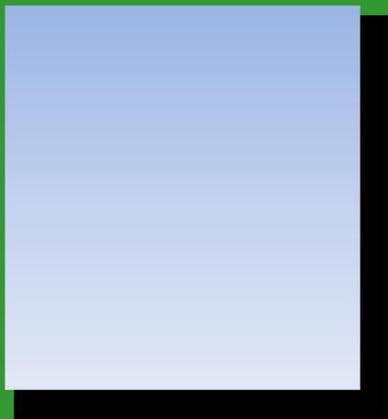


Federation of International Sports Table Football

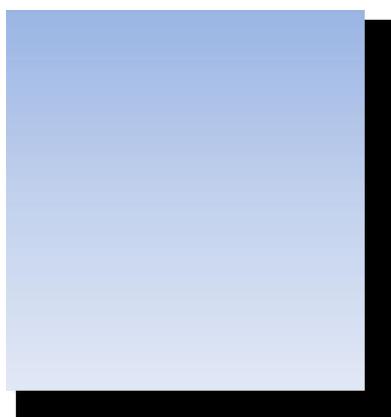


***Sports Rules of
Table Football
Version/5.0***



September 2014

Федерация Международного Спортивного Настольного Футбола



Спортивные Правила Настольного Футбола

Версия 5.0

1 Сентября 2014

Часть I. СЛОВАРЬ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ.....	6
2. Тело.....	6
3. Футбольная игровая фигурка.....	6
4. Фигура.....	6
5. Вратарь..	6
6. Матч.....	6
7. Пересечение линий.....	6
8. Игрок.....	6
9. Игровое поле.....	6
10. Игровой стол.....	6
11. Игровые фигурки.....	6
12. Игровая поверхность.....	6
13. Судья.....	7
14. Запасной вратарь.....	7
15. Команда.....	7
16. Вид.....	7
17. Правила толкования.....	7
Часть II. Спортивные правила игры.....	8
Правило 1: Управление фигуркой игрока.....	9
1.1. Удары щелчком.....	9
1.2. Незаконный удар.....	10
1.3. Позиция игрока.....	10
1.4. Полировка игровых фигур.....	11
1.5. Количество игровых фигурок.....	11
Правило 2: Расстановка, поднятие и замена игровых фигурок.....	12
2.1. Расстановка игровых фигурок, которые пересекли линию игрового поля.....	12
2.1.1. Расстановка игровых фигурок, которые за игровым полем, но на игровой поверхности.....	12
2.1.2. Расположение игровых фигурок, которые вне игровой поверхности, но на игровом столе, ограждения не касаются.....	12
2.1.3. Расположение игровых фигурок, которые отскочили от ограждения, но не покинули игровой стол.....	13
2.1.4. Расположение игровых фигурок, которые покинули игровой стол.....	13
2.2. Расположение игровых фигурок в зоне ворот.....	13
2.3. Расположение игровых фигурок, которые нужно поместить на то же место на игровой поверхности.....	13
2.4. Поднятые игровые фигурки.....	14
2.5. Замена игровых фигурок.....	15
2.6. Расстояние.....	15
2.7. Игровые фигурки попавшие на штангу или перекладину.....	16
Правило 3: Продолжительность игры.....	17
3.1. Время игры.....	17
3.2. Добавочное время.....	17
3.3. Правило «золотого гола»/ послематчевый пенальти.....	17
3.3.1. Личное первенство.....	17
3.3.2. Командное первенство.....	17
Правило 4: Ввод мяча в игру.....	18

4.1. Определение.....	18
4.2. Порядок действий при вводе мяча в игру	18
4.3. Мяч в или вне игры	19
Правило 5: Нападение	21
5.1 Нападающий.....	21
5.2 Нападение	22
5.3. Нарушение игра нападающим	24
5.4. Ограниченные удары	26
Правило 6: Защита	27
6.1. Защитник	27
6.2. Защита - блок-удар	27
Правило 7: Забивание гола.....	30
7.1. Правильный подсчет голов.....	30
7.2. Неправильно забитый гол	30
7.3. Автогол.....	30
Правило 8: Игра на позиции вратаря.....	31
8.1 Управление	31
8.2. Расположение	32
8.3. Замена	33
Правило 9: Запасной вратарь	34
9.1. Применение	34
9.2. Снятие запасного вратаря.....	35
Правило 10: Грязная игра и нарушения	36
10.1. Желтая карточка	36
10.2. Оранжевая карточка	36
10.3. Красная карточка	36
10.4. Нарушение-касание	36
10.5. Касание мяча рукой	36
10.6. Блокировка.....	36
10.7. Нарушение дисциплины	37
10.8. Потеря времени	38
10.9. Незаконное поведение	38
Правило 11: Свободный/штрафной удар	39
11.1. Определение	39
11.2. Порядок действий при совершении свободного/штрафного удара	39
Правило 12: Удар-пенальти	41
12.1. Определение	41
12.2. Порядок действий совершения удара- пенальти.....	41
Правило 13: Положение вне игры	42
13.1. Определение	42
13.2. Пассивное положение вне игры	47
13.3. Удар с боковой линии	48
13.4. Порядок действий при совершении удара с боковой линии	49
Правило 14: Вбрасывание	51
14.1. Определение	51

14.2. Порядок действий для совершения вбрасывания	52
Правило 15: Удар от ворот	55
15.1. Определение	55
15.2. Порядок выполнения удара от ворот	55
Правило 16: Угловой удар	57
16.1. Определение	57
16.2. Порядок действий for taking a угловой удар.....	57
Правило 17: Игра на вылет	59
17.1. Определение	59
17.2. Порядок действий при каждом ударе	59
Часть III. Инструкция по эксплуатации оборудования.....	60
Правило 1: Игровой стол.....	61
1.1. Игровая поверхность	61
1.2. Игровое поле.....	61
Правило 2: Ворота	61
Правило 3: Мяч	61
Правило 4: Игровые фигурки.....	62
4.1. Размеры	62
4.2. Состав.....	62
4.3. Сертификация	63
Правило 5: Вратарь.....	63
5.1. Размеры фигурки вратаря.....	63
5.2. Размеры штыря вратаря	63
5.3. Сертификация	64
Часть IV. Справочник судьи	65
Правило 1: Обязанности судей	66
Правило 2: Линейный судья	66



ЧАСТЬ I. СЛОВАРЬ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

1. База

Это нижняя часть игровой фигурки. База позволяет фигурке скользить или двигаться вперед по игровой поверхности.

2. Тело

В этих правилах любая ссылка на тело игрока означает физическое тело этого игрока, включая его одежду.

3. Футбольная игровая фигурка

Все игровые фигурки игрока за исключением запасного вратаря.

4. Фигура

Фигура - верхняя часть игровой фигурки, прочно крепится к базе и представляет собой человеческое тело.

