а также через своих представителей или своего капитана (в командных соревнованиях) в организационный комитет;
- опротестовывать любые решения или санкции, которые им кажутся несправедливыми;
- прогуливаться по площадке, на которой проводится соревнование, останавливаться возле столиков, за которыми играют другие игроки.

1.3.2. Участники обязаны:

- знать Регламент и Положение о данных соревнованиях и строго выполнять их;
- строго соблюдать дисциплину во время соревнований и в свободное от игры время;
- выполнять требования судьи;
- играть каждую партию с полной отдачей сил;
- не слушать советов других лиц;
- играть до конца соревнований.

1.3.3. Во время игры участникам запрещается:

- обращаться к кому-либо, кроме судьи, и даже к обслуживающему персоналу;
- пользоваться письменными или печатными материалами, которые могут иметь отношение к партии;
- отходить от доски при своей очереди хода без разрешения судьи;

- отвлекать или беспокоить соперника любым способом. Это относится и к настойчивости предложения ничьей;
- мешать другим участникам или вмешиваться в ход их партии;
- спрашивать мнение или просить совет по своей партии намеренно или нет;
- анализировать в турнирном помещении играющиеся или оконченные партии;
- позволять себе действия, мешающие нормальному ходу соревнований;
- прогуливаться вне места, отведенного для игры;
- пользоваться во время игры электронными устройствами (телефонами и другими устройствами связи, компьютерами и т.п.)

1.4. Санкции

Любое нарушение правил наказывается судьей:

- замечанием;
- предупреждением;
- выговором;
- поражением в партии (возможен случай, когда поражение ставится обоим участникам);
- исключением из соревнований.

Решение о засчитывании поражения в партии и решение об исключении спортсмена (спортсменки) из соревнований принимает главный судья соревнований или лицо его замещающее.

Меру наказаний выбирает судья в зависимости от тяжести проступка.

1.5. Место проведения соревнований

Место проведения игр должно отвечать следующим требованиям:

- должно быть достаточно просторным, проветренным и освещенным;
- должна быть обеспечена нормальная температура;
- должна соблюдаться тишина;
- должно быть отгорожено от зрителей;
- столики должны быть устойчивыми, соответствующих размеров и в достаточном количестве;
- стулья должны соответствовать высоте столиков;
- место для питания и туалеты не должны быть слишком удалены. Желательно, чтобы участники не проходили через зрительный зал, направляясь в эти места.

1.6. Начало встречи

1.6.1. Соревнования начинаются за 5 минут до официального начала тура с тем, чтобы участники могли сосредоточиться, а судьи сделать необходимые объявления.

1.6.2. Порядок размещения игроков, если соревнование проводится по круговой системе, определяется согласно расписанию, составленному после жеребьевки в соответствии с «таблицами очередности игр». При проведении соревнований по швейцарской системе размещение игроков производится в том порядке, в каком проводилась жеребьевка (составление) пар участников перед каждым туром.

1.6.3. В точно назначенное время независимо от того, все ли игроки присутствуют, судья дает сигнал к началу партии, пуская сам или по его указанию часы отсутствующего участника. Если отсутствует участник, играющий черными, то белые своего хода на доске не делают. Если присутствуют оба участника, то пускаются часы белых. В случае отсутствия обоих участников пускаются часы игрока, играющего белыми. Но как только появляется один из игроков, судья делит пополам истекшее время, устанавливает это время на обоих часах и пускает часы отсутствующего участника. С этого времени игрокам запрещается останавливать оба часовых механизма одновременно.

1.6.4. Жеребьевка первого хода белых, серии начальных ходов или начальной позиции проводятся в присутствии обоих партнеров до начала игры. Если один из партнеров отсутствует, то проведение жеребьевки откладывается до его появления и производится за счет его времени.

1.7. Контрольные часы и пользование ими

1.7.1. Игроки должны сделать установленное количество ходов за определенное время или сыграть партию за определённое время при контроле времени до конца партии. Для этого используются контрольные часы с двумя циферблатами.

1.7.2. Контрольные часы могут быть электронные или механические и должны удовлетворять следующим требованиям:

- оба часовых механизма должны быть точными;
- оба часовых механизма не должны ходить одновременно;
- часовые механизмы должны работать поочередно, остановка одного незамедлительно приводит к работе другого;
- четко показывать количество оставшегося времени;
- в механических часах проход большой (минутной) стрелки через 12 должен отмечаться флажком;
- флажок должен начинать подниматься не позже, чем на 58 минуте и падать точно на 60 минуте.

1.7.3. Часы устанавливаются параллельно шашечной доске с левой стороны от участника, играющего белыми.

1.7.4. У судейской коллегии должны находиться, как минимум, двое запасных часов.

1.7.5. Часовая стрелка устанавливается на 1, минутная (большая) на 12 таким образом, чтобы поднятый флажок находился на грани падения. Свой первый ход участники могут сделать только после падения флажка. При контроле не кратном 1 часу допускается иное первоначальное расположение стрелок, но игрок перед началом партии имеет право проверить правильность падения флажка.

1.7.6. Сделав ход, игрок должен остановить свои часы, и, следовательно, пустить часы соперника той рукой, которой он сделал ход. Не сделав своего хода и не объявив его вслух, участник не имеет права пускать часы противника. Это правило обязательно также для всех шашистов, играющих со слепыми.

1.7.7. Так как игроки сами несут ответственность за использование своего игрового времени, то никто не имеет права вмешиваться, если игрок забыл своевременно переключить часы. Только соперник может напомнить ему об этом.

1.7.8. Если в ходе партии обнаруживается, что часы ходят неправильно, судья должен заменить их на исправные. Он же исправляет, если это возможно, разницу во времени. Если для этого нужно сократить игровое время одного из игроков, то судья должен учитывать, что оставшееся игровое время не должно быть меньше 15 минут.

1.7.9. Истечение игрового времени определяется в момент падения флажка (механические часы) и обнулением контрольного времени (электронные часы). Истечение времени до или во время контрольного хода, а также во время переключения часов при контрольном ходе означает поражение, т.к. игровое время истекло. Окончание игрового времени фиксирует судья или соперник. Никто другой не имеет права указывать на окончание игрового времени. Судья обязан предупреждать участника с ограничениями по зрению о наступающем цейтноте, когда у тотально незрячего спортсмена остается: 10 минут, а у слабовидящего спортсмена - 5 минут до контроля и тем более о падении «флажка» (механические часы) или при обнулении контрольного времени у его противника.

1.7.10. Все претензии по поводу работы часов должны быть высказаны до истечения игрового времени. В противном случае ничего изменить нельзя.

1.7.11. Остановка часов участником рассматривается как признание им поражения. Однако если судья считает, что часы остановлены по недоразумению, следует ограничиться замечанием участнику.

1.7.12. Если после совершения на доске очередного хода на часах участника истекло время, а у его партнера на доске все шашки уже сняты или заперты, то просрочка не фиксируется и сильнейшей стороне засчитывается выигрыш.

1.7.13. При проведении соревнования с контролем времени до конца партии остановка контрольных часов сильнейшей стороной, имеющей теоретически явно выигрышную позицию, фиксирует ничейный исход данной встречи.

1.8. Запись ходов в партии

1.8.1. В процессе игры каждому партнеру необходимо ход за ходом записывать партию (свои ходы и ходы соперника) на бланке, предназначенном для соревнований или на диктофон. Не имеет значения, делается ли сначала ход, а потом записывается на бланке или наоборот. Запись ходов на диктофон делается за счет своего времени, т.е. до включения часов соперника. Проставление прочерков вместо обязательного боя нарушением не является. Запись партии шахисты с нарушением зрения могут вести рельефно-точечным шрифтом «по системе Брайля».

1.8.2. Если будет замечено, что один из участников не записал (не продиктовал на диктофон) больше чем два хода, то судья обязан включить часы этого участника, чтобы он восстановил запись за счет своего времени.

1.8.3. Если у играющего тотально незрячего спортсмена остается менее 10 минут, а у слабовидящего спортсмена остается менее пяти минут на часах до окончания контроля времени или игрового времени (при контроле времени до конца партии), то до окончания контроля или игрового времени, он не обязан выполнять требование ст. 1.8.1. При контроле времени в партии на определенное количество ходов после окончания контрольного времени, играющий должен сразу же восстановить недостающие в записи ходы. Если игрок заявляет, что он не может восстановить свою запись без бланка записи соперника или аудиозаписи, просьба о предоставлении бланка или аудиозаписи должна быть адресована арбитру. Восстановить запись он должен перед очередным ходом и за счет своего времени, если соперник сделал ход. Последний не может отказать в предоставлении своего бланка или аудиозаписи, и восстановление записи ходов осуществляется за счет времени заявителя.

