



Флорбол



Специальная
Олимпиада
России

СОДЕРЖАНИЕ

ФЛОРБОЛ

1. ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЕ ПРАВИЛА	3
2. ОФИЦИАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ	3
2.1 Тесты владения индивидуальными навыками (ISC)	3
2.2 Соревнования команд	3
2.3 Соревнования Юнифайд команд	4
3. ПЛОЩАДКА	4
3.1 Игровая поверхность	4
3.2 Сетки и вратарские площадки	5
3.3 Центральная линия и круг	5
3.4 Зона вбрасывания	5
3.5 Линия ворот и круги вбрасывания у концов площадки	5
3.6 Круги вбрасывания у концов площадки	5
3.7 Скамья запасных и зона скамьи штрафников	5
4. СНАРЯЖЕНИЕ	6
4.1 Шайба	6
4.2 Ключка	6
4.3 Ключка вратаря	6
4.4 Защитное снаряжение	6
5. СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА	7
5.1 Форма	7
5.2 Состав бригады	7
6. ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ	7
6.1 Право на участие в соревнованиях	7
6.2 Дивизионирование	7
6.3 Соревнования команд	8
6.4 Игра	9
6.5 Вбрасывания	10
6.6 Гол	11
6.7 Малые нарушения	11
6.8 Дополнительное время	12
7. ШТРАФЫ	12
7.1 Малые и большие штрафы	12
7.2 Задержка	12
7.3 Подножка	12
7.4 Нападение на игрока	13
7.5 Блокировка игрока, не владеющего шайбой	13
7.6 Затяжка игры	13
7.7 Задержка клюшкой	13
7.8 Удар клюшкой	13
7.9 Удар ногой	14
7.10 Игра высоко поднятой клюшкой	14
7.11 Грубая игра	14
7.12 Нарушения правил вратарём	14
7.13 Блокировка / Нападение сзади	14

7.14 Cross Checking	15
7.15 Неподчинение судьям	15
7.16 Список команды – начало игры	15
7.17 Разъяснение правил.....	16
7.18 Драка	16
7.19 Умышленная попытка нанести травму игроку.....	17
7.20 Три малых штрафа	17
8. СОРЕВНОВАНИЯ ЮНИФАЙД КОМАНД.....	17
8.1 Состав команды.....	17
8.2 Состав на поле.....	17
8.3 Тренер.....	17
8.4 Соотношение атлетов и партнёров.....	17
9. СОРЕВНОВАНИЯ – ВЛАДЕНИЕ ИНДИВИДУАЛЬНЫМИ НАВЫКАМИ	18
9.1 Броски по воротам	18
9.2 Передача	18
9.3 Ведение шайбы клюшкой	19
9.4 Броски на точность.....	19
9.5 Защита	20
9.6 Итоговый результат.....	20

1. ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЕ ПРАВИЛА

Соревнования по хоккею на полу проводятся согласно Официальным спортивным правилам Специальной Олимпиады по хоккею. Дополнительная информация относительно кодекса поведения, стандартов тренировок, норм безопасности и медицинского обеспечения, дивизионирования, награждений, критериев перехода к соревнованиям более высокого уровня и Юнифайд спорта содержится в Статье 1 – <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules- Article-1.pdf>, for more

2. ОФИЦИАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

Различные виды соревнований предназначены для того, чтобы дать возможность соревноваться атлетам всех уровней способностей. Национальные программы могут сами выбирать подходящие для них виды и, при необходимости, определять правила их проведения. Тренеры обязаны подбирать тренировочные и соревновательные мероприятия в соответствии со способностями и интересами своих атлетов.

Ниже приводится перечень официальных соревнований в Специальной Олимпиаде.

2.1. Тесты владения индивидуальными навыками (ISC)

- 2.1.1. Тесты ISC дают возможность атлетам и командам определить свой уровень мастерства в соревновательной обстановке.
- 2.1.2. Атлеты выполняют пять видов тестов: Броски по воротам, Передачи, Владение клюшкой, броски на точность и Защита..
- 2.1.3. Оценки за каждый тест дают возможность определить уровень способностей атлета. Если тесты ISC проводятся как соревнования, результаты определяют окончательные места для награждения участников.
- 2.1.4. Тесты ISC используются также и для оценки уровней способностей команд в целях дивизионирования перед соревнованиями. Под руководством тренера каждый член команды выполняет задания тестов. Результаты фиксируются в списке команды и Форме оценки навыков и подаются Оргкомитету соревнований в качестве официальных документов команды

2.2. Соревнования команд

- 2.2.1. Традиционные соревнования команд дают возможность хоккейным командам Специальной Олимпиады соревноваться друг с другом. Традиционные – это команды, состоящие только из атлетов. Они могут быть мужскими, женскими или смешанными.
- 2.2.2. Команды дивизионируются согласно официально поданным результатам тестов ISC, занесённым в список команды и Форму оценки навы-

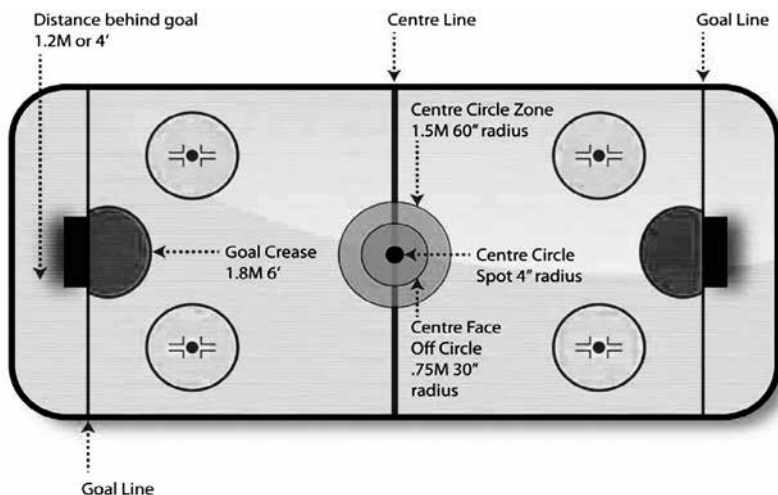
ков. Предварительное дивизионирование необходимо, чтобы обеспечить соревнования команд с равными по силе соперниками.