5. Вратарь

Вратарь представляет собой определенную фигуру и, обычно, его основание прочно прикреплено к концу стержня, снабженного ручкой. Используется для отбивания голов игроком.

6. Матч

В матче по спортивному настольному футболу, два игрока или команды противостоят друг другу, следуя правилам и предписаниям FISTF. В конце отдельного матча между двумя игроками, игрок, который забил больше голов, чем его противник выигрывает матч. В конце матча между двумя командами, подсчитав очки и, если необходимо, разницу в полученных голах, определяется конечный результат.

7. Пересечение линии

Мяч или фигурка полностью пересекает линию, если судья может видеть зеленое поле между мячом (игровой фигуркой) и линией, если смотреть прямо сверху.

8. Игрок

Это физическое лицо, которое играет индивидуальный матч в спортивный настольный футбол.

9. Игровое поле

Это площадь поля для игры внутри боковых линий и линий ворот.

10. Игровой стол

Игровая панель состоит из ДВП или аналогичного материала, с игровым полем и двумя, надежно закрепленными воротами, окруженными забором или другим барьером.

11. Игровые фигурки

Игровые фигурки используются для «щелканья» (в дальнейшем это понятие обозначается «удар») игроком и состоят из фигуры и базы. Существует два типа фигурок: игровые фигурки на поле и запасные вратари.

12. Игровая поверхность

Это прямоугольное футбольное поле из гладкой ткани с определенной напечатанной разметкой для игры в спортивный настольный футбол.

13. Футбольный судья

Это физическое лицо, назначенное для обеспечения соблюдения правил игры и решения разногласий между игроками во время индивидуального матча.

14. Запасной вратарь

Это игральная фигурка, в дополнение к основным, играющим на поле, может, в ряде случаев, заменить вратаря.

15. Команда

Команда состоит из четырех игроков, играющих четыре индивидуальных матча против того же самого числа игроков другой команды на том же самом количестве игровых столов.

16. Вид

Это определенные и особые модели: мяча, игровой фигурки или вратаря. Новые типы мячей, игровых фигурок и вратарей должны быть ратифицированы, чтобы быть разрешены для использования в матче.

17. Правила толкования

В случае любой коллизии между Уставом FISTF и любой части настоящих правил, преимущественную силу имеют положения уставов FISTF.

Если какое-либо положение этих правил или его применимости к любому лицу или обстоятельству будет признано недействительным, недействительность не затрагивает другие положения или применения этих правил, которые могут быть введены в действие без недействительного положения или применения, и с этой целью положения этих правил должны быть отделены.

Права и обязанности, содержащиеся в настоящем документе, должны действовать в интересах, и быть обязательными для FISTF, членов национальных ассоциаций, зарегистрированных игроков и зарегистрированных клубов и их соответствующих исполнителей, администраторов, последователей и правопреемников.

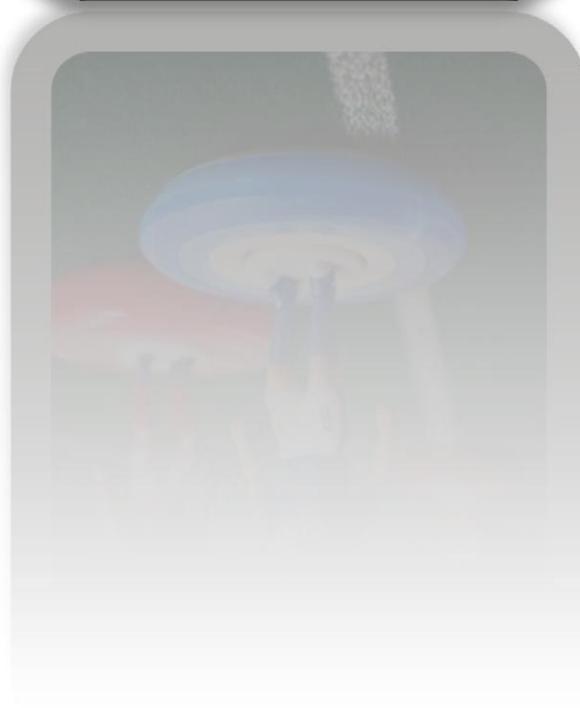
Любой отказ FISTF, члена национальных ассоциаций, зарегистрированных игроков или зарегистрированных клубов от выполнения каких-либо прав или правовой защиты, на которую, в данном документе он имеет право, не должно рассматриваться как отказ или препятствование осуществлению какого-либо права или средства правовой защиты

Используемые здесь слова в мужском роде будут означать и включать соответствующие слова среднего рода или слова в женском роде и наоборот; слова в единственном числе будут означать и включать в себя слова во множественном числе и это взаимнообратно; а слово «может» дает право по собственному усмотрению, без какого-либо обязательства предпринимать какие-либо действия.

Любой случай, не предусмотренный здесь, должен быть в первую очередь решен арбитром матча или главным судьей соревнования. В дальнейшем этот случай будет передан на рассмотрение в совет директоров FISTF, который вынесет окончательное, обязательное к исполнению и неоспоримое решение по данному случаю.



Часть II. СПОРТИВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ





Правило 1: Управление фигуркой игрока

1.1. Удары (передвижение щелчком)

1.1.1. Фигурка игрока приводится в действие путем размещения указательного или среднего пальца любой руки рядом с фигуркой и удара ногтем пальца по любой части основания фигурки игрока. Касание верхней части (фигуры) игровой фигурки, когда ходишь – не допускается.

1.1.2. Игровые фигурки не позволяется бить, толкать, сдвигать или царапать; нельзя, использовать какие-либо силы воздействия или даже поддержки их, за исключением самой игровой поверхности. Фигурка игрока, по которой ударили, должна мгновенно оторваться от ногтя использованного пальца. Кисть и предплечье игрока не может двигаться во время щелчка.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза : “неправильное пробитие = свободный \ штрафной удар / Назад”

Наказание: а. Игрок - нарушитель является нападающим

(1) Свободный \ штрафной удар с места, где нападающий ударил не правильно. Смотри правило 11.

(2) Свободный \ штрафной удар с точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной зоне нападающего. Правило 11.1.3.

(3) Назад, если это был позиционный удар или удар возврата. Если «назад» утверждается, то судья должен переместить неправильно пробитую фигурку в прежнюю позицию. Далее судье необходимо дать сигнал о продолжении игры, произнеся: «Играть!»

Наказание: б. Игрок - нарушитель является защитником

«Назад». Если утверждается положение «назад», судья должен переместить неправильно пробитую фигурку в прежнюю позицию. Далее судье необходимо дать сигнал о продолжении игры, произнеся: «Играть!»

Примеры правильного пробития



Примеры не правильного пробития



Примечание: Простое прикосновение большим пальцем задней (не боковой) стороны указательного пальца в момент удара не считается поддержкой, соответственно, не запрещено.

1.1.3. Удар будет считаться совершенным, если игрок коснулся какой-нибудь части какой-нибудь игровой фигурки.