1.8.4. Если оба партнера при обоюдном цейтноте не ведут записи партии, то судья должен стараться присутствовать и, по возможности, вести запись. Судья не должен вмешиваться пока не упадет один из флажков (механические часы) или обнулиться контрольное время (электронные часы), и пока это не произойдет, никаким образом не показывать, сколько ходов сделано. При контроле времени на определенное количество ходов после окончания контрольного времени у одного из партнеров время, затраченное на восстановление пропущенных записей, делится пополам и засчитывается каждому из них как израсходованное.

1.8.5. Бланки записи партии должны во время игры находиться на столе в открытом виде, быть хорошо видными с тем, чтобы в любой момент судье при контроле времени в партии на определенное количество ходов можно было узнать количество сделанных ходов.

1.8.6. Оригиналы записей окончанных партий являются собственностью организации, проводящей соревнования.

1.9. Опоздание и неявка на игру

1.9.1. В Регламенте турнира указывается время опоздания на игру, оно может быть от 0 минут до времени 1-го контроля или времени до конца партии, но не более 1 часа. Если в Регламенте это время не указывается, то считается время 1-го контроля или время до конца партии, но не более 1 часа. В Регламенте турнира указываются последствия для игрока, опоздавшего на игру на время, меньшее, чем первый контроль или на время до конца партии (или менее, чем на 1 час), это могут быть:

- 1) предупреждение;
- 2) штраф;
- 3) другие санкции.

Если игрок опаздывает на время 1-го контроля или на время до конца партии (более 1 часа), то ему засчитывается поражение в партии, а при проведении соревнования по системе микроматчей – засчитывается поражение в микроматче.

1.9.2. Если оба противника без уважительных причин не явились (опоздали) на игру, то поражение засчитывается обоим участникам.

1.10. Выход или исключение участника из турнира

1.10.1. Если участник в соревновании, проводимом по круговой системе, пропустил одну или две партии, то только судья решает вопрос о его дальнейшем участии в соревновании.

1.10.2. Если участник в соревновании, проводимом по круговой системе, сыграл меньше половины своих партий или микроматчей и покинул турнир, то его результаты остаются в турнирной таблице для подсчета рейтинга, но при окончательном подведении итогов не засчитываются. Несыгранные партии этого игрока и его партнеров отмечаются в турнирной таблице минусом (-).

1.10.3. Если игрок сыграл половину или более партий или микроматчей и покидает турнир, его результаты остаются в таблице и будут засчитаны при подведении итогов. Несыгранные партии этого игрока в турнирной таблице отмечаются минусом (-), а его партнеров - плюсом (+).

1.10.4. В число сыгранных партий входят и не доигранные (незаконченные) партии, которые должны присуждаться судьей соревнований или назначенной им комиссией.

1.10.5. В соревнованиях по швейцарской системе результаты в сыгранных партиях или микроматчах остаются действительными.

1.11 Проведение соревнований по системе микроматчей

Встречи соперников, проводимые по системе микроматчей, состоят из двух или большего количества партий, которые играют последовательно одна за другой с переменной цвета и перерывами между партиями 5 минут. По сумме набранных в этих партиях очков определяется победитель, а в случае их равенства результат считается ничейным. Положением и/или регламентом соревнований при ничейном результате микроматча может быть предусмотрено продолжение поединков - назначение дополнительных микроматчей.

1.12. Учет результатов партии, микроматча

1.12.1. Результат партии или микроматча учитывается так: выигрыш - 1 очко, ничья - 1/2 очка, проигрыш - 0 очков; или: выигрыш - 2 очка, ничья - 1 очко, проигрыш - 0 очков.

1.12.2. Если партия фактически не состоялась и проигрыш засчитан за неявку или опоздание, то вместо нуля ставится минус (-), а вместо единицы -плюс (+). При подсчете очков и коэффициентов для распределения занятых мест плюс приравнивается к единице, а минус - к нулю. При подсчете очков для решения вопроса о выполнении классификационных норм плюсы не учитываются.

1.13. Результаты соревнований

1.13.1. В результате соревнований участники занимают места в соответствии с суммой набранных очков. Первое место присуждается игроку, набравшему наибольшее количество очков, остальные в порядке их уменьшения.

1.13.2. В случае равенства очков у двух или более участников распределение мест производится по результату дополнительного матча или турнира. Допускается проведение дополнительного соревнования с укороченным контролем времени.

1.13.3. В случае невозможности проведения дополнительного соревнования распределение мест производится по следующим критериям:

- системе коэффициентов;
- наибольшему количеству побед;
- результату встреч между этими участниками;
- наибольшей сумме очков участников, над которыми одержаны победы;
- лучшему результату во встречах с другими участниками в порядке занятых мест;
- лучшей сумме индивидуального рейтинга (ЭЛО) противников.

1.13.4. Система коэффициентов Шмультяна. Сначала суммируются очки участников, у которых игрок выиграл; затем суммируются очки участников, которым он проиграл. Разница между этими величинами является коэффициентом участника.

1.13.5. Система коэффициентов Зонненборна-Бергера. Суммируется двойное количество очков, набранных участниками, у которых игрок выиграл, и очки, набранные участниками, с которыми он сыграл вничью.

1.13.6. Система коэффициентов Бухгольца. Суммируются очки, набранные всеми соперниками игрока.

1.13.7. Система коэффициентов Солкофа (медианный коэффициент Солкоффа). Суммируются очки, набранные всеми соперниками игрока, исключая самый лучший и самый худший результаты.

1.13.8. Усеченная система коэффициентов Солкофа. Суммируются очки, набранные всеми соперниками игрока, исключая самый худший результат. В случае равенства исключается 2 худших результата, затем 3 и т.д., до определения места.

1.13.9. Рижская система коэффициентов. Сначала суммируются очки, набранные участниками, у которых игрок выиграл, и умножаются на 2. Затем суммируют очки участников, с которыми игрок сыграл вничью, и умножаются на 1,5. Затем суммируются очки участников, которым игрок проиграл. Сумма этих трех величин и является коэффициентом игрока.

1.13.10. Во всех случаях игрок, имеющий больший коэффициент, имеет преимущество среди других игроков, имеющих такое же количество очков.

1.13.11. При проведении соревнования по швейцарской системе без применения компьютерной программы, если участник соревнований, для которого по окончании турнира подсчитывается коэффициент, имеет из-за нечетного числа участников плюс, то за этот плюс ему засчитывается наименьшее количество очков, набранное кем-либо в данном турнире, а если в числе партнеров оказывается шашист, выбывший из соревнования, то считается, что в оставшихся партиях он набрал бы количество очков равное среднему результату тех участников, с которыми он находился в одной очковой группе в момент прекращения игры.

1.13.12. Применение той или иной системы коэффициентов оговаривается в Положении или Регламенте о проведении соревнований.

1.14. Проведение командных соревнований

1.14.1. Командные соревнования - соревнования, участниками которых являются команды, состоящие из нескольких игроков.

1.14.2. Положением о проведении соревнований должны быть предусмотрены количественный состав команды, закрепляются ли за игроками определенные доски, наличие в команде запасных игроков, их количество, на каких досках они могут играть, происходит ли сдвигка по доскам основного состава и т.д. В этом случае капитан команды должен не позднее, чем за 15 минут до начала тура, подать в судейскую коллегию заявку с указанием состава на данный тур. Если такая заявка не подана, то распределение участников по доскам определяется по первому туру.

1.14.3. Цвет шашек для участников командных соревнований устанавливается по первой доске. Если участник, выступающий на первой доске, в соответствии с жеребьевкой играет белыми, то остальные участники его команды на нечетных досках играют также белыми, а на четных - черными.

1.14.4. Если в команде присутствует меньше половины ее состава, но не менее двух человек, то команда к игре не допускается и ей засчитывается поражение. Если участник начал партию или сыграл ее полностью за доской, на которой не имел права выступать, то партия в зачет не принимается и на этой доске команде засчитывается поражение.