2.3. Соревнования Юнифайд команд

- 2.3.1. Соревнования Юнифайд команд Специальной Олимпиады даёт им возможность проводить матчи между собой. Команда называется Юнифайд командой, если она состоит из атлетов Специальной Олимпиады и их партнёров. Количество партнёров, одновременно находящихся на поле, а также их возраст и уровень способностей определяются специальными правилами.
- 2.3.2. Команды Юнифайд спорта подвергаются дивизионированию по тем же правилам, что и традиционные команды, и в Оргкомитет соревнований подаются те же документы с результатами тестов.

3. ПЛОЩАДКА

3.1. Игровая поверхность



- 3.1.1. Рекомендуемый размер игровой поверхности: максимальный – 35 на 20 метров, минимальный – 24 на 12 метров (размер баскетбольной площадки). Площадка плоская ти имеет специальную разметку для хоккея на полу.
- 3.1.2. Площадка не должна иметь каких-либо неровностей, с которыми может столкнуться игрок.
- 3.1.3. Площадка ограничивается линиями или бортиком. Бортик делается из прочного материала и имеет высоту 1,1–1,2 метра. Возможны и другие бортики, но они должны делаться из гибкого материала, как например, губчатой резины или картона, чтобы избежать травм. Если нет возможности изготовить бортик, можно разметить граница площадки клеейкой лентой.

3.2. Сетки и вратарские площадки

- 3.2.1. Задняя сторона ворот находится на расстоянии 1,2 мера от бортика, чтобы можно было играть за воротами.
- 3.2.2. Ворота располагаются по центру относительно ширины площадки.
- 3.2.3. Размер ворот: ширина 1,8 м, высота 1,2 м, глубина 60см. Можно использовать и стандартные хоккейные ворота. Боковые и задняя поверхность ворот закрыты сеткой.

3.3. Центральная линия и круг

- 3.3.1. Центральная линия делит площадку на две равные части. Ворота и задние линии находятся на равном расстоянии от центральной линии.
- 3.3.2. Центральная точка в круге: линия длиной 10 см перпендикулярно пересекающая центральную линию или круг диаметром 10 см, нарисованный в центре круга вбрасывания.
- 3.3.3. Центральный круг вбрасывания: круг радиусом 75 см, нарисованный вокруг точки вбрасывания линией шириной 5 см.

3.4. Зона вбрасывания

- 3.4.1. Зона вбрасывания: круг радиусом 1,5 метра, образованный линией шириной 5 см вокруг центра точки вбрасывания.

3.5. Линия ворот и круги вбрасывания у концов площадки

- 3.5.1. Линия ворот: линия шириной 5 см, проходящая между стойками ворот и до границ вратарской площадки.
- 3.5.2. Вратарская площадка: полукруг радиусом 1,8 метра с центром в середине линии ворот.

3.6. Круги вбрасывания у концов площадки

- 3.6.1. Круги вбрасывания у концов площадки: точки вбрасывания отмечаются кругом диаметром 10 см или линией длиной 10 см в центре каждого круга. На каждой половине площадки размечаются два круга вбрасывания, располагающиеся под 45° относительно центра линии ворот. Центр каждого круга располагается на половине расстояния между центральной и задней линиями площадки и в 2,1 метре от бортика.
- 3.6.2. Например, если размеры площадки 15,24 м на 30,5 м, то центр каждого круга вбрасывания будет находиться в точке, расположенной на расстоянии 7,6 м от линии ворот и 2,1 м от бортика. На площадке размером 12 м на 24 м точка вбрасывания будет на расстоянии 6,1 м от центра линии ворот и 1,5 м от бортика. Каждый круг вбрасывания имеет радиус 75 см, а через его центр проводится линия параллельная центральной.

3.7. Скамья запасных и зона скамьи штрафников

- 3.7.1. Каждая игровая площадка обеспечивается сиденьями или скамьей для игроков обеих команд, вмещающие не менее 16 человек каждой команды и расположенные сразу за бортиком по обе стороны от центра и как можно ближе к нему.

- 3.7.2. Скамьи запасных должны быть на той же стороне площадки, что и скамьи штрафников, но отделены от них. Если возможно, каждая скамья запасных должна иметь две двери.
- 3.7.3. На скамье запасных не может находиться никто кроме игроков в форме и четырёх официальных лиц команды (главного тренера и трёх его помощников).
- 3.7.4. Все находящиеся на скамье запасных игроки, включая и вратаря, ДОЛЖНЫ постоянно быть в шлемах.
- 3.7.5. Обязательно выделяются зоны для штрафников. Они находятся справа и слева от скамьи секретариата, фиксирующего счёт и время игры.

4. СНАРЯЖЕНИЕ

4.1. Шайба

- 4.1.1. Шайба представляет собой фетровый диск с отверстием в центре и размерами:
 - 1. Диаметр 20 см.
 - 2. Центральное отверстие 10 см (для укрепления можно обшить кожей).
 - 3. Толщина 2,5 см.
 - 4. Вес 140–225 грамм.

4.2. Ключка

- 4.2.1. Ключка, кроме вратарской, это стержень из дерева или стеклопластика размерами:
 - 1. Окружность от 7,5 до 10 см.
 - 2. Длина от 90 см до 150 см.
- 4.2.2. Нижний конец всех клюшек, кроме вратарской, должен быть закруглён. Толщина клюшки по всей длине должна быть одинаковой, однако верхняя часть клюшки может быть обмотана лентой или другим материалом на 60 см в длину и до 0.5 см в толщину для удобства её держания. Диаметр нижних 15 см клюшки не может быть увеличен лентой, шнурком или любым другим материалом.