Примечание: Инвалиды, у которых нет полноценного указательного или среднего пальца могут использовать любой другой палец для совершения пробития.

1.2. Незаконный удар

1.2.1. Ни один игрок не может ударить игровую фигурку, если ему не разрешили ход или если игровая фигурка упала или запуталась.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: «Незаконный удар = Свободный \ штрафной удар / Назад»

Наказание: а. Игрок - нарушитель является нападающим

- (1) Свободный \ штрафной удар с места, где нападающий неправомерно ударил. Смотри правило 11.
- (2) Свободный \ штрафной удар с точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке нападающего. Правило 11.1.3
- (3) Назад, если это был позиционный удар. Если «назад» утверждается, то судья должен переместить неправомерно пробитую фигурку в прежнюю позицию. Далее судье необходимо дать сигнал о продолжении игры, произнеся: «Играть!»

Наказание: б. Игрок - нарушитель является защитником

«Назад» Если утверждается положение «назад», судья должен переместить неправомерно пробитую фигурку в прежнюю позицию. Далее судье необходимо дать сигнал о продолжении игры, произнеся: «Играть!»

1.3. Позиция Игрока

1.3.1. В то время как игроки ударяют одной рукой, они могут коснуться барьера игрового стола или коснуться игровой поверхности вне области игрового поля другой рукой, чтобы сохранить равновесие. Однако никакой игрок не может:

- а. Размещать свою вторую руку на или над игровым полем, пока выполняет удар, даже если рука выполняющая пробитие находится за пределами игрового поля. Всякий раз, когда игрок меняет руку, которую он использует, чтоб играть, должно существовать по крайней мере одно мгновение когда ясно, что ни одна из его двух рук не находится на или над игровым полем; или
- б. Опирается или толкать игровой стол с целью дестабилизировать его.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: «Позиция силового нарушения = свободный \ штрафной удар»

Наказание:

- а. Свободный \ штрафной удар с того места, где мяч находился в момент нарушения. Смотри правило 11.
- б. Свободный \ штрафной удар с точки пенальти, если мяч находился в штрафной площадке нарушителя в момент нарушения. Смотри правило 11.1.3

Примеры правильного расположения игрок



Примеры неправильного расположения игрока



1.3.2. Игроки могут использовать вратаря и удар в одно и то же время.

1.4. Полировка игровых фигур

1.4.1. Базы игровых фигурок могут быть отполированы любым желаемым способом. Фигурки могут быть отполированы до игры или во время перерыва между таймами.

1.4.2. При условии, что игра не прервется или не затянется, игровые фигурки могут быть отполированы даже в течение игры, ситуации, при которых игрок может взять фигурку для этого: удар от ворот, ввод мяча в игру, удар вбрасывание, свободный \ штрафной удар, пенальти, угловой или если фигурка упала с игрового стола. Для того чтобы отполировать игровую фигурку во время определенных случаев в игре, рекомендуется прикреплять ткань для полировки к поясу игрока.

1.4.3. Между окончанием второго тайма и началом добавочного времени по правилу «золотого гола», судья должен позволить игрокам быстро отполировать их фигурки. Тщательная полировка не допускается.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: «Затянутое время – Свободный \ штрафной удар»

Наказание: смотри правило 10.8.

1.5. Количество игровых фигурок

1.5.1 Каждый игрок должен использовать максимум 10 игровых фигур на поле, одного вратаря и одного запасного вратаря

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: «неправомерное количество игровых фигур – свободный \ штрафной удар»

Наказание:

- a. Свободный удар с точки пенальти из зоны пенальти игрока-нарушителя. Смотрите правило 11
- b. Если игрок использует более чем 10 игровых фигурок на поле, судья должен немедленно прервать игру, чтобы уменьшить вдвое количество игровых фигурок на поле у превысившего лимит игрока - нарушителя до конца матча. Таким образом, судья должен удалить игровые фигурки с поля, те, которые находятся ближе всего к мячу. Затем, судья должен дать сигнал для продолжения игры, произнеся: «играть!»



Правило 2: Расстановка, поднятие и замена игровых фигурок

2.1. Расстановка игровых фигурок, которые пересекли линию игрового поля.

2.1.1. Расстановка игровых фигурок, которые за игровым полем, но на игровой поверхности.

2.1.1.1. Игровая фигурка, которая пересекла боковую линию или линию ворот, не покинув игровой стол, остается там, где она остановилась и остается в игре. Игровой фигуркой можно играть в любое время.

Поправка: Если игровая фигурка останавливается так близко к барьеру, что невозможно для его владельца, просунуть его палец между барьером и игровой фигурой, игрок может попросить судью слегка переместить конкретную игровую фигуру, чтобы позволить ему совершить удар.

2.1.1.2. Если игровая фигурка находится в 21 мм или менее от линии, а это является меньше, чем диаметр мяча, то можно потребовать вбрасывание, угловой удар или удар от ворот этой игровой фигурки. Если игровая фигурка в 22 мм или более от линии, нельзя требовать ни вбрасывание, ни угловой, ни удар от ворот этой игровой фигуркой.

2.1.1.3. Чтобы быть абсолютно уверенным, можно ли требовать или нет, нападающий, проверив, что мяч находится в неподвижном состоянии, может спросить судью, можно ли воздействовать на игровую фигурку защищающегося.

Порядок действий, которому необходимо следовать:

Судейская фраза: "Проверка требующихся возможностей!"

Действие судьи:

- a. судья останавливает игру и позволяет воспользоваться не использованным блок-ударом.
- b. Он измеряет расстояние между игровой фигуркой and the линией с помощью запасного мяча или с помощью специально разработанным FISTF измерительным инструментом; далее сообщает игрокам можно ли требовать или нет воздействия на эту игровую фигурку.
- c. Судья даст сигнал о продолжении игры, скамандовав: "Играть!"

2.1.1.4. Если нападающий не спросил, можно ли воздействовать на игровую фигурку, прежде чем попытался сделать это, и если арбитр имеет хоть малейшее сомнение касательного того, что можно было воздействовать, он принимает решение в отношении нападающего.

2.1.2. Расположение игровых фигурок, которые вне игровой поверхности, но на игровом столе, ограждения не касаются.

2.1.2.1. , Игровая фигурка, которая выходит за игровую поверхность и остается на игровом поле, не задев ограждения, должна быть сразу, как только мяч станет неподвижен, перемещена судьей на внутреннюю границу игровой поверхности, (за) отметку более близкую к боковой линии или линии ворот, от места остановки.

2.1.2.2. После того, как фигурка остановилась за игровой поверхностью, она вне игры и не может быть использована до тех пор, пока не будет переустановлена судьей, как описано выше.

2.1.2.3. Игровая фигурка считается покинувшей игровую поверхность, как только какая-либо часть его базы касается игрового стола.