1.14.5. Если команда выбывает из соревнования или не явилась на последний тур, то судейская коллегия решает засчитать ей поражение или аннулировать все ее матчи, исходя из того, что в наименьшей степени повлияет на конечные результаты победителей соревнования.

1.14.6. Победа в командных соревнованиях присуждается коллективу, набравшему в сумме наибольшее количество очков во всех партиях данного тура, а итоговая сумма очков, набранная таким путем во всех турах, определяет место команды в соревнованиях.

В случае, если две команды набрали одинаковое количество очков, более высокое место может быть присуждено команде:

- выигравшей личную встречу;
- имеющей большее количество выигранных матчей;
- имеющей лучший показатель по системе коэффициентов.

Если при подсчете очков выясняется, что команда, выигравшая все матчи, занимает только второе место, ей предоставляется право на дополнительный матч за первое место с командой, занимающей первое место. В случае ничейного результата в дополнительном матче, победителем соревнований становится команда, набравшая наибольшее количество очков или которой было присуждено 1 место по дополнительным критериям.

1.14.7. Организация, выставяющая команду, назначает капитана (представителя), который ведет переговоры с судьями по всем вопросам, возникающим в ходе соревнования. Только капитан (представитель) команды может направлять протесты в судейскую коллегия, причем обязательно в письменном виде.

Может быть осуществлен иной порядок подведения итогов. За победу в матче команда получает 2 очка, за ничью - 1 очко, за поражение - 0 очков. Лучшая сумма набранных таким образом очков и определяет положение команды в турнирной таблице.

1.15. Проведение соревнований по швейцарской системе

При проведении соревнований по швейцарской системе применяется компьютерная или ручная жеребьевка.

Компьютерная жеребьевка.

Для проведения соревнований по швейцарской системе, возможно применение компьютерных программ. Алгоритм применяемой компьютерной программы не должен противоречить принципам жеребьевки, изложенным в Правилах п.1.15.2. Сформированные компьютерной программой пары соперников являются, как правило, окончательными. Исключение из этого правила может быть сделано при выявлении ошибки (например, неправильно был введен в программу результат какой-либо сыгранной партии). Также пары соперников могут быть изменены (в том числе и с проведением повторной компьютерной жеребьевки) по мотивированному решению главного судьи соревнований или лица его замещающего.

При распределении мест по системе коэффициентов, указанной в положении и/или регламенте, коэффициенты считаются программой, по которой выполнялась компьютерная жеребьевка.

Ручная жеребьевка.

1.15.1. Швейцарская система применяется для того, чтобы в ограниченное число туров провести соревнование с большим числом участников. Перед каждым туром судья проводит жеребьевку или определяет пары встречающихся между собой игроков.

1.15.2. Общие для всех систем требования при проведении жеребьевки и составлении пар:

- два игрока не должны встречаться больше, чем один раз;
- игрок, которому был присужден выигрыш без игры (например, партнеру было присуждено поражение за неявку или опоздание на игру) не должен получать его дважды;
- цвет шашек должен по возможности чередоваться. Игрок не может получать одинаковый цвет четыре раза подряд;
- игроки, которые не имели партнера, и не игравшие партию вследствие опоздания или неявки одного из партнеров, но которым был присужден выигрыш без игры, при определении цвета не учитываются.
- игроки, которые выбывают из турнира, не должны в дальнейшем участвовать в образовании пар. Игроки, о которых известно заранее, что они не смогут (не будут) играть в очередном туре согласно регламенту, не участвуют в образовании пар и им присуждается поражение в этом туре.

- в случае участия в турнире нечетного количества игроков участник, оказавшийся последним в классификации или после проведения жеребьевки, получает «плюс».

1.15.3. Жеребьевка, как правило, должна проводиться по программе с помощью компьютера. В случае отсутствия компьютера или программы разрешается проведение жеребьевки вручную при помощи индивидуальных карточек участников.

1.15.4. Программа «слепого жребия» или «случайных чисел». Программа не предусматривает классификации участников, если даже участники имеют индивидуальные рейтинги. Перед началом турнира проводится жеребьевка. В первом туре встречаются №1 с №2, №3 с №4 и т.д., причем нечетные номера играют белыми. В последующих турах пары, играющих определяются жребием между участниками, имеющими одинаковое, а при их отсутствии - ближайшее количество очков. Жеребьевка начинается с участников, имеющих наибольшее количество очков.

1.15.5. Система жеребьевки с применением только индивидуальных коэффициентов участников.

1.15.5.1. Перед первым туром все участники классифицируются. Классификация может производиться как с учетом, так и без учета рейтингов. Участники, имеющие рейтинг, размещаются в порядке его убывания. Участники, имеющие одинаковый рейтинг, классифицируются по жребию. После них располагаются участники, не имеющие рейтинга, которые также классифицируются по жребию. Порядковый номер классификации первого тура закрепляется за участником до конца турнира.

1.15.5.2. Классифицированные таким образом участники разделяются на две половины. В первом туре первый участник из верхней половины играет с первым участником из второй половины, второй из первой половины со вторым из второй половины и т.д. Цвет шашек в первой паре определяется жребием. Все участники из верхней половины, имеющие нечетные номера, играют тем же цветом, что и первый, а все, имеющие четные номера - противоположным цветом.

1.15.5.3. Перед вторым туром участники разделяются на очковые группы, а внутри очковых групп располагаются на основании своих порядковых номеров первого тура. При этом во всех нечетных турах участники классифицируются в порядке возрастания порядковых номеров (т.е. выше стоит участник с меньшим порядковым номером), а в четных турах - в порядке убывания.

1.15.5.4. Образование пар начинается с верхней очковой группы. Если количество участников в группе нечетное, то последний участник опускается в следующую очковую группу и встречается с первым участником этой группы. Если эти участники уже встречались между собой, то соперником участника из верхней очковой группы становится второй участник нижней группы, затем третий и т.д. Если последний участник верхней группы играл со всеми участниками нижней группы, то в нижнюю группу опускается предпоследний участник верхней группы и т.д.

1.15.5.5. Для группы с четным количеством участников образование пар производится следующим образом. Группы разделяются на две равные половины. Первый из верхней половины играет с первым из нижней половины. Если они уже играли между собой, то первый из верхней половины играет со вторым из нижней половины и т.д. Если же первый участник из верхней половины играл со всеми участниками нижней половины, то он должен играть с последним участником верхней половины, если уже играли, - с предпоследним и т.д. Когда соперник для первого участника очковой группы найден, эти два участника выводятся из списков группы и процедура поиска соперника повторяется в том же порядке для первого из оставшихся участников очковой группы. Если в один из моментов окажется, что для первого из оставшихся участников очковой группы нет соперника в своей группе, то последняя из образовавшихся пар разбивается, её участники возвращаются в группу и для первого участника подбирается другой соперник. При необходимости может быть разбита не одна, а несколько уже образованных пар, однако при этом необходимо стремиться к тому, чтобы количество разбиваемых пар было минимальным.

1.15.5.6. Во всех последующих турах, начиная с третьего, классификация участников и образование пар производится в соответствии с требованиями ст. 1.15.5.3., 1.15.5.4., 1.15.5.5.

1.15.6. Проведение жеребьевки по системе с усеченным коэффициентом Солкофа.

1.15.6.1. Статьи 1.15.5.1.- 1.15.5.5. действительны и для этой системы.

1.15.6.2. Во всех последующих турах, начиная с третьего, классификация производится следующим образом:

- сначала участники разделяются на очковые группы и располагаются в порядке убывания количества очков;
- внутри очковых групп участники классифицируются в порядке убывания величины усеченного коэффициента Солкофа (т.е. суммы очков всех соперников, исключая худшего);
- участники, имеющие равные величины усеченного коэффициента Солкофа, классифицируются на основании порядкового номера первого тура.

1.15.7. Система жеребьевки с применением текущего коэффициента Бухгольца.

1.15.7.1. Статья 1.15.5.1. действительна и для этой системы.

1.15.7.2. В первом туре первый участник играет с последним, второй – с предпоследним и т.д. Цвет определяется в первой паре жребием. Все участники из верхней половины, имеющие нечетные номера, играют тем же цветом, что и первый, а имеющие четные – противоположным.

1.15.7.3. Перед вторым туром участники разделяются на очковые группы, а внутри очковых групп располагаются на основании своих порядковых номеров первого тура.