4.3. Ключка вратаря

- 4.3.1. Вратарь пользуется стандартной хоккейной клюшкой. Крюк в любом месте не может быть шире 8,9 см кроме «пятки», где предельная ширина 11.4 см. Длина крюка от «пятки» до конца не может быть больше 39.9 см. Кривизна крюка клюшки вратаря не подлежит измерению. Все другие части клюшки могут замеряться и наказываться в случае нарушений. Расширенная от крюка часть древка клюшки не может быть длиннее 66 см, а её ширина не может быть больше 8,9 см.

4.4. Защитное снаряжение

- 4.4.1. Все игроки обязательно должны носить следующее защитное снаряжение:
 - 1. Шлемы с закрывающими всё лицо масками
 - 2. Перчатки (утолщённые перчатки, для уличного хоккея или для хоккея на траве)

3. Щитки на голень (для уличного хоккея, хоккея, футбола); Вратарь может носить стандартные хоккейные щитки шириной до 31 см.
4. Спортивную обувь (например беговые кроссовки).
- 4.4.1.1. Также рекомендуется носить следующее защитное снаряжение:
 1. Налокотники
 2. Спортивный бандаж
 3. Наколенники
 4. Нагрудник для вратаря
 5. Капу
- 4.4.2. Перед каждой игрой судья обязан убедиться в наличии защитного снаряжения.

5. СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА

5.1. Форма

- 5.1.1. Игру ведут два сертифицированных судьи/рефери, одетые в одинаковую форму, например: чёрные брюки и судейская рубашка с чёрными и белыми вертикальными полосами.

5.2. Состав бригады

- 5.2.1. В бригаду входят два судьи счёта и один секундометрист. Судьи счёта также контролируют ротацию линий игроков. Подробная информация о судьях содержится в Справочнике по отдельным видам спорта.

6. ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

6.1. Право на участие в соревнованиях

- 6.1.1. Чтобы получить право на участие в соревнованиях следующего уровня (например, международных) команда должна завершить соревнования в предыдущем (национальном, региональном и т.п.) уровне в соответствии с правилами и условиями СОИ.

6.2. Дивизионирование

- 6.2.1. Команды разделяются на дивизионы в зависимости от результатов тестов ISC, зафиксированных в списке команды и Форме оценки навыков, и результатов классификационного раунда.
- 6.2.2. Тренер перед соревнованиями должен внести результаты ISC тестов каждого атлета в список команды и Форму оценки навыков (Бланки можно получить через СОИ). Командный результат получается путём сложения результатов всех игроков и деления его на число игроков.
- 6.2.3. Сначала команды делятся на дивизионы согласно результатам их тестов. Затем проводится классификационный раунд, как средство оценки уровней команд и окончательного дивизионирования, чтобы команды были распределены согласно их уровням для проведения честных безопасных соревнований

- 6.2.4. В классификационном раунде команды проводят одну или несколько игр продолжительностью 9–12 минут. В этих играх должны участвовать все игроки команды, включая и запасного вратаря.

По окончании классификационного раунда команды разделяются на дивизионы согласно своим результатам и оценкам Комитета по дивизионированию. Традиционные команды соревнуются с традиционными, Юнифайд команды – с Юнифайд командами. Количество дивизионов зависит от общего числа команд и такого их распределения, которое обеспечит содержательные игры.

6.3. Соревнования команд

Игроки и ротация линий

- 6.3.1. Команда на поле состоит из шести игроков: один вратарь, который играет стоя, два защитника и три нападающих (центральный и два крайних).
- 6.3.2. Вратарь должен постоянно участвовать в игре за исключением последних двух минут (9-я линия), когда он может быть заменён на лишнего нападающего полевого игрока. Это может быть сделано только во время вбрасывания или остановки игры. Дополнительный игрок, входящий в игру вместо вратаря, должен играть в той же линии, что и все другие игроки кроме вратаря.
- 6.3.3. Каждый игрок должен быть одет в рубашку с ясно видимым по цвету и форме номером высотой 15–20 см на спине.
- 6.3.4. К окончанию игры общее число линий, сыгранных любым игроком, кроме вратаря, который играет постоянно, не может превысить число линий, в которых играл любой другой игрок. Вратарь может играть всю игру, или периодически меняться с запасным вратарём. Если на игру заявлены оба вратаря, они должны играть каждый в своей линии.
- 6.3.5. Ротация линий: Обратитесь к инструкции для тренера, где приведены примеры ротации линий.
- 6.3.6. Минимальный состав команды при начале игры 11 игроков, максимальный – 16. Любой игрок, не включённый в стартовый состав, должен быть вписан внизу заявки с указанием причины его неучастия в игре. Если травма, болезнь или проблемы с поведением требуют удаления игрока из заявки, команда может продолжать игру с девятью игроками. При меньшем числе игроков команда снимается с игры.
- 6.3.7. Если заявлены два вратаря, они, как минимум, должны чередовать игры, в которых участвуют. Они могут играть по очереди и в одной игре. Чтобы исключить затягивание игры, оба вратаря должны быть полностью одеты и экипированы.
- 6.3.8. Каждая команда должна представить судье счёта утверждённую заявку за 10 минут до игры. В заявке указывается наименование команды, главный тренер, имена и номера всех игроков с указанием линий, где они будут играть с учётом замен всех игроков. Одна копия даётся судье счёта, одна тренеру соперников и одна возвращается тренеру. Если заявка во время не подана, команда-нарушитель наказывается удалением на одну минуту.
- 6.3.9. В случае травмы, плохого поведения или иной причины, требующей замены игрока или игроков и изменения порядка ротации линий,

судья останавливает игру, а секундометрист останавливает время. Тренер команды реформатирует ротацию линий так, чтобы каждый игрок, не считая вратаря, играл бы в одной и той же линии. Замены в пределах линии допускаются в случаях одновременного наложения трёх или более штрафов. Во время замен время останавливается.