2.1.2.4. Временное покидание игровой поверхности игровой фигуркой позволяет, если она не ударяется об ограждения. Далее можно будет нормально играть этой фигуркой.

2.1.2.5. Следующему порядку действий необходимо следовать незамедлительно, после того, как мяч станет неподвижным:

Порядок действий:

Судейская фраза: "Расположение!"

Действие судьи:

- a. Судья прерывает игру и расставляет/поднимает игровые фигурки.
- b. Судья позволяет воспользоваться одним, не использованным блок-
- c. Судья даст сигнал для продолжения игры скамандовав: "играть!"

2.1.2.6 Если какой-либо игрок нарушает вышеупомянутый порядок действий:

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза "Незаконный ход – Свободный \ штрафной удар"

Наказание:

- a. Свободный \ штрафной удар с места, где нарушивший игрок неправомерно ударил. Смотри правило 11.
- b. Свободный \ штрафной удар с точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке игрока - нарушителя. Смотри правило 11.1.3
- c.

2.1.2.7. Так как игровая фигурка размещена на более чем 21 мм от линии, то невозможно заставить эту игральную фигурку выполнить хоть какое-нибудь вбрасывание, угловой удар или удар от ворот.

2.1.3. Расположение игровых фигурок, которые отскочили от ограждения, но не покинули игровой стол.

2.1.3.1. Игровая фигурка, которая отскочила от ограждения, должна быть сразу, как только мяч станет неподвижен, перемещена судьей на внутреннюю границу игровой поверхности, за отметку, более близкую к боковой линии или линии ворот от места остановки.

2.1.3.2. Игровая фигурка, после того, как отскочит от ограждения, более не в игре, и не может быть далее использована, до тех пор, пока судья не установит ее так, как описано выше.

2.1.3.1. После того, как игровая фигурка отскочила от ограждения, она не может вступать в игру и касаться какой-либо фигурки или мяча, до тех пор, пока она не будет установлена правильно.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Отскочило - Назад / Свободный \ штрафной удар"

Наказание:

а. Назад назначается за касание всех неподвижных игровых фигурок и \ или неподвижного мяча. Если заявлено «назад» судья расставляет все задетые игровые фигурки и \ или мяч на их предыдущие позиции позволяет воспользоваться не взятым блок-ударом. Далее, судья дает сигнал о продолжении игры, произнося: « играть!»

б. Свободный \ штрафной удар назначают оттуда, откуда неправомерно отскочившая игровая фигурка коснулась движущуюся фигурку или двигающийся мяч. Смотри правило 11.

с. Свободный\штрафной удар из точки пенальти, если неправомерно отскочившая игровая фигурка коснулась движущуюся фигурку или двигающийся мяч в штрафной площадке игрока - нарушителя. Смотри правило 11.1.3

2.1.3.4. Если отскочившая игровая фигурка остановилась на игровой поверхности и ее коснулся мяч до того, как ее смогли правильно выставить, владение мячом не оспаривается, так как игровая фигурка будет считаться нейтральным объектом.

2.1.3.5. Тот же самый порядок действий, как в правиле 2.1.2 должен быть применим при расположении этой игровой фигурки.

2.1.3.6. Так как игровая фигурка находится в более чем 21 мм от линии, невозможно совершение этой фигуркой вбрасывание, углового удара или удара в ворота.

2.1.4. Расположение игровых фигурок, которые покинули игровой стол.

2.1.4.1. Игровая фигурка, которая покинула игровой стол, должна быть установлена судьей на внутреннюю границу игровой поверхности, за боковой линией на той стороне, где она покинула игровой стол, в самой середине, при условии, что мяч находится в неподвижном состоянии.

2.1.3.7. Тот же самый порядок действий, как в правиле 2.1.2 должен быть применим при расположении этой игровой фигурки.

2.1.4.2. Так как игровая фигурка находится в более чем 21 мм от боковой линии, и так как игровая фигурка не находится полностью в игровой зоне, то невозможно совершение вбрасывания.

2.2. Расположение игровых фигурок в зоне ворот

2.2.1. Игровая фигурка, находящаяся в зоне ворот, вратарской площадки или касающаяся линий вратарской площадки, должна быть перемещена судьей на 1 мм вперед от зоны ворот, в штрафную площадку, перпендикулярно к линии ворот, при условии, что мяч неподвижен.

2.2.2. Игровые фигурки должны оставаться расположенными в зоне ворот, когда вратарь этой конкретной зоны ворот заменяется запасным вратарем. Однако, если игровая фигурка полностью расположена в створе ворот, судья должен поместить его на 1 мм от зона ворот прямо в штрафную площадку, перпендикулярно к линии ворот.

2.3. Расположение игровых фигурок, которые нужно поместить на то же место на игровой поверхности

2.3.1. Если препятствие (мяч или другая игровая фигурка) не позволяет поместить игровую фигурку в соответствии с правилами расположения, то эта игровая фигурка должна быть помещена в 1 мм от этого препятствия, в направлении своих собственных ворот или в направлении угла, если игровая фигурка должна была быть помещена от линии ворот.

Пример правильной расстановки игровых фигурок, когда есть препятствие**2.4. Поднятые игровые фигурки**

2.4.1. При условии, что мяч находится в неподвижном состоянии, лежащая игровая фигурка, должна быть поднята и приведена в вертикальное положение судьей. Чтобы поставить лежащую игровую фигурку вертикально, точка соединения базы лежащей игровой фигурки с игровой поверхностью, должна быть использована в качестве фиксированной точки, когда поднимаешь ее.

Пример правильного вертикального подъема лежащей игровой фигурки

2.4.2. Подобный порядок действий, как в правиле 2.1.2 необходимо применять при расстановке игровых фигурок.

2.4.3. Судья должен спутавшиеся игровые фигурки распутать и расставить в 1 мм рядом друг с другом, при условии, что мяч неподвижен.

Пример правильного распутывания спутавшихся игровых фигурок**2.5. Замена игровых фигурок**

2.5.1. Поврежденные или сломанные игровые фигурки не могут использоваться и должны быть заменены. Во время игры, максимум 3 игровые фигурки могут быть заменены, при условии, что запасные игровые фигурки одинаково окрашены и того же типа.

2.5.2. Игровые фигурки могут быть заменены только в случае удара в ворота, углового удара, вбрасывания, свободного \ штрафного удара, или Удара-пенальти, или если был забит гол.

Порядок действий, которому необходимо следовать:

Фраза Игрока: "Замена!"

Действие судьи:

Судья проверяет, соответствует ли заменяемая игровая фигурка указанным правилам и помещает ее на последнюю позицию базы замещаемой игровой фигурки. Далее судья дает сигнал о продолжении игры, произнеся: « играть!»