1.15.7.4. Образование пар начинается с верхней очковой группы. Если количество участников в группе нечетное, то первый участник опускается в следующую очковую группу и встречается с последним участником этой группы. Если эти участники уже встречались между собой, то соперником участника из верхней группы становится предпоследний и т.д. Если первый участник верхней группы играл со всеми участниками нижней группы, то опускается второй участник верхней группы и т.д.

1.15.7.5. В группах с четным количеством участников первый играет с последним. Если первый уже играл с ним, то он играет с предпоследним и т.д. Когда соперник для первого участника очковой группы найден, эти два участника выводятся из списка и процедура повторяется в том же порядке. Если в один момент окажется, что для первого из оставшихся участников очковой группы нет соперника в своей группе, то последняя из образованных пар разбивается и для первого подбирается другой участник.

1.15.7.6. Во всех последующих турах, начиная с третьего, классификация участников и образование пар производятся следующим образом:

- участников разделяют на очковые группы и располагают в порядке убывания количества очков,

- внутри очковых групп участников классифицируют в порядке убывания величины текущего коэффициента Бухгольца, а при их равенстве - на основании порядковых номеров участников первого тура,

- образование пар производится в соответствии с требованиями ст. 1.15.7.4. и 1.15.7.5.

1.15.8. Жеребьевка считается законченной и вступает в силу после того, как она будет проведена полностью по всем очковым группам, без противоречия перечисленным принципам. Повторная жеребьевка (в случае ее необходимости) должна затрагивать минимальное число участников.

1.15.9. Положением или Регламентом о соревновании может быть предусмотрен и иной порядок проведения жеребьевки. Например, принудительная жеребьевка в первых турах, жеребьевка участников по группам и т.д.

1.16. Соревнования по быстрой и молниеносной игре

1.16.1. Каждый игрок должен сделать все свои ходы в течение времени, предусмотренного Регламентом и установленного на его часах.

1.16.2. Часы устанавливаются с левой стороны от участника, играющего белыми. Каждый игрок должен всегда иметь возможность переключать часы после сделанного хода. Он не может держать палец на кнопке часов или поверх нее. Участник делает ход и переключает часы одной и той же рукой только после того, как его часы включены.

1.16.3. Если участник сделал невозможный ход или допустил ошибку иного рода, включив при этом часы партнера, то следует пустить часы провинившегося и все исправления производить за счет его времени. Невозможный ход, не замеченный обоими игроками, не может быть изменен впоследствии и не может служить основанием для протеста.

1.16.4. Первое нарушение (не обязательно одно и то же) влечет за собой замечание. При втором нарушении нарушителю объявляется предупреждение. При третьем нарушении игроку засчитывается поражение в партии. После этого при новых нарушениях арбитр может использовать другие санкции, в том числе исключение виновного из соревнования.

1.16.4. Если часы партнера не идут, игрок может нажать на кнопку часов партнера и обратно, однако если это не помогает, он должен позвать арбитра.

1.16.7. Партия признается закончившейся вничью: если на контрольных часах обоих участников одновременно упали флажки или зафиксировано падение обоих флажков (механические часы) или обнулилось контрольное время (электронные часы); или судья

зафиксировал троекратное повторение позиции; или в ничейной позиции участник, желающий играть на выигрыш, в присутствии судьи за 5 ходов не добьется выигранной позиции.

1.16.8. Если один участник просрочил время даже в теоретически выигранной им позиции, то ему должно быть засчитано поражение. Однако в таких случаях, когда у сильнейшей стороны не хватает времени на выигрыш партии, предложение сильнейшей стороной ничьей и остановка контрольных часов фиксирует ничейный исход данной встречи.

1.17. Судейство соревнований

1.17.1. Организации, проводящие соревнование, назначают мандатную комиссию и судейскую коллегию.

1.17.2. В состав мандатной комиссии, как правило, входят представители организаторов соревнования, судейской коллегии. Задачи мандатной комиссии - установить правомочность участия в данных соревнованиях прибывших участников (команд). По итогам мандатной комиссии составляется акт, с которым в дальнейшем работает судейская коллегия.

1.17.3. В состав судейской коллегии входят: главный судья, заместители главного судьи, главный секретарь, образующие главную судейскую коллегию (ГСК), а также судьи. Количественный состав судейской коллегии определяется рангом соревнования и числом участников. При проведении официальных соревнований число судей рекомендуется устанавливать из расчета не менее одного судьи на 2 пары играющих.

1.17.4. Судейская коллегия обязана до начала соревнования:

- составить календарное расписание игр;
- определить место и время проведения всех встреч;
- проверить подготовленность мест соревнований, оборудования и необходимого инвентаря;
- провести совещание представителей (капитанов команд) по организационным вопросам;
- провести жеребьевку участников (команд).

1.17.5. По окончании соревнования судейская коллегия обязана:

- подвести и утвердить итоги соревнований, оформить и предоставить участникам соревнования необходимые документы (таблицы результатов, справки и др.);
- составить и утвердить отчет с приложением всех необходимых документов и своевременно сдать их организации, проводившей соревнования;

1.17.6. Главный судья, заместитель главного судьи, главный секретарь, судьи.

1.17.6.1. Главный судья отвечает за соблюдение Правил вида спорта «спорт слепых» (далее Правил), Положения о спортивном соревновании, Регламента соревнований.

Непосредственно отвечает за проведение соревнований, руководит работой судейской коллегией, имеет право принятия решений по всем вопросам, связанным с проведением соревнований. Его распоряжения обязательны для судей, участников и представителей команд.

1.17.6.2. До начала соревнования главный судья обязан:

- проверить все условия для проведения игр;
- распределить обязанности среди судей;
- обеспечить с помощью организаторов весь необходимый инвентарь;
- провести совещание представителей команд, участников.

1.17.6.3. Главный судья имеет право:

- отменить соревнование, если место проведения окажется непригодным;
- устроить временный перерыв в ходе соревнования при наличии каких-либо причин, мешающих нормальному его проведению;
- проводить в ходе соревнования перемещение судей;
- отстранять от судейства арбитров, совершивших грубые ошибки или не справляющихся с выполнением возложенных на них обязанностей;
- налагать взыскания на нарушителей дисциплины, вплоть до снятия с соревнования за грубость или иные проступки;
- отстранять представителей, допускающих грубость и пререкания с судьями и участниками.

1.17.6.4. Заместитель главного судьи руководит работой судей и персонала. Работает под руководством главного судьи и в его отсутствие исполняет его обязанности.

1.17.6.5. Главный секретарь работает под руководством главного судьи. Руководит работой секретариата при его наличии, участвует в работе мандатной комиссии, отвечает за оформление всей документации, относящейся к соревнованиям, ведёт сбор и учет всей информации о ходе соревнований, публикует или передает уполномоченному лицу для публикации в сети «Интернет» текущие и итоговые результаты спортивного соревнования.

1.17.6.6. Судья работает под руководством ГСК, следит за исполнением Правил, Положения о спортивном соревновании и Регламента участниками соревнований. В соответствии с распределением обязанностей в судейской коллегии: принимает решения касательно ситуаций, происходящих во время соревнований, ведёт учёт результатов сыгранных партий.

1.18. Пресса и зрители

1.18.1. Пресс-центр должен быть отдален от игрового зала.

1.18.2. Организаторы спортивного соревнования и судейская коллегия должны предоставлять полную и актуальную информацию для прессы. Представители средств массовой информации должны пройти аккредитацию в организационном комитете при его наличии.

1.18.3. Для обеспечения работы журналистов необходимо по возможности передавать на мониторы (экраны) ход игры, а также демонстрировать партии. Спортивным журналистам, разрешается присутствовать в игровом зале и делать необходимые записи. Во время работы журналисты не должны мешать игрокам и судьям.

1.18.4. Фотографирование со вспышкой допускается только в течение первых 10 минут после начала тура.

1.18.5. Зрители должны вести себя дисциплинированно и выполнять следующие требования:

- не давать советов участникам;
- не разговаривать с игроками;
- не мешать проведению партии и, тем более, не вмешиваться в них каким-либо образом;
- не анализировать незаконченные партии с помощью шашечных досок, даже небольшого формата;
- сохранять тишину;
- не заходить в игровую зону;
- не делать знаков вблизи игроков, комментируя ход партии тихим голосом;
- не мешать нормальному проведению соревнований.

2. Спортивные дисциплины, содержащие в своих наименованиях слова «РУССКИЕ ШАШКИ»

Соревнования в спортивных дисциплинах, содержащие в своих наименованиях слова «русские шашки» проводятся по системам:

- «русские шашки»;
- «шашки-64».