- 6.3.10. При смене линий во время отбывания игроком штрафа, оставшееся время штрафа отбывает игрок из выходящей на поле линии. Если наказанный игрок должен играть с выходящей на поле линией, оставшееся время отбывает игрок из этой линии. Если наказанный игрок не должен играть с выходящей на поле линией, тренер определяет, кто из выходящих на поле должен отбывать оставшееся время.
- 6.3.11. Только игроки и 4 официальных лица команды (главный тренер и 3 его помощника) могут находиться на скамье команды. Игроки, не участвующие в данной игре (травма, болезнь, плохое поведение) перечисляются внизу заявки.
- 6.3.12. Для участия в соревнованиях более высокого уровня (например, международных) команда должна участвовать в соревнованиях предыдущего уровня (национального, регионального и т.п.) в составе не менее 11-и игроков и соответствовать международному правилу 11-и.

Время игры

6.4. Игра состоит из трёх периодов по 9 минут с перерывом в 1 минуту между каждым периодом.

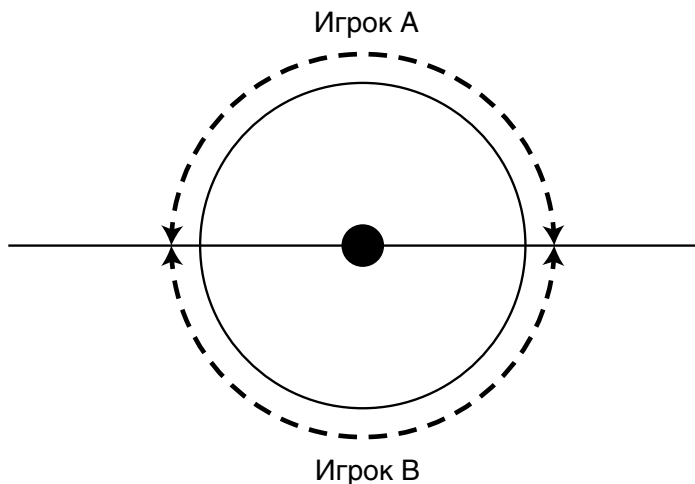
Последние три минуты третьего периода (9-я линия) регистрируется чистое время, если только оба тренера не согласятся не делать этого перед выпуском на поле 9-й линии. На каждый период игры разрешается взять один тайм-аут продолжительностью в одну минуту. Тренер запрашивает тайм-аут жестом в форме буквы «Т». Тайм-аут даётся только во время остановки игры.

- 6.4.1. В каждом периоде производится три смены линий. Команду на смену линий даёт секундометрист свистком или сиреной. Игра возобновляется вбрасыванием в круг, ближайшем к месту остановки игры.
- 6.4.2. Каждый период начинается вбрасыванием в центральном круге (линии 1, 4, 7 и в дополнительное время).
- 6.4.3. После каждого периода команды могут меняться сторонами площадки. Если они хотят меняться, они должны сообщить об этом рефери до начала игры. Если ни одна из команд не запрашивает смену сторон, они могут оставаться на своей стороне всю игру.
- 6.4.4. Время игры замеряется непрерывно. Однако когда забивается гол или назначается наказание, время игры и время удаления останавливается. Игра возобновляется с вбрасывания по свистку судьи. Время игры останавливается также во время тайм-аута, смены линий и по команде судьи.

Вбрасывания

6.5. Вбрасывания производятся в следующих случаях:

- 6.5.1. В начале игры и каждого периода в центральном круге;
- 6.5.2. После каждой остановки игры в ходе периода, кроме гола, в ближайшей точке вбрасывания;



- 6.5.3. После каждого гола в центральном круге;
- 6.5.4. После каждого малого или большого штрафа на половине оштрафованной команды;
- 6.5.5. При возникновении опасности из-за сломанной клюшки в месте активной игры или в иной ситуации, которую судья найдёт таковой. Вбрасывание производится в ближайшей от места остановки игры точке вбрасывания.
- 6.5.6. Если атакующий игрок перебивает шайбу через борт, в том числе и зоне атаки, вбрасывание производится в центральной зоне вне круга вбрасывания. Если шайба выходит из игры после броска защищающейся команды, вбрасывание производится в ближайшем к месту нарушения круге вбрасывания.
- 6.5.7. Если в круге вбрасывания находятся две или более клюшек, и ни один игрок не может завладеть шайбой.
- 6.5.8. Во всех случаях вбрасывания все игрок и их клюшки должны находиться на стороне своей команды относительно линии вбрасывания. Только два игрока участвуют во вбрасывании. Оба игрока могут поместить концы своих клюшек по одну сторону линии вбрасывания при условии, что эти концы клюшек находятся в своих половинах круга вбрасывания. При вбрасывании игроки должны играть с шайбой. Нельзя мешать сопернику играть клюшкой и отбивать её.
- 6.5.9. Во время вбрасывания игроки должны стоять полностью за пределами круга. Их клюшки должны быть на равном расстоянии от шайбы в центре круга (см.схему) Клюшка каждого игрока должна находиться

на стороне его команды. При вбрасывании в центре поля только участники вбрасывания могут находиться в зоне вбрасывания до свистка судьи.

Примечание: Игроки команд А и Б могут находиться в любом месте своей стороны зоны.

6.5.10. Игра начинается по свистку судьи.

6.5.10.1. Если кто-либо из игроков имеет проблемы со слухом, судья должен поднять руку, предупреждая о скором начале игры. Затем одновременно со свистком он резко опускает руку, давая сигнал к началу игры.

6.5.10.2. Шайба должна быть выведена («выметена») из круга вбрасывания так, чтобы клюшка не попадала при этом в центр шайбы. Прежде, чем участнику вбрасывания позволяется поместить свою клюшку в центр шайбы, её должен сыграть любой другой игрок. Участники вбрасывания могут продолжать вводить шайбу из пределов круга. После первого «выметающего» движения участники вбрасывания могут выбить шайбу из круга ногой.