2.5.3. Судья добавляет потерянное время, вызванное заменой игровой фигурки, как дополнительное время, в конце данного тайма

2.5.4. Игрок может также заменить все свои игровые фигуры в перерыве. Цвет и тип игровых фигур могут отличаться от тех, которые используются в первой половине, но все равно должны отвечать требованиям правила 4.1 и инструкций по эксплуатации оборудования.

2.6. Расстояние

2.6.1. В случае свободного \ штрафного удара, углового удара, или вбрасывания, игрок, против которого был совершен фол (теперь нападающий) может требовать "расстояние", если какая либо игровая фигурка защищающегося расположена слишком близко к мячу, после того, как все позиционные удары были выполнены. В этом случае, только игровые фигурки обороняющегося должны быть перемещены на расстояние.

2.6.2. В случае удара пенальти или удара в ворота, судья должен по собственной инициативе расставить игровые фигурки на нужном расстоянии.

2.6.3. Ниже приведены требуемые минимальные расстояния, если смотреть прямо сверху:

Минимальное расстояние в этапах:

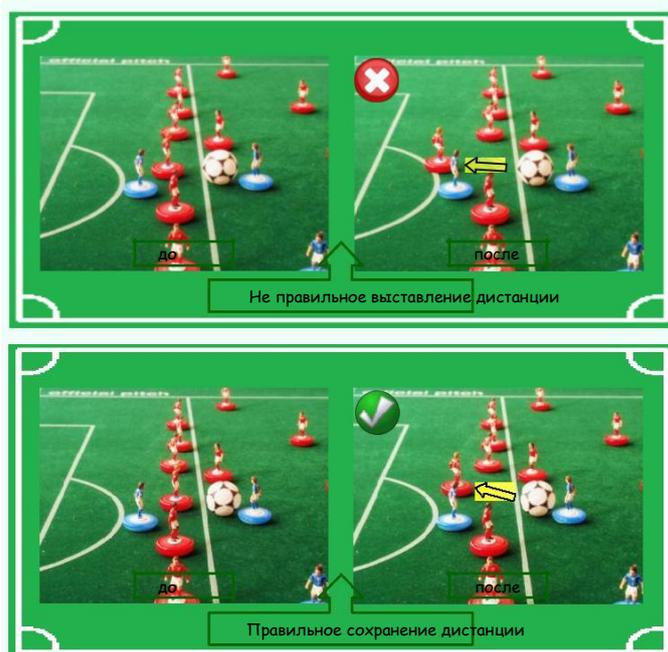
- Вбрасывание: 40 мм между обороняющейся игровой фигуркой и мячом
- Свободный\штрафной удар: 40 мм между обороняющейся игровой фигуркой и мячом
- Угловой удар: 90 мм между обороняющейся игровой фигуркой и мячом
- Удар-пенальти: Все игровые фигурки, за исключением пенальтиста и вратаря, должны располагаться за данной штрафной площадкой and ее полукругом.
- Удар от ворот: Игровые фигурки должны быть расположены с минимальной дистанцией в 20 мм между любой обороняющей и нападающей игрой фигуркой. Все игровые фигурки, за исключением вратаря и пробивающего удар от ворот должны располагаться за пределами штрафной площадки, на которой удар от ворот производится.

2.6.4. Судье следует двигать игровые фигурки от мяча, следуя оси позиций игровых фигурок к мячу. Тем не менее, игровые фигурки нельзя передвигать с игрового поля более чем на 1 мм или к линии ворот или касаться линии зоны ворот. Смотри правила 2.1.1 и 2.1.2.

Поправка: Судьи могут использовать специально разработанный FISTF инструмент измерения, чтобы расставлять игровые фигурки на необходимом расстоянии. Точные размеры и дизайн измерительного инструмента FISTF доступны в Спортивном отделе Федерации(FIST)

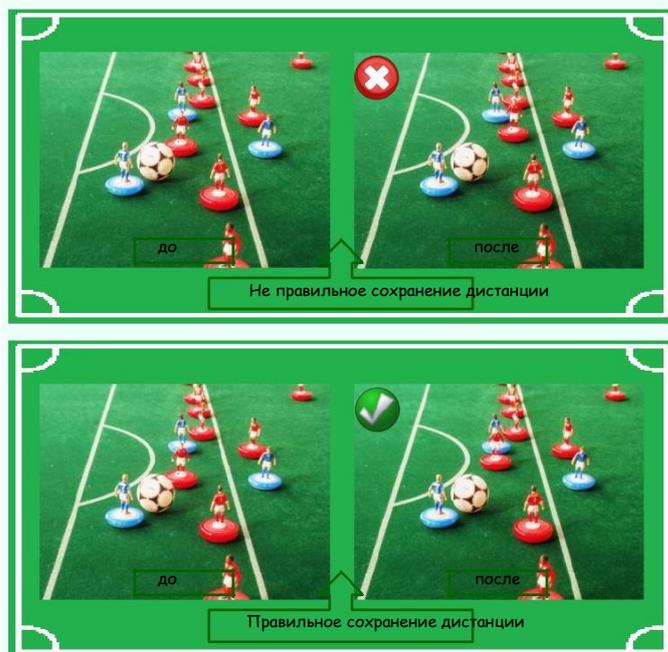
2.6.5. Если перед расстановкой игровых фигурок на расстоянии, атакующая игровая фигурка была в положении вне игры, судья должен переместить игровые фигурки таким образом, чтобы атакующая игровая фигурка заняла положение вне игры.

Примеры расстановки с дистанцией, в случае, когда атакующая игровая фигурка в положении вне игры



2.6.6 И наоборот, если перед расстановкой игровых фигурок на расстоянии, атакующая игровая фигурка не была в положении вне игры, судья должен переместить игровые фигурки таким образом, чтобы атакующая игровая фигурка не была в положении вне игры.

Примеры расстановки с дистанцией, в случае, когда атакующая игровая фигурка не в положении вне игры



2.7. Игровые фигурки попавшие на штангу или перекладину

2.7.1. Штанги и перекладины обоих ворот считаются нейтральными объектами. В результате, когда игровая фигурка попадает либо в штангу, либо в перекладину каких-либо ворот, все правила, касающиеся расположения, передвижения, владения мячом и т.п. применяются без учета того факта, что игровая фигурка отскочила от любой штанги или перекладины.



Правило 3: Продолжительность игры

3.1. Время игры

3.1.1. Матч состоит из двух таймов по 15 минут каждый. Перерыв между ними должен быть 3-5 минут. Судья должен быть единственным фиксирующим время матча, отслеживая его по своим собственным часам.

3.1.2. Игроки могут использовать свои индивидуальные устройства слежения за временем. Каждое устройство игрока не должно прерывать или мешать игре звуками или расположением. Судья не должен придавать какого-либо значения устройствам времени игроков, и имеет право попросить игрока (-ов) убрать их, если он думает, что они могут нарушить игру.