2.1. Русские шашки

2.1.1. Шашечная доска

Диаграмма 1

Шашечная доска

Шашечная доска состоит из 64 одинаковых квадратов, попеременно светлых (белых) и темных (светло-коричневых) полей. (Диаграмма 1).

Игра ведется только по темным полям. Шашечная доска располагается между партнерами таким образом, чтобы в нижнем углу слева от играющего находилось темное угловое поле.

В официальных соревнованиях должна применяться доска, отвечающая следующим требованиям:

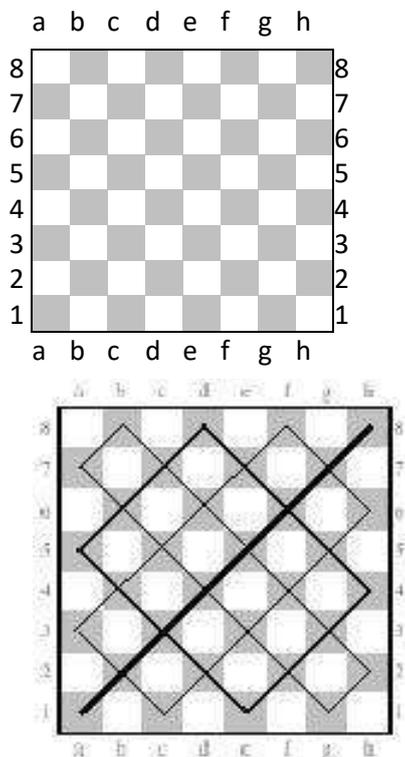
- иметь игровую поверхность не менее 35 см;
- поверхность доски должна быть матовой;
- чередование светлых и темных полей должно быть отчетливым, цвет их не должен быть слишком бледным и не должен сливаться с цветом шашек.

Для игры тотально незрячих и слабовидящих между собой и со зрячими используются специальные доски, позволяющие игроку с нарушением зрения на ощупь определять «цвета» полей. Белые и черные поля доски должны находится на разных уровнях. Белые поля расположены выше черных. Рекомендуемый размер доски - не менее 40 x 40 см.

2.1.2. Наименование диагоналей шашечной доски

Диаграмма 2

Диагонали шашечной доски



Ряд полей, идущих наискосок от одного края доски до другого образуют диагональ.

Диагонали, упирающиеся одним концом в нижний край (борт) доски, считаются нижними диагоналями, а упирающиеся в верхний край - верхними диагоналям и. (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 и верхним «тройником», малые - нижним и верхним «тройничком».

Две диагонали, пересекающие «большую дорогу» и «тройник» (по 7 полей в каждой), составляет «двойник». Большие диагонали «двойника» соответственно называются нижним и верхним «двойником», малые - 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».

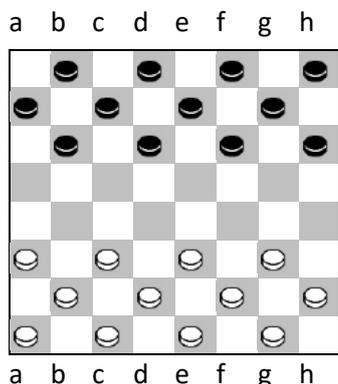
2.1.3. Шашки

Диаграмма 3

2.1.3.1. Перед началом игры соперникам предоставляется по 12 простых шашек (плоских, круглой формы): одному - белых, другому - черных. Шашки расставляются на черных полях первых трёх горизонтальных рядов с каждой стороны. (Диаграмма 3).

2.1.3.2. Шашки должны отвечать следующим требованиям:

- все шашки должны быть одинаковой формы и одного размера;
 - их диаметр должен быть меньше поля доски на 5-10 мм;
 - высота шашки должна равняться 1/4 или 1/5 ее диаметра;
 - все белые и черные шашки должны быть соответственно одинакового цвета;
 - они не должны быть блестящими, и их цвет не должен сливаться с цветом полей шашечной доски.
- Для игры тотально незрячих и слабовидящих между собой и со зрячими должны использоваться специальные шашки, позволяющие игроку с нарушением зрения на ощупь определять «цвета» шашек.



2.1.4. Ходы шашек

2.1.4.1. Ходом в партии считается передвижение шашки с одного поля доски на другое. Первый ход всегда делает игрок, играющий белыми. Цвет шашек в каждой партии определяется по таблице очередности игр (приложение №1) или жеребьевкой. Партнеры поочередно делают по одному ходу до тех пор, пока игра не закончится.

2.1.4.2. Шашки разделяются на простые шашки (простые) и дамки.

2.1.4.3. Простая шашка ходит только вперед на соседнее поле по диагонали.

2.1.4.4. В случае, когда простая шашка достигает одного из полей последнего, восьмого (считая от себя) горизонтального ряда, она превращается в дамку и получает новые права. Дамка обозначается вдвоенными шашками, т.е. поставленными одна на другую, либо перевернутой простой шашкой.

2.1.4.5. Дамка, в отличие от простой шашки, ходит на любое из свободных (не занятых другими шашками) полей по диагонали в любом направлении (как вперед, так и назад), но становиться может, как и простая шашка, лишь на не занятые другими шашками поля, причем через свои шашки она перескакивать не может.

2.1.4.6. Ход считается сделанным, если игрок после передвижения шашки с одного поля на другое отпустил от нее свою руку. Сделав ход, играющий обязан объявить его вслух по правилам полной шашечной нотации и убрать руки с доски. При несовпадении объявленного и фактически выполненного хода, действительным считается тот ход, который выполнен на доске.

2.1.4.7. Если участник при своем ходе поднял шашку без предупреждения «поправляю», то он обязан ею пойти. Прикосновение к шашкам без отрыва их от доски, не влечет за собой никаких последствий. Если игрок при совершении хода передвинул свою шашку на другое поле, не отпустив при этом от нее свою руку, то он обязан пойти этой шашкой, но вправе переставить ее на любое возможное для нее другое поле.

2.1.4.8. Если игрок хочет поправить одну или несколько шашек, он должен предварительно отчетливо объявить сопернику: «поправляю». Поправлять шашки можно только при своей очереди хода.

2.1.5 Взятие

2.1.5.1. Если простая шашка находится на одной диагонали рядом с шашкой соперника, за которой имеется свободное поле, она должна быть перенесена через эту шашку на свободное поле. Шашка соперника в этом случае снимается с доски.

2.1.5.2. Если дамка находится на одной диагонали рядом или на расстоянии от шашки соперника, за которой имеется одно или несколько свободных полей, она должна быть перенесена через эту шашку на любое свободное поле. Шашка соперника в этом случае снимается с доски.

2.1.5.3. Взятие шашки соперника является обязательным и производится как вперед, так и назад. Взятие считается одним сыгранным ходом. Взятие своих шашек запрещается.

2.1.5.4. Взятие должно быть четко обозначено и проводится в определенном порядке. Оно считается законченным после снятия шашки соперника с доски.

2.1.5.5. Если в процессе взятия шашкой она вновь оказывается на одной диагонали рядом с другой шашкой соперника, за которой имеется свободное поле, она должна быть перенесена через вторую, третью и т.д. шашку.

2.1.5.6. Если в процессе взятия дамкой она снова оказывается на одной диагонали рядом или на расстоянии от шашки соперника, за которой находится одно или несколько свободных полей, дамка должна быть обязательно перенесена через вторую, третью и т.д. шашку и занять любое свободное поле на той же диагонали за последней взятой шашкой.

2.1.5.7. После завершения взятия согласно п.п. 2.1.5.5. и 2.1.5.6. взятые шашки соперника затем снимаются с доски в порядке их взятия. Это называется последовательным взятием.

2.1.5.8. В процессе последовательного взятия запрещается переносить шашки через свои собственные.

2.1.5.9. В процессе последовательного взятия разрешается проходить несколько раз через одно и то же поле, но запрещается переносить свою шашку через одну и ту же шашку соперника более одного раза (см. п. 2.1.5.17).

2.1.5.10. Взятие должно быть четко обозначено, шашка за шашкой, ставя берущую шашку на промежуточное, а затем и на конечное поле. Не обозначение взятия считается неспортивным и некорректным поведением.

2.1.5.11. Последовательное взятие считается законченным, если игрок по окончании переноса шашки отнял от нее руку.