Голы

6.6. Чтобы гол был засчитан, шайба должна полностью пересечь линию ворот. Только после полного пересечения линии ворот может быть подан сигнал о забитом голе. Каждый гол оценивается в одно очко.

6.6.1. 6.6.2 Нападающий должен забивать гол клюшкой из-за пределов вратарской площадки. Забивать гол пинком или броском нельзя. Во время игры допускается играть шайбу ногой, но только не в ворота. Если шайба нечаянно отразилась в ворота от нападающего или защищающегося игрока, гол засчитывается.

6.6.2. Любой гол забитый защитником в свои ворота засчитывается.

6.7. Малые нарушения

6.7.1. Следующие события ведут к остановке игры и вбрасыванию в ближайшем круге:

6.7.1.1. Вратарь бросает шайбу вперёд своему игроку. Вратарю разрешается выбрасывать шайбу под углом не более 45° (позади круга вбрасывания в своей зоне защиты) Если шайба брошена в точку между кругами вбрасывания, её может принять только игрок противоположной команды.

6.7.1.2. Когда игрок бросит шайбу игроку своей команды рукой, игра немедленно останавливается, если только шайбу не перехватит или не коснётся игрок другой команды.

6.7.1.3. Игрок наступит на шайбу.

6.7.1.4. Игрок или вратарь удерживает шайбу дольше трёх секунд.

6.7.1.5. Треснула или сломалась клюшка.

6.7.1.6. Игрок упал рядом с шайбой.

6.7.1.7. Нарушение вратарской площадки. Такое нарушение происходит всегда, когда атакующий игрок или его клюшка пересекают пло-

скость площадки или её линию. Игрок защиты также не имеет права заходить во вратарскую площадку. Единственное исключение – когда защитник клюшкой старается выбить шайбу из пределов вратарской площадки. Следующее за этим вбрасывание происходит в зоне нападения.

- 6.7.2. Если нарушение вратарской площадки [6.7.1.7] совершает игрок защиты, команда которого не владеет шайбой, судья поднятием руки объявляет «отложенное нарушение».

Игра продолжается до тех пор, пока шайбой не завладеет защищающаяся команда, после чего производится вбрасывание в зоне нападения.

6.8. Дополнительное время

- 6.8.1. Дополнительное время состоит из одного дополнительного периода в 9 минут с обычной ротацией линий. Первая команда, забившая гол, объявляется победителем. Если в конце дополнительного времени счёт остаётся равным, игра считается завершившейся вничью. Если необходимо выявить победителя, игра продолжается до гола.

7. ШТРАФЫ

7.1. Малые и большие штрафы

- 7.1.1. Малый штраф – удаление нарушителя на одну минуту. Вбрасывание производится в круге на половине команды-нарушителя.
- 7.1.2. Большие штрафы. Любой игрок, получивший большой штраф, удаляется с поля на две минуты без права замены. Любой игрок, получивший большой штраф, удаляется до конца игры. Судья останавливает игру. Секундометрист останавливает время. Главный тренер изменяет состав линий команды так, чтобы каждый игрок, кроме вратаря, играл в одной и той же линии. Вместо удалённого до конца игры, двухминутный штраф отбывает другой игрок. Вбрасывание производится в зоне нападения. Даже если оштрафованная большим штрафом команда пропускает гол до окончания 2-х минутного удаления, удалённый игрок не выходит на поле до истечения времени штрафа.

Примечание: Если большим штрафом наказывается вратарь, нарушение заносится в протокол, а ворота становится запасной игрок. Состав команды подвергается коррекции согласно указанным выше правилам.

7.2. Задержка

- 7.2.1. Малым штрафом наказывается игрок, мешающий продвижению игрока команды соперников руками, клюшкой или иным способом.

7.3. Подножка

- 7.3.1. Малый или большой штраф налагается на игрока, который поместит свою клюшку, ногу, руку, кисть руки, локоть или вытянет ногу (Задержка ногой) или тело спереди или сзади так, что соперник споткнётся или упадёт.

- 7.3.2. **Примечание:** Неумышленная подножка, случившаяся в момент остановки игры или сразу после её, не наказывается.
- 7.3.3. Большой штраф налагается на игрока, если вышеперечисленные действия его привели к травме.

7.4. Нападение на игрока

- 7.4.1. Малый или большой штраф налагается на игрока, который нападает на соперника в прыжке или с разбега.
- 7.4.2. **Примечание:** Нападение означает, что игрок сделал два шага или прыжка к сопернику перед столкновением с ним.
- 7.4.3. Если в результате такого нападения наносится травма, судья обязан наложить на нападавшего игрока большой штраф.
- 7.4.4. Малый или большой штраф налагается на игрока, который своим телом останавливает или нападает на соперника.

7.5. Блокировка игрока, не владеющего шайбой

- 7.5.1. Малый штраф налагается на игрока, который препятствует продвижению не владеющего шайбой игрока или мешает ему овладеть шайбой, но при этом сам не стремится овладеть ей.

7.6. Затяжка игры

- 7.6.1. Малый штраф налагается на любого игрока или вратаря, который затягивает игру, ложась или наступая на шайбу, закрывая её телом, или умышленно выбивает её за пределы поля, чтобы не дать сопернику овладеть ей.
- 7.6.2. **Примечание:** Такой штраф налагается также, если полевой игрок или вратарь умышленно выбрасывает шайбу за пределы поля после остановки игры.
- 7.6.3. Если любой тренер, не являющийся «главным тренером», попытается вступить в спор с судьёй относительно правил игры или их интерпретации, Судья может наложить малый штраф за затяжку игры.
- 7.6.4. **Примечание:** Игрок, который блокирует бросок, упав на колени, не подлежит наказанию, если шайба была брошена под ним или застряла в его одежде/снаряжении.
- 7.6.5. **Примечание:** Если игрок неумышленно падает на шайбу или рядом с ней, игра должна быть немедленно остановлена. Штраф не налагается, и вбрасывание производится в ближайшем к этому месту круге вбрасывания.