3.2. Добавочное время

3.2.1. В случае замены игровой фигурки или вратаря, проволочек прерывания матча, время ожидания того или иного игрока, или в случае преднамеренного нарушения (свободный \ штрафной удар, «назад» или блокировка) каким-либо игроком, по истечении тайма (примерно последние 30 секунд), судья должен добавить потерянное время в конце тайма, во время которого это произошло. Смотри правило 10.8.

3.2.2. В конце основного времени, судья должен объявить, о длительности добавочного времени. При этом может случиться, что добавленное время продлено на основании происшествий во время добавочного времени. Каждое новое продление времени начинается, когда судья объявляет о продолжении матча, фразой: 'играть', ввиду этого, время, необходимое чтобы заменить поврежденный мяч и/или игровые фигурки, и для того, чтобы совершить любые позиционные/комбинационные удары, не будет рассматриваться.

3.2.3. Судья должен добавить время в конце тайма на совершение удара-пенальти. Смотри правило 12.

3.3. Правило «золотого гола» / послематчевый пенальти

3.3.1. Личное первенство

3.3.1.1. Если в матчах плей-офф в конце основного времени игры счет матча – ничья, должен быть сыгран один период продолжительностью 10 минут, по правилу «золотого гола». Добавочное время, которое играется до «золотого гола» должно назначаться незамедлительно, сразу после завершения основного времени, вводом мяча в игру. Смотри правило 4. Матч должен завершиться, когда один игрок забьет гол.

3.3.1.2. Если, после добавочного времени на «золотой гол» счет матча, все еще «ничья», должен быть незамедлительно назначен послематчевый пенальти. Смотри правило 17.

3.3.2. Командное первенство

3.3.2.1. Если игра матча плей-офф между двумя командами в конце полного времени закончилась в ничью, победитель выбирается по разнице голов, накопленных за все четыре матча. Если счет и накопленная разница голов будут равны, то назначается 10 минутный период по правилу «золотого гола» на всех четырех столах. Добавочное время, которое играется до «золотого гола» должен начинаться незамедлительно, после основного времени начальным розыгрышем мяча. Смотри правило 4. Матч заканчивается, когда один из игроков с этих четырех различных столов забил гол.

Поправка: В случае если два игрока противоположных команд забили почти одновременно на разных столах и судьи не могут решить, кто забил первым, игра должна продолжаться

3.3.2.2. Если после «Золотого гола» в матче все еще ничья, незамедлительно бьется послематчевый пенальти. Смотри правило 17.



Правило 4: Ввод мяча в игру

4.1. Определение

4.1.1. До начала игры или добавочного времени судья должен выбрать игрока, который назовет сторону монеты, которую выбирает, далее, он подбрасывает монету, и победитель будет иметь право выбора: вводить мяч в игру или выбрать половину поля. Во время второго тайма игроки меняются полями, и вводить мяч в игру будет тот, кто не начинал игру.

4.1.2. Если встретятся два игрока с одинаково или аналогично окрашенными или разукрашенными базами, монета должна быть брошена судьей и игрок проигравший жребий, должен поменять свои игровые фигурки. Назначенный игрок не имеет права использовать более 2-х минут, чтобы обменять свои игровые фигурки. В случае замены в командном первенстве, если входящий игрок имеет одинаково или аналогично окрашенную или разукрашенную базу с противником, который продолжает играть с первого тайма, пришедший обязан поменять свои игровые фигурки.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Нарушение правил!"

Наказание: Смотри правило 10.1. Конечно, свободный \ штрафной удар не будет назначен.

4.2. Порядок действий при вводе мяча в игру

4.2.1. Игровые фигурки каждого игрока должны быть полностью расположены в своих половинах поля, с защитником, игровая фигурка которого не находится внутри центрального круга и не касается линии центрального круга.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "незаконная позиция!"

Наказание: Судья должен незамедлительно исправить любое неправильное размещение любой игровой фигурки.

Пример правильной расстановки фигур перед вводом мяча в игру



4.2.2. Нападающий должен поместить свои игровые фигурки первым, но не фигурку, которая совершает ввод мяча в игру. После того, как нападающий завершил размещение своих фигурок, он не может более поменять их позиции, а защищающаяся сторона расставляет свои игровые фигурки согласно необходимости.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "неразрешённое манипулирование – Смена права ввода мяча в игру"

Наказание: Право удара ввода мяча в игру передается оппоненту.

4.2.3. Мяч должен быть помещен в центр поля и, по сигналу судьи к игре, и заранее назначенной игровой фигуркой его нужно толкнуть вперед прямо в противоположную половину поля.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Неправомерный удар - Повтор / Смена права ввода мяча в игру"

Наказание:

- a. Удар ввода мяча в игру нужно перебить.
- b. Право удара ввода мяча переходит оппоненту, если после того, как ввод мяча в игру будет перебит, а мяч все еще не пересечет от этого удара линию центра

Примеры ввода мяча в игру

4.2.4. Игровая фигурка, которая выполняет ввод мяча в игру не может играть мячом или опять ударять по нему до тех пор, пока:

- Другая атакующая игровая фигурка или вратарь нападающего сыграет/коснется мяча; или
- Изменится ситуация с владением мяча; или
- Вбрасывание, свободный/штрафной удар, угловой удар, удар от ворот или удар-пенальти будет назначен нападающему; или
- Игровая фигурка, совершившая блок-удар коснулась мяча, и нападающий просит разрешения отбить.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “незаконный удар – свободный/штрафной удар”

Наказание:

- Свободный/штрафной удар с того места, откуда нарушивший игрок ударил незаконно. Смотри правило 11.
- Свободный/штрафной удар с точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке. Смотри правило 11.1.

4.2.5. После того, как забит гол, игра должна быть продолжена с ввода мяча в игру, который будет совершен игроком пропустившим гол. Не более 10 секунд должно даваться игрокам для расстановки игровых фигурок для удара ввод мяча в игру.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “Потеря времени – Смена права на ввод мяча в игру”

Наказание:

- Если игрок, который пропустил гол нарушает это правило, судья принимает решение о немедленной смене права на ввод мяча в игру.
- Если игрок, который забил гол нарушает это правило, смотри правило 10.

4.3. Мяч в или вне игры

4.3.1. Мяч остается в игре все время, после ввода мяча в игру, до тех пор, пока судья не останавливает игру.

4.3.2. Судья должен прервать игру, когда мяч полностью пересек линию ворот или боковую линию.

Поправки:

1. Если мяч полностью пересекает линию ворот или боковую линию – после того, как нарушение было совершено и игрок, против которого был совершен фол, просит чтоб игра продолжалась, тогда вбрасывание/угловой удар/удар от ворот должны быть предоставлены игроку, против которого был совершен фол, независимо от условий, которые существовали до того, как мяч вышел из игры.