2.1.5.12. Взятые шашки могут быть сняты с доски только после завершения последовательного взятия и в проходило их взятие (см. п.

2.1.5.13. Снятие взятых законченным, когда игрок снял

2.1.5.14. При более направлениям дамкой или от количества или качества простой), предоставляется

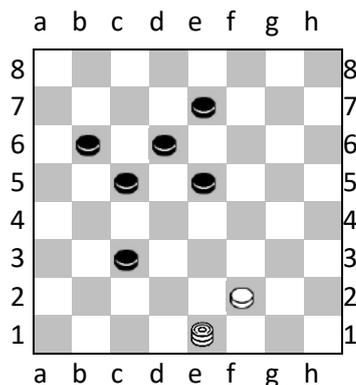
2.1.5.15. Если простая последнего (восьмого от себя) предоставляется возможность она обязана тем же ходом правах дамки.

2.1.5.16. Если же простая шашка 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.

2.1.5.17. Примеры, поясняющие некоторые особенности правила взятия. Правило «турецкого удара».

При своей очереди хода (Диаграмма 4) черные должны взять дамкой так: a5:e1 :g3:e5 (шашку белых d4 дамка взять не может, т.к. шашка c3, так же, как и шашки f2 и f4, снимаются с доски лишь по окончании хода), после чего белые играют d4:d8. (п.2.1.5.12)

Диаграмма 4

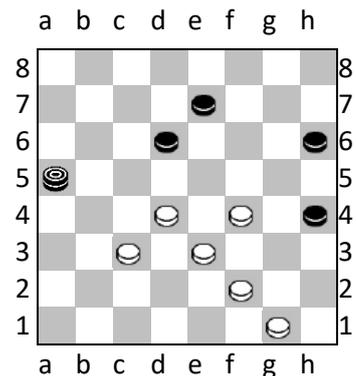


том же порядке, в каком

2.1.5.17). шашек с доски считается

последнюю взятую шашку. возможности взятия по двум и шашкой выбор, вне зависимости снимаемых шашек (дамки или берущему.

шашка при взятии достигает горизонтального ряда и если ей дальнейшего взятия шашек, то продолжать бой, но уже на



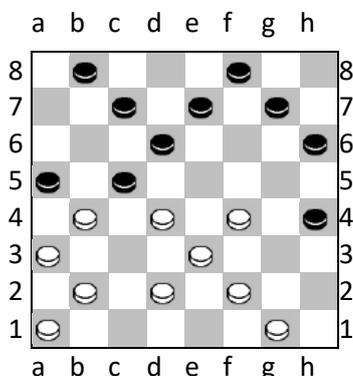
В положении (Диаграмма 5) белые при своей очереди хода должны взять дамкой так: e1:a5:d8:f6:d4. На поле d4 дамка должна остановиться, т.к. через шашку c3 второй раз перескакивать нельзя, нельзя также перескакивать через шашку c5 (как на Диаграмме 4).(п.п. 1.5.9 и 1.5.12)

Диаграмма 5

На Диаграмме 6 последний ход белых был с3-d4, в ответ черные должны взять шашкой а5, например - а5:с3:е1:g3:е5:с3. На поле с3 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. а5:с3:е5:g3:е1:с3, то опять черная шашка должна остановиться на поле с3. В ответ белые играют b2:d4:b6:d8:f6:h8. (п. 1.5.9)

Диаграмма 6

2.1.6. Шашечная
2.1.6.1. Шашечной
 условных обозначений полей
 Прямые ряды полей,
 и 4 белых) и идущие снизу
 Прямые ряды полей,
 и 4 белых) и расположенные
 горизонталями.

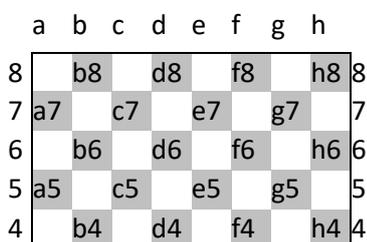


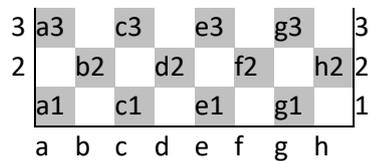
нотация и запись партии
 нотацией называется система
 доски.
 состоящие из 8 клеток (4 черных
 вверх, называются вертикалями.
 состоящие из 8 клеток (4 черных
 слева направо, называются
 горизонталями.

Восемь горизонталей доски обозначаются цифрами от 1 до 8, восемь вертикалей - малыми латинскими буквами от «а» до «h» (a, b, c, d, e, f, g, h) или в русском произношении - «а», «бэ», «це», «дэ», «е», «эф», «же», «аш»). Буквой «а» 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. (Диаграмма 7).

Диаграмма 7





2.1.6.2. Пользование нотацией дает возможность записывать как целые партии, так и отдельные позиции, например, расположение шашек при начале партии (Диаграмма 3) записывается так: белые-а1, а3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2 (12); черные - а7, b6, b8, с7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8 (12).

Для записи хода шашки обозначают сначала поле, на котором шашка стояла, затем ставят тире и записывают поле, на которое она ставится, например: а3-б4. При записи взятия (боя) вместо тире ставится двоеточие.

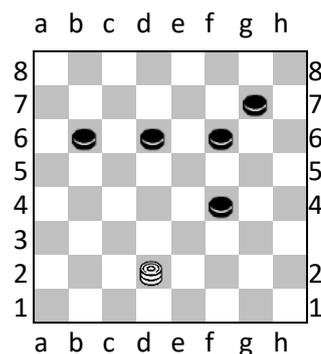
При взятии одним ходом нескольких шашек запись хода производится следующим образом: сначала записывается поле, с которого шашка начала свой ход, затем ставится двоеточие и обозначается поле, на которое она встала после боя.

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.

В позиции, изображенной на Диаграмме 8, возможны три направления боя и записываются они так:

1. d2:h6:f8:c5:a7
2. d2:g5:e7:c5:a7
3. d2:g5:d8:a5

Диаграмма 8



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: Иванов

Черные: Петров

1. e3-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.

Кроме показанного выше способа полной записи допускается сокращенная запись, при помощи которой эту же партию можно записать так:

Иванов - Петров: 1. ed4 dc5 2. fe3 fg5 3. cb4 gh4 4. b:d6 h:f2 5. e:g3 c:h4. Белые сдались.

2.1.7. Цель игры

Для каждой из сторон конечной целью игры является выигрыш партии.

2.1.8. Выигрыш партии

2.8.1. Выигравшим партию признается тот, кто первым достигнет положения, при котором:

- у соперника не осталось ни одной шашки;
- у соперника заперты все шашки;
- соперник признал своё поражение.

Кроме перечисленных, возможны также случаи проигрыша, связанные с истечением игрового времени на контрольных часах (ст. 1.7.) и несоблюдением дисциплины (ст. 1.4.).

2.1.9. Ничья, предложение ничьи, ничейные окончания

2.1.9.1. Партия считается закончившейся вничью в следующих случаях:

2.1.9.1.1. Если один из участников предлагает ничью, а другой ее принимает это предложение;

2.1.9.1.2. Если в партии, играющейся с контрольными часами, истекло время у обоих участников и невозможно установить, кто просрочил время раньше;

2.1.9.1.3. Если участник, имея в окончании партии три дамки против одной дамки соперника и владея при этом «большой дорогой», своим 15-м ходом (считая с момента установления соотношения сил) не совершит взятие дамки соперника;

2.1.9.1.4. Если участник, имеет в окончании партии три дамки и более шашек (простых шашек и дам) против одной дамки соперника, своим 15-м ходом (считая с момента установления соотношения сил) не совершит взятие дамки противника;

2.1.9.1.5. Если в позиции, в которой оба соперника имеют дамки, не изменилось соотношение сил (т.е. не было взятия, и ни одна простая шашка не стала дамкой) на протяжении:

- в 2-х и 3-х фигурных окончаниях - 5 ходов,
- в 4-х и 5-и фигурных окончаниях - 30 ходов,
- в 6-и и 7-и фигурных окончаниях - 60 ходов.

2.1.9.1.6. Если в явно ничейной позиции, участник, желающий играть на выигрыш, своим 5-м ходом не сможет добиться выигранной позиции. К явно ничейным позициям относятся дамочные эндшпиля, в которых не требуется точность в защите в обход элементарных ловушек. Например, «петля» точности не требует.