7.7. Задержка клюшкой

- 7.7.1. Малый или большой штраф налагается за задержку или попытку задержать соперника, зацепив его клюшкой. Задержка – это использование клюшки для замедления, остановки или изменение направления движения соперника.
- 7.7.2. Если при этом наносится травма, наказание – большой штраф.

7.8. Удар клюшкой

- 7.8.1. Малый или большой штраф налагается за удар или попытку удара соперника клюшкой.

- 7.8.2. Если удар клюшкой приводит к травме, налагается большой штраф.
- 7.8.3. Примечание: Судья должен наказать за удар клюшкой любого игрока, который замахнётся на соперника, даже не ударив его, или когда игрок под предлогом попытки играть в шайбу сделает агрессивный замах с целью запугать соперника.
- 7.8.4. Любой игрок, который замахнётся клюшкой на соперника во время любой конфликтной ситуации, должен быть удалён до конца игры.
- 7.8.5. Примечание: Судья должен налагать штрафы предусмотренные и в других разделах настоящих правил и, кроме того, заносить их в протокол игры.

7.9. Удар ногой

- 7.9.1. Малый или большой штраф налагается на любого игрока или вратаря за удар или попытку нанести удар ногой.

7.10. Игра высоко поднятой клюшкой

- 7.10.1. Клюшка полевого игрока или вратаря всегда должна быть ниже уровня плеча. Судья сам решает малым или большим штрафом наказывать это нарушение.
- 7.10.2. За травму, нанесённую высоко поднятой клюшкой, налагается большой штраф.
- 7.10.3. Гол, забитый высоко поднятой клюшкой не считается, если только это сделал не игрок защищающейся команды.
- 7.10.4. Пускать шайбу клюшкой выше уровня плеч запрещено, а если это случается, игра должна быть остановлена, на виновного наложен штраф и произведено вбрасывание в зоне защиты команды-нарушителя.

7.11. Грубая игра

- 7.11.1. Малый или большой штраф налагается на игрока, который использует свой локоть или колено таким образом, чтобы спровоцировать соперника на нарушение
- 7.11.2. Игрок, нанёсший при этом травму сопернику, наказывается большим штрафом.

7.12. Нарушения правил вратарём

- 7.12.1. Если вратарь выйдет за пределы своей вратарской площадки, он наказывается малым штрафом. Обе ноги вратаря всегда должны находиться в пределах вратарской площадки.
- 7.12.2. Вратарь должен играть в положении стоя. Если он сядет, ляжет, опустится на колени или положит клюшку на пол горизонтально, в первый раз он получает предупреждение. Вратарь может опуститься на пол, только отбивая или задерживая шайбу.
- 7.12.3. Примечание: Если вратарь выходит за пределы вратарской площадки, когда шайбой владеет другая команда, объявляется отложенный штраф.

7.13. Блокировка / Нападение сзади

- 7.13.1. Малый или большой штраф налагается, если игрок блокирует соперника телом или толкает его сзади.

- 7.13.2. Если в результате такого нарушения наносится травма, судья обязан наложить большой штраф.
- 7.13.3. **Примечание:** Блокировка сзади может также считаться попыткой нанесения травмы или умышленным нанесением травмы.
- 7.13.4. Большой штраф налагается на игрока, который толкает соперника сзади так, что тот летит головой вперёд на боковой или задний бортик, ворота или за пределы поля.

7.14. Cross Checking

- 7.14.1. Кросс-чекинг наказывается малым или большим штрафом.
- 7.14.2. Примечание: «Кросс-чекинг» это задержка выполняемая клюшкой, которую нарушитель держит обеими руками, и ни один конец её на касается пола.
- 7.14.3. За травму, нанесённую в результате кросс-чекинга, налагается большой штраф.

7.15. Неподчинение судьям

- 7.15.1. Примечание: При реализации этого правила судья часто делает выбор между «малым удалением», «малым штрафом» или «большим штрафом». В принципе, судья налагает «малое удаление» или «большой штраф» за нарушения, происходящие на скамье запасных или в непосредственной близости от неё, но за пределами игрового поля, и всегда касаются не участвующих в игре официальных лиц или игроков. «Малый штраф» или «большой штраф» налагаются за нарушения на игровом поле или в зоне скамьи штрафников, где нарушителя легко опознать.
- 7.15.2. Любой игрок, отрицающий или оспаривающий решения любого судьи, наказывается малым штрафом за неспортивное поведение. Если он упорствует в этом своём поведении, он наказывается большим штрафом.
- 7.15.3. Любой игрок, сделавший бросок шайбы после свистка, наказывается малым штрафом за неспортивное поведение, если судья считает, что игрок после свистка имел достаточно времени, чтобы удержаться от броска.
- 7.15.4. Если любой игрок признаётся виновным в любом из нижеперечисленных действий, его команда наказывается малым удалением:
- 7.15.5. Использование вблизи скамьи запасных оскорбительных, грубых или неприличных выражений в адрес любого судьи или кого бы то ни было.
- 7.15.6. Если во время игры или во время её остановки из зоны скамьи запасных или скамьи штрафников на поле выбрасывается любой предмет.

7.16. Список команды – начало игры

- 7.16.1. Малое удаление налагается на команду, которая не представит список команды (заявку) за 10 минут до назначенного времени начала игры.
- 7.16.2. Примечание: Если при отбывании малого или большого штрафа происходит смена линий, главный тренер назначает того игрока из выходящей на поле линии, который будет отбывать оставшееся время штрафа.