2. *Если мяч попадает в ворота игрока, против которого был совершен фол после того, как нарушение было совершено, и он просит продолжить игру, тогда назначается Удар от ворот.*
3. *Если мяч попадает в ворота игрока, который нарушил правила, после того, как нарушение было совершено, и игрок, против которого был совершен фол просит продолжения игры, тогда гол засчитывается игроку, против которого был совершен фол, в случае, что выполнены все условия для правильного подсчета очков, смотри правило 7.1 и 7.3. Если условия подсчета очков были не удовлетворительны, тогда угловой удар предоставляется игроку, против которого был совершен фол.*

4.3.3. Судья должен прервать игру, когда совершено нарушение и игрок, против которого был совершен фол не просит, чтоб игра продолжалась. Незамедлительно после того, как мяч стал статичен, игрок, против которого был совершен фол, должен сообщить судье, желает ли он продолжить игру, если да, он произносит "продолжаем играть" или он выбирает назначенное наказание. Как бы то ни было, пока мяч движется, нападающий может продолжать играть не высказывая своих намерений. Поступая таким образом, нападающий дает, фактически заявление, о своем намерении играть и по этой причине он не может потом просить, чтоб были назначены меры.

Поправки:

1. Если игрок, против которого был совершен фол, просит продолжить игру, то судья не прерывает игру и нападающий не должен ждать защитника, чтоб воспользоваться не использованным блок-ударом или занять позицию позади ворот или взять под контроль его вратаря.

Если два или более нарушения происходит за один случай, и игрок, против которого был совершен фол, не просит, чтоб игра продолжалась, Это возможность игрока, против которого был совершен фол распорядиться, какое из следующих друг за другом нарушений выбрать, чтоб было более выгодно ему.

- 4.3.4. Судья также должен прервать игру, как это предусмотрено правилами в следующих ситуациях:
- a. Правило 2.1: Расположение и поднятие игровой фигурки.
 - b. Правило 5.4: Ограниченный удар
 - c. Правило 8.3: Замена вратаря.
 - d. Правило 9.2.2: Удаление запасного-вратаря.
 - e. Правило 10: Нарушение-игра and ???удаление.(нарушение дисциплины)
 - f. Правило 8.2.1: Коррекция расположения вратаря
- 4.3.5. Судья должен прервать игру в конце продолжительности тайма, как это определено в правиле 3.



Правило 5: Нападение

5.1 Нападающий

5.1.1. Игрок, владеющий мячом, считается нападающим.

5.1.2. Мяч остается во владении нападающего в случаях, кроме:

- Нападающая ударившая игровая фигурка упустила мяч; или
- Мяч попадает в неподвижную защищающуюся игровую фигурку или вратаря команды защитника. Неподвижная игровая фигурка, лежа не может овладеть мячом, он считается нейтральным объектом; или
- Вбрасывание, свободный/штрафной удар, угловой удар, удар от ворот, ввод мяча в игру или удар-пенальти присуждается защитнику.

Действия:

Судейская фраза: Судья должен незамедлительно указать любые изменения во владении мячом, воскликнув: "Менять!"

5.1.3. Во время, когда происходит одно из событий описанных в 5.1.2, защитник должен стать нападающим, а нападающий стать защитником.

Поправка: Игрок, который стал нападающим после «смены», не должен ждать, пока защищающий займет позиции перед воротами или возьмет под контроль своего вратаря.

5.1.3.1. Если после любого из событий, описанных в 5.1.2 владение мячом поменялось и перемещающаяся игровая фигурка игрока, который был нападающим до «смены», касается мяча или любую неподвижную игровую фигурку любого игрока, то касание, будут рассматривать, как неправильный блок-удар, даже если игровые фигурки били перед "сменой" владения. Следовательно, наказания, обеспеченные по правилу 6.2.4 применены соответственно против игрока, который был нападающим до "смены".

Пример ситуации

- Игрок А (нападающий) ударяет свою игровую фигурку А1 и играет мячом.
- Пока мяч движется, нападающий ударяет свою игровую фигурку А2.
- Перед тем, как А2 касается мяча, мяча касается вратарь игрока В (команды защитника) вратарь.
- После того, как вратарь коснулся (смена владения), движущаяся фигурка А2 касается мяча.



А свободный/штрафной удар назначают игроку В, т.к. игрок А не владел мячом в момент, когда его игровая фигурка А2 коснулась движущегося мяча (правило 6.2.4 (iii)).

5.1.3.2. Тем не менее, это правило не распространяется на игровую фигурку, которая играла мячом последней, перед 'сменой', при условии, что эта игровая фигурка снова не ударяла после того, как коснулась мяча, см правило 5.3.3

Примеры ситуации

1ый пример

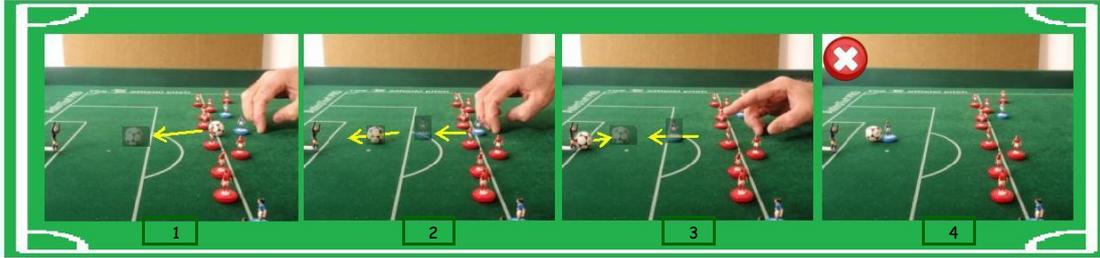
- Игрок А (нападающий) ударяет свою игровую фигурку А1 и играет мячом.
- Мяч касается неподвижную игровую фигурку В1 игрока В (команда защитника)
- После касания (смена владения), движущаяся А1 опять касается мяча.



Игрок А восстанавливает владение мячом.

2^{ой} пример

1. Игрок А (нападающий) бьет свою игровую фигурку А1 and играет мячом.
2. Пока мяч движется, нападающий опять ударяет свою игровую фигурку А1.
3. До того, как А1 касается мяча, вратарь игрока В (команда защитника) коснется мяча.
4. После касания вратарем (смена владения), движущаяся А1 касается мяча.



А свободный/штрафной удар назначают игроку В, потому что игрок А опять ударил свою игровую фигурку А1 после того, как он коснулся мяча, а он не имел право владения мячом в момент, когда А1 коснулась движущегося мяча (правило 6.2.4 (iii)).

5.1.3.3. Если после любого из событий, описанных в 5.1.2 владение мячом изменилось и игровая фигурка игрока, который был нападающим до «смены» была ударена движущейся игровой фигуркой игрока, который был защитником перед "сменой", то касание рассматривалось, как неправильный блок-удар, переданный игроком, который был защитником до "смены".