2.1.9.1.7. Если участник, имея в окончании партии три шашки (три дамки, две дамки и простую шашку, дамку и две простые шашки, три простые шашки) против одинокой дамки соперника, находящейся на «большой дороге», своим 5-м ходом не сможет совершить взятие дамки соперника.

2.1.9.1.8. Если в течение 15 ходов игроки делали ходы только дамками, не передвигая простых шашек и не производя взятия;

2.1.9.1.9. Если 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.

2.1.9.2. 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;

- 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;

- 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:

- если у заявителя нет записи партии или она неясно записана, заявление рассматривается судьей по представлении полной и четкой записи партии;

- если при проверке время участника, добывающегося признания ничейного исхода партии, истечет, но будет установлено, что трехкратное повторение позиции имеет место, партия признается закончившейся вничью; если трехкратного повторения позиции не было, то заявителю, время которого при проверке истекло, засчитывается поражение.

2.1.9.3. Участник может предложить ничью только после того, как он сделал ход. Предложив ничью, он пускает часы соперника. Предложение ничьей и ответ на него должны выражаться в краткой форме: «предлагаю ничью», «согласен», «не согласен» - и не оговариваются никакими условиями. Соперник может принять предложение, не делая ответного хода или отклонить его словесно либо ответным ходом.

2.1.9.4. Если предложение ничьей не будет принято, тот же участник может снова предложить ничью лишь после того, как другой участник использует на это свое право.

2.1.10. Неправильности при ведении партии

2.1.10.1. Если во время партии обнаруживается, что шашечная доска расположена неправильно, то партия аннулируется и переигрывается сначала.

2.1.10.2. Если перед началом партии обнаруживается, что шашки на доске расставлены неправильно либо соперникам предоставлены шашки не того цвета, которые должны быть в соответствии с расписанием, то исправить это можно только до начала партии. После того, как оба соперника сделали хотя бы по одному ходу, исправления не вносятся, партия продолжается и ее результат считается действительным.

2.1.10.3. Если игрок совершил одно из следующих нарушений:

- сделал неправильный ход шашкой или дамкой,
- сделал два хода подряд;
- взял ход обратно,
- сделал ход шашкой соперника,
- сделал ход шашкой, когда возможно взятие,
- снял без причины шашки соперника или свои шашки,
- взял шашкой меньшее или большее количество шашек, чем это воз-можно,
- остановился в осуществлении последнего взятия,
- неправильно снял шашки во время еще незаконченного последнего взятия,
- снял после окончания последовательного взятия меньшее или большее число шашек, чем побито,
- снял после последовательного взятия шашки, которые не были побиты,
- остановился в процессе снятия шашек после последовательного взятия,
- снял после взятия одну или несколько собственных шашек,

то соперник имеет право решить исправлять ли эту ошибку или нет. Если же соперник сделал ответный ход, то он теряет право требовать исправления. Однако, если будет установлено, что нарушение правил произошло в следствии слепоты участника соревнований, окончательное решение о том, исправлять эту ошибку или нет, принимает судья соревнований.

2.1.10.4. После окончания партии никакие претензии не принимаются и ее результат считается действительным.

2.1.10.5. Судья имеет право наказать игрока, совершившего нарушение.

2.1.11. Контроль времени на обдумывание ходов

2.1.11.1. В соревнованиях в по русским шашкам может применяться контроль времени (каждому участнику не менее):

- 45 минут до конца партии;
- 45 минут плюс 10 или 15 секунд за каждый сделанный ход до конца партии;
- 1 час на всю партию каждому участнику.

2.1.11.2. В соревнованиях по быстрой игре в русские шашки может применяться контроль времени (каждому участнику не более):

- 10 - 30 минут до конца партии;
- 10 минут плюс 5 секунд за каждый сделанный ход до конца партии.

2.1.11.3. В соревнованиях по молниеносной игре в русские шашки может применяться контроль времени (каждому участнику не более):

- 5 - 10 минут до конца партии;
- 5 минут плюс 2 или 3 секунды за каждый сделанный ход до конца партии.

В положениях или регламентах о соревнованиях может устанавливаться и иной контроль времени, не противоречащий данным Правилам, но общее игровое время в каждом туре не должно превышать 6 часов.

2.2. Шашки-64

Правила игры в русские шашки, изложенные в разделе 2.1., действительны и для «шашек-64», за исключением положений, перечисленных ниже. Соревнования проводятся по системе микроматчей (см. п. 1.11.).

2.2.1. Расстановка шашек

Соперникам предоставляется по 12 простых шашек (плоских, круглой формы): одному - белые, другому - черные. Шашки расставляются на черных полях в зависимости от выбранной стартовой позиции.

2.2.2. Определение стартовой позиции

Перед началом игры путем жеребьевки с участием судьи и соперников определяется стартовая позиция по таблице начальных ходов и позиций. Таблицы начальных ходов и позиций разрабатываются и утверждаются Общероссийской и (или) международной федерацией по виду спорта «шашки». Конкретная таблица начальных ходов и позиций, применяемая в соревновании, указывается в Положении и (или) Регламенте соревнования.

2.2.3. Отличия правил взятия

В Положении и Регламенте соревнования по шашкам-64 могут быть указаны и отличия правил взятия (боя) шашек, в соответствии с правилами взятия в столклеточных шашках (см. п.3.4).

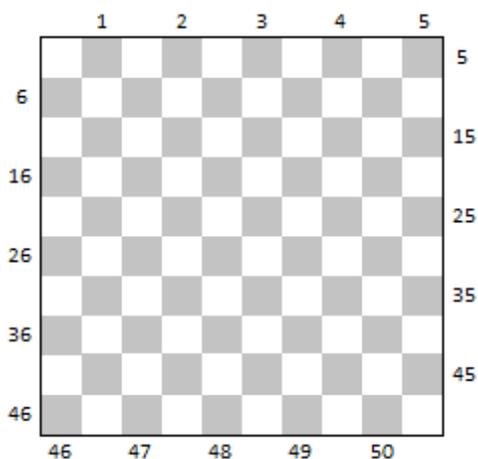
3. Спортивные дисциплины, содержащие в своих наименованиях слова «СТОКЛЕТОЧНЫЕ ШАШКИ»

Правила игры в столклеточные шашки во многом совпадают с правилами игры в русские шашки, но есть свои особенности, которые перечислены ниже.

3.1. Шашечная доска

Шашечная доска состоит из 100 одинаковых по размерам квадратов, попеременно светлых (белых) и темных (светло-коричневых) полей. (Диаграмма 9).

Диаграмма 9



В официальных соревнованиях должна применяться доска с размером игрового поля от 35x35 см. до 45x45 см. и удовлетворяющая требованиям ст. 1.1.

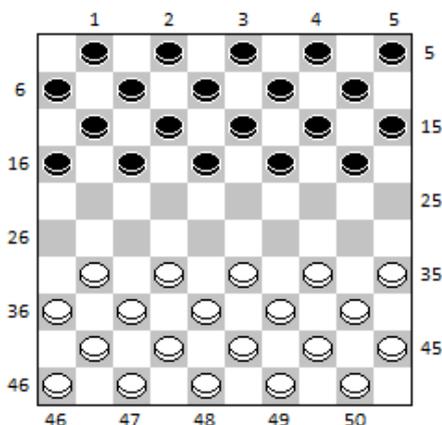
На доске имеются 17 диагоналей. Самая длинная диагональ, состоящая из 10 черных полей и соединяющая два угла доски (поля 46 и 5), называется «большой дорогой».

3.2. Шашки

Перед началом игры соперникам предоставляется по 20 простых шашек (плоских, круглой формы): одному - белых, другому - черных. Шашки расставляются на черных полях первых четырёх горизонтальных рядов с каждой стороны (Диаграмма 10).

Шашки должны удовлетворять требованиям п.1.3 и следующему требованию:
 - диаметр шашки должен быть меньше поля доски на 7-14 мм. Т.е. для доски размером 45x45 см. и клеткой 4.5 см. диаметр шашки должен быть от 38 до 31 мм.

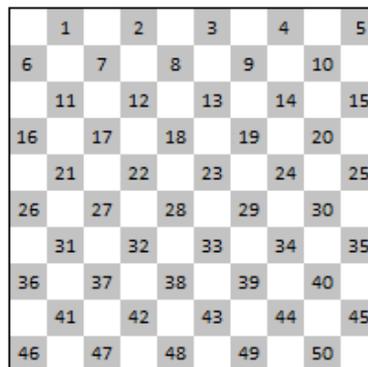
Диаграмма 10



3.3. Шашечная нотация

В нотации, принятой в стоклеточных шашках, все черные поля имеют определенные номера - от 1 до 50. Цифровое обозначение всех полей доски показано на Диаграмме 11.