7.17. Разъяснение правил

- 7.17.1. Если гол забит в ворота команды, играющей в меньшем составе, оштрафованный игрок выходит на поле, даже если время удаления не истекло. Команда не может играть, имея в составе меньше четырёх игроков. Если оштрафовано больше двух игроков, они отбывают свои штрафы по очереди.
- 7.17.2. Примечание: Определение «меньший состав» означает, что в численный состав команды в момент забивания гола был меньше, чем численный состав соперников.

Приводим несколько примеров:

- 7.17.3. Одновременные малые удаления у обеих команд. Игроки отбывают штрафы вне зависимости от забитых или не забитых голов.
- 7.17.4. **Пример:** Команда А отбывает малый штраф и играет в меньшем составе. Команда Б наказывается малым штрафом через 30 секунд. Обе команды считаются играющими в равных составах до конца штрафа команды А и в этот момент Команда Б начинает играть в меньшем составе в течение оставшихся 30-и секунд.
- 7.17.5. Если малым штрафом наказан вратарь, полевой игрок из числа находившихся в тот момент на поле, отбывает за вратаря удаление на 1 минуту.
- 7.17.6. Если нарушение совершит игрок, чья команда в это время не владеет шайбой, судья поднимает руку, объявляя тем самым отложенный штраф. Игра продолжается до тех пор, пока шайбу не перехватит защищающаяся команда. Тогда начинается отсчёт полного времени штрафа.
- 7.17.7. Главный тренер несёт полную ответственность за поведение команды перед началом игры, во время игры и после её окончания. Если судья сочтёт, что команда играет слишком грубо или неподобающим способом, он делает главному тренеру одно предупреждение, а затем главный тренер может быть подвергнут удалению на 1 минуту за неспортивное поведение. Если проблема не будет устранена, главный тренер получит большой штраф на 2 минуты и будет удалён до конца игры.

7.18. Драка

- 7.18.1. На любого игрока, участвующего в драке, налагается большой штраф.
- 7.18.2. **Примечание 1:** Судья имеет широкий выбор наказаний, которые он может налагать за это нарушение. Это сделано специально, чтобы дать судье возможность дифференцированно определить степень вины участников, будь то зачинщик или упрямо продолжающий драку. Следует реалистично подходить к оценке участников инцидента.
- 7.18.3. Другие ситуации, в которых судья может налагать большой штраф за драку:
- 7.18.4. Большим штрафом наказывается игрок, участвующий в драке за пределами поля или с игроком, который находится за пределами поля, перед игрой, во время игры или после её.

7.18.5. Большим штрафом наказывается любой игрок или вратарь, который первым вмешался в конфликтную ситуацию на поле. Это удаление назначается в дополнение к тем, которые назначаются участникам самого конфликта.

7.19. Умышленная попытка нанести травму игроку

7.19.1. Большим штрафом наказывается игрок, умышленно нанёсший травму сопернику, или каким-либо способом пытавшийся сделать это. Обстоятельства такого происшествия должны быть доведены до соответствующих руководителей.

7.19.2. Большим штрафом наказывается любой игрок, умышленно нанёсший травму официальному члену команды или судье, или каким-либо способом пытавшийся сделать это. Обстоятельства происшествия должны быть доведены до соответствующих руководителей.

7.20. Три малых штрафа

7.20.1. Игрок (игроки), получивший три малых штрафа в одной игре, получает большой штраф и удаляется до конца данной игры.

8. СОРЕВНОВАНИЯ ЮНИФАЙД КОМАНД

8.1. Состав команды

8.1.1. В составе команды должно быть пропорциональное количество атлетов и партнёров.

8.2. Состав на поле

8.2.1. Во время соревнования на поле в любой момент игры не может быть больше трёх партнёров.

8.2.2. Правила равной игры, описанные в разделе 6.3.1 Правил для традиционных команд хоккея на полу, распространяются на всех игроков, включая и вратаря.

8.3. Тренер

8.3.1. В каждой команде должен быть неиграющий главный тренер.

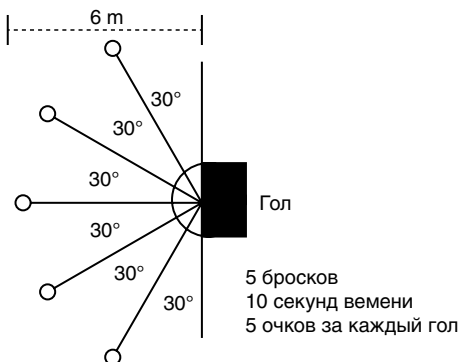
8.4. Соотношение атлетов и партнёров

8.4.1. Для тренировок и соревнований Юнифайд команд по хоккею на полу следует подбирать атлетов и партнёров Специальной Олимпиады сравнимых возрастов и уровня способностей. Если атлеты и партнёры подобраны без учёта этого требования, для игроков значительно возрастает риск травматизма.

9. СОРЕВНОВАНИЯ – ВЛАДЕНИЕ ИНДИВИДУАЛЬНЫМИ НАВЫКАМИ

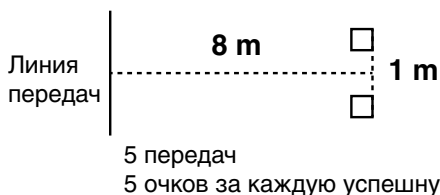
9.1. Броски по воротам

- 9.1.1. **Цель:** оценить точность и силу бросков по воротам и способность забить гол с разных углов в условиях ограниченного времени.
- 9.1.2. **Снаряжение:** Ключки, пять шайб, лента, секундомер, ворота.
- 9.1.3. **Описание:** Атлет выполняет по одному броску по воротам из каждой точки на концах 6-и метровых лучей, идущих из одной точки в центре линии ворот. Каждый луч отстоит от предыдущего на 30°. У атлета есть 10 секунд на выполнение этого упражнения. Перед началом упражнения на каждую точку должно быть положено по одной шайбе.
- 9.1.4. **Зачёт:** Каждая шайба перешедшая линию ворот даёт атлету 5 очков. Возможный максимум – 25 очков. Если шайба по пути в ворота оказалась задержана или отражена ранее брошенной шайбой, и судья считает, что она шла в ворота, гол засчитывается и даётся 5 очков
- 9.1.5. **Схема упражнения:**