Диаграмма 11



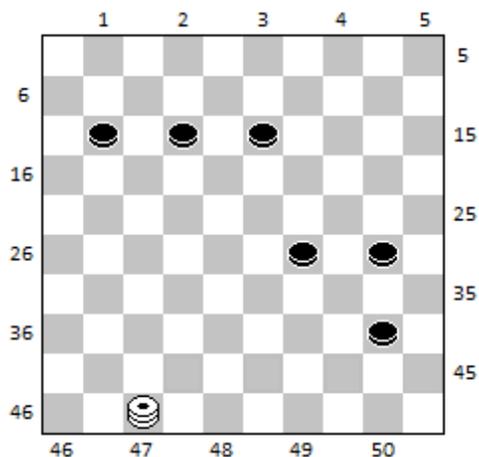
Расположение шашек в начале партии может быть записано следующим образом:
 белые - 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50; черные - 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

Для записи хода шашкой обозначают сначала поле, где шашка стояла, затем ставят тире и записывают поле, на которое она ставится, например: 31-27. При записи взятия вместо тире ставится двоеточие.

В позиции, изображенной на Диаграмме 12, возможны два направления взятия и записываются они так:

1. 47:24:8:17:6
2. 47:24:35:44:6

Диаграмма 12



В подобных позициях необходимо делать в бланке полную запись, как указано выше.

Пример записи партии:

Белые: Петров Черные: Иванов

1. 32-28 18-23

2. 37-32 23-29

3. 34:23 17-22

4. 28:17 19:26

Белые сдались.

Сокращенная нотация записи партий не применяется.

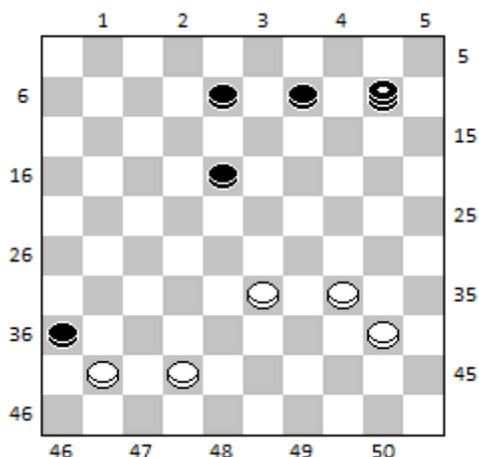
3.4. Отличия правил взятия в столклеточных шашках

3.4.1. Взятие наибольшего количества шашек обязательно («правило большинства»).

Если имеется выбор боя дамкой или простой шашкой, то можно брать любой шашкой, соблюдая и в этом случае правило взятия наибольшего количества шашек вне зависимости от их качества. В данном случае дамка не пользуется никакими преимуществами и не накладывает на игрока никаких дополнительных обязательств.

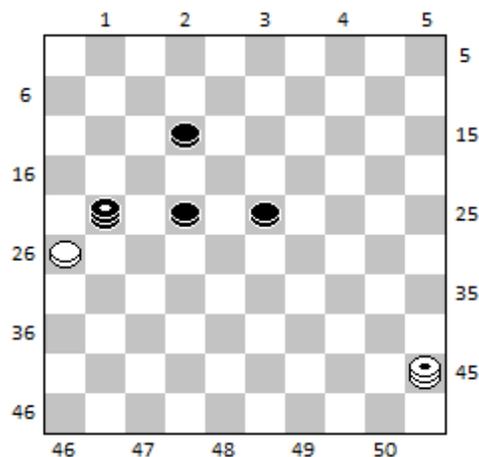
В примере на Диаграмме 13 дамка 10 не имеет права взять одну шашку, становясь на поле 46. Взять должна простая шашка 36, становясь на поле 29, снимая три шашки, оставаясь при этом простой шашкой (ст. 2.4.2.1).

Диаграмма 13



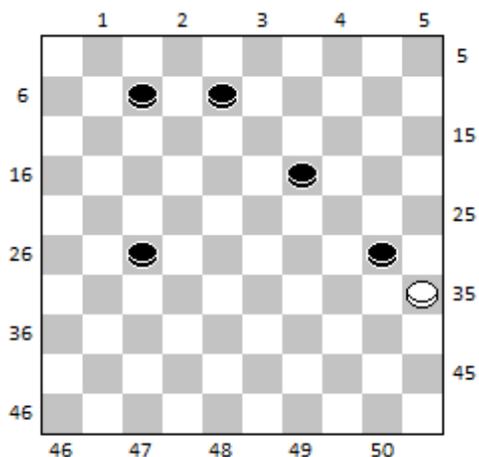
В примере на Диаграмме 14 белые могут взять простой или дамкой, но в обоих случаях должны бить большее количество шашек, т.е. по три шашки (дамку и две простые шашки).

Диаграмма 14



В примере на Диаграмме 15 простая шашка 35 после боя 35:11 остается простой шашкой.

Диаграмма 15



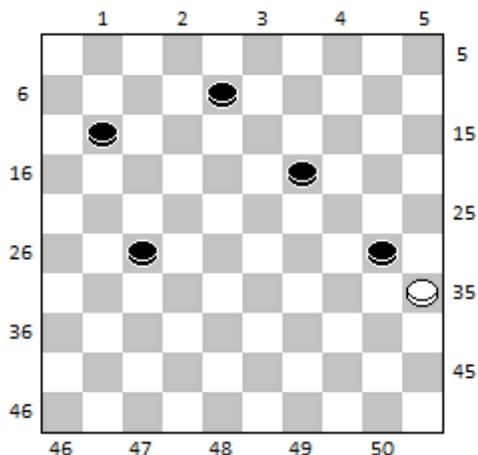
3.4.2. Порядок взятия при прохождении поля последнего ряда.

3.4.2.1. Если простая шашка в процессе взятия достигает поля последнего ряда и ей следует продолжать бой как простой шашке, то она этим ходом продолжает бой и остается простой шашкой.

3.4.2.2. Если простая шашка в процессе взятия шашек партнера достигает поля последней горизонтали (дамочного поля) и ей предоставляется возможность дальнейшего взятия по правилам боя дамкой, то она превращается в дамку, останавливаясь на поле последнего ряда. Право взятия по правилам дамки она приобретает лишь со следующего хода.

В примере на Диаграмме 16 белая простая шашка после взятия трех простых шашек черных становится дамкой на дамочном поле. Взять остальные шашки она имеет право лишь своим следующим ходом, если возможность этого взятия сохранится.

Диаграмма 16



3.5. Ничейные окончания партии

Партия считается закончившейся вничью в таких случаях:

- игроки в течение 25 ходов делали ходы только дамками, не передвигая простых шашек и не производя взятия;

- если участник, имея в окончании партии три дамки, две дамки и простую шашку, дамку и две простые шашки против одной дамки соперника своим 16-м ходом не сможет совершить взятие дамки соперника;

- если участник, имея в окончании партии две дамки, дамку и простую шашку, дамку против одной дамки соперника своим 5-м ходом не сможет совершить взятие дамки соперника;

- См. также п.п. 2.1.9.1.1., 2.1.9.1.2., 2.1.9.1.9., 2.1.9.2., 2.1.9.3, 2.1.9.4

3.6. Контроль времени на обдумывание ходов

3.6.1. В соревнованиях по стоклеточным шашкам может применяться контроль времени:

- 1 час 30 минут - 2 часа до конца партии;

- 1 час 20 минут плюс 1 минута за каждый сделанный ход до конца партии.

3.6.2. В соревнованиях по быстрой игре в стоклеточные шашки может применяться контроль времени:

- 15 - 30 минут до конца партии;

- 10 – 15 минут плюс 5 секунд за каждый сделанный ход до конца партии.

3.6.3. В соревнованиях по молниеносной игре в стоклеточные шашки может применяться контроль времени:

- 5 - 10 минут до конца партии;

- 5 минут плюс 5 секунд за каждый сделанный ход до конца партии.

В положениях или регламентах о соревнованиях может устанавливаться, и иной контроль времени, не противоречащий данным Правилам, но общее игровое время не должно превышать 6 часов.