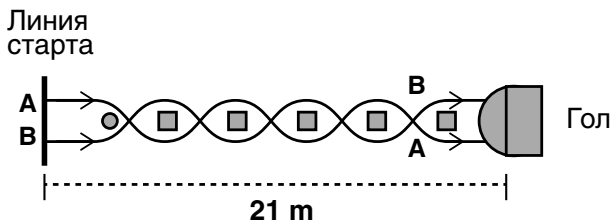
9.2. Передача

- 9.2.1. **Цель:** Оценить контроль шайбы атлетом и точность передач.
- 9.2.2. **Снаряжение:** клюшки, шайба, лента, конусы.
- 9.2.3. **Описание:** Атлет выполняет пять передач из-за линии и старается пустить шайбу между двумя конусами, разнесёнными на 1 метр и установленными на расстоянии 8 метров от линии.
- 9.2.4. **Зачёт:** Каждая шайба, полностью пересекающая линию между конусами, даёт атлету 5 очков. Если шайба попадает в конус и затем пересекает линию, атлет получает 3 очка. Максимально возможный результат – 25 очков.
- 9.2.5. **Схема упражнения:**



9.3. Ведение шайбы клюшкой

- 9.3.1. **Цель:** Оценить скорость атлета и его умение вести шайбу.
- 9.3.2. **Снаряжение:** клюшки, шайбы, 6 конусов, лента, секундомер, ворота.
- 9.3.3. **Описание:** Атлет ведёт шайбу из неподвижного положения по обозначенному конусами маршруту и забивает её в ворота. Расстояние от линии старта 21 метр. Конусы разнесены на 3 метра. Замеряется время на прохождение дистанции от старта до пересечения линии ворот шайбой.
- 9.3.4. **Зачёт:** Затраченное на упражнение время вычитается из 25-и. За каждый пропущенный конус вычитается одно очко. За забитый гол даётся 5 бонусных очков.
- 9.3.5. Схема упражнения:

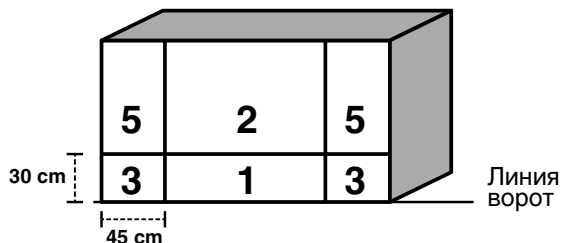


- 9.3.6. **Пояснение:** Атлет может обходить конусы справа или слева.

9.4. Броски на точность

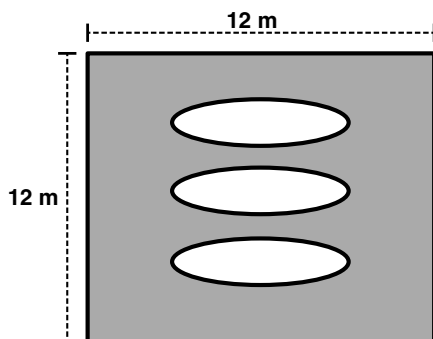
- 9.4.1. **Цель:** Оценить точность и силу броска и умение забить шайбу в обозначенные секции ворот.
- 9.4.2. **Снаряжение:** клюшки, шайбы, лента или верёвка.
- 9.4.3. **Описание:** Атлет делает 5 бросков по воротам с расстояния в 5 метров, находясь прямо перед воротами. Ворота разделены лентой или верёвкой на 6 секций, как показано на схеме. Вертикальные линии отделены от стоек на 45 см, горизонтальная – на 30 см от пола.
- 9.4.4. **Зачёт:**
- 9.4.4.1. Ворота разделены на секции разной стоимости:
- 5 очков за шайбу в любую верхнюю секцию.
 - 3 очка за шайбу в любую нижнюю секцию.
 - 2 очка за каждую шайбу в верхнюю среднюю секцию.
 - 1 очко за каждую шайбу в нижнюю среднюю секцию.
- 9.4.5. Для получения очков атлетом шайба должна полностью пересечь линию ворот, за исключением случаев остановки её лентой (верёвкой). В этом случае оценка даётся как за попадание в секцию с меньшим количеством очков. Возможный максимум – 25 очков.

Схема упражнения:



9.5. Защита

- 9.5.1. **Цель:** Оценить способность атлета к защитным действиям, а именно: отбор шайбы, давление на оппонентов, удержание клюшки оппонента, владеющего шайбой, занятие позиции между оппонентами
- 9.5.2. **Снаряжение:** три клюшки, три шайбы, 4 конуса и секундомер.
- 9.5.3. **Описание:** Атлету даётся две попытки, чтобы отобрать шайбу у двух оппонентов, которые стараются помешать атлету сделать это. Атлет имеет 15 секунд на каждую попытку отобрать шайбу, которую два его оппонента передают друг другу, находясь во краям круга вбрасывания на одной половине поля (12 м на 12 м).
- 9.5.4. **Зачёт:** Каждый успешны отбор шайбы стоит 10 очков. Если отобрать шайбу не удалось, атлет может заработать следующие оценки:
 1 очко за давление на оппонента;
 1 очко за стремление занять позицию между своими оппонентами;
 2 очка за удержание клюшки оппонента, владеющего шайбой.
 Возможный максимум – 20 очков.
- 9.5.5. Схема упражнения:



2 попытки отбора шайбы

15 секунд на каждую попытку. Примечание: Тренер должен подобрать оппонентов сравнимого уровня способностей с атлетом, выполняющим тест.

9.6. Итоговый результат

- 9.6.1. Итоговый результат тестов атлета получается сложением результатов, полученных при выполнении каждого из пяти проведённых тестов.