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Менять – Назад!" для игрока, который был нападающим до «смены»

Наказание: Если объявляется «Назад», судья должен изменить положение нарушившей игровой фигурки в ее прежнюю позицию. Затем судья должен расположить игровую фигурку игрока, против которого был совершен фол туда, где произошло нарушение и дать сигнал о продолжении игры, произнеся: "играть!" Тем не менее, владение мячом меняется на защитника, не смотря на то, потребуется ли «Назад» или нет.

Пример ситуации

1. Игрок А (нападающий) играет мячом с помощью своей игровой фигурки А1. Игрок В (защитник) бьет угловой удар своей игровой фигуркой В1.
2. Нападающий бьет свою игровую фигурку А1, пытаясь коснуться неподвижного мяча.
3. А1 выпускает мяч (смена владения) и продолжает свое движение
4. Движущаяся игровая фигурка В1 ударяет движущуюся игровую фигурку А1.



«Назад» назначают игроку А, «смена» меняет на игрока В.

5.2 Нападение

5.2.1. Нападающий может играть движущимся или остановившимся мячом, но не может играть или пытаться играть мячом одной и той же нападающей игровой фигуркой более чем три раза подряд, до тех пор, пока:

- а. Мячом сыграет другая нападающей игровая фигуркой или вратарем нападающей команды; или
- б. Другую нападающую игровую фигурку коснется мяч; или
- с. Смена владения мячом; или
- д. Мяч полностью пересек линию ворот или боковую линию.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Незаконный удар – Свободный/штрафной удар"

Наказание:

- а. Свободный/штрафной удар с места, где нападающий незаконно ударил. Смотри правило 11.
- б. Свободный/штрафной удар из точки пенальти, если нарушение было зафиксировано в штрафной площадке нападающего. Смотри правило 11.1.3.

Поправка: Нападающий должен считать совершенные удары своей игровой фигурки самостоятельно. Хотя, судья тоже, обязан считать совершенные удары игровой фигурки нападающего, ему не позволено озвучивать игрокам количество совершенных ударов игровой фигуркой или оставшихся ударов, даже если игрок его просит делать это.

5.2.2. Не смотря на это, если, сыгравшая атакующая игровая фигурка отсылает мяч в направлении защищающейся игровой фигурки и от туда он отскакивает обратно к сыгравшей атакующей игровой фигурке, требование о смене владения мячом не выполняется, для того, чтобы возвратиться к осуществлению трех ударов подряд. Наоборот, если мяч отскакивает обратно к сыгравшей атакующей игровой фигурке от вратаря команды защитника, то тогда требование о смене владения мячом удовлетворяется, и право осуществления трех ударов атакующей игровой фигурки обновляется.

Поправка: Гол, забитый после любой из вышеперечисленных ситуаций, присуждается только, если удар мячом был изначально выполнен полностью изнутри вратарской площадки команды защитника. В ином случае, в качестве альтернативы, защитнику должен быть предоставлен удар от ворот.

Пример правильного подсчета очков

1. Игрок А (нападающий) отправляет мяч игровой фигуркой А1 внутрь вратарской площадки.
2. Мяч касается неподвижную В1, игровую фигурку игрока В (команда защитника), пока А1 все еще движется.
3. Мяч отскакивает обратно к А1 и оказывается в воротах команды защитника.



Гол засчитывается игроку А.

Пример неправильного подсчета очков

1. Игрок А (нападающий) ударив мяч игровой фигуркой А1 не закатывает его внутрь вратарской площадки.
2. Мяч касается неподвижную В1, игровую фигурку игрока В (команда защитника), пока А1 все еще движется.
3. Мяч отскакивает обратно к А1.
4. Мяч оказывается в воротах команды защитника.



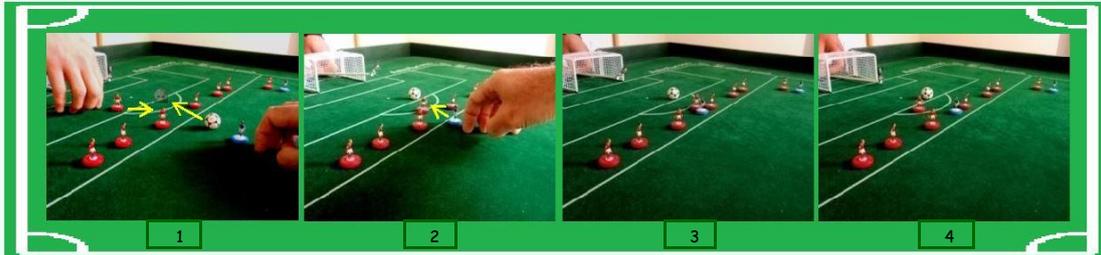
Игроку В предоставляют удар от ворот.

5.2.3. Любой удар нападающей игровой фигурки, за исключением ударов с боковой линии и позиционных ударов, должен считаться попыткой подать мяч.

5.2.4. Попытка игровой фигурки подать мяч, не удавшаяся в связи с тем, что он был перехвачен неправильным блок-ударом (назад или свободный/штрафной удар, смотри правило 6.2.4) не добавляет «совершенных» ударов нападающей игровой фигурке, если нападающий решает играть дальше.

Пример ситуации

1. Игрок А (нападающий) подает мяч своей игровой фигуркой А1. Игрок В (защитник) бьет блок-удар своей игровой фигуркой В1.
2. Нападающий бьет А1 во-второй раз, пытаясь снова коснуться мяча
3. Двигающаяся игровая фигурка В1 попадает в двигающуюся игровую фигурку А1, которая пропускает мяч.
4. Нападающий решает продолжить игру.



Нападающий может играть мячом еще два раза игровой фигуркой А1.

5.3. Нарушение игры нападающим

5.3.1. Нападающая игровая фигурка, пробивая мяч, не может касаться ни одной неподвижной игровой фигурки или вратаря, или тело защитника перед касанием мяча.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Нарушение игра - Свободный\штрафной удар/ Удар-пенальти"

Наказание:

- а. Свободный\штрафной удар с того места, где нападающая игровая фигурка зацепила какую-нибудь игровую фигурку, вратаря, или тело защитника перед касанием мяча. Смотри правило 11.
- б. Удар-пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке нападающего. Смотри правило 12.

5.3.2. Тем не менее, если защитник намеренно разместил свое тело или положил свою руку на игровом поле, на пути ударяющей игровой фигурки нападающего, запланировав помешать нападающему подать мяч или изменить маршрут игровой фигурки нападающего после удара по мячу, то нападающему назначают свободный\штрафной удар.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Нарушение - прикосновение - Свободный\штрафной удар"

Наказание:

- а. Свободный\штрафной удар с того места, где игровая фигурка нападающего коснулась тела защитника. Смотри правило 11.
- б. Свободный\штрафной удар из точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке команды защитника. Смотри правило 11.1.3.

5.3.3. После касания мяча, нападающая игровая фигурка может коснуться любой другой нападающей игровой фигурки, вратаря или тела защитника, перед тем, как остановиться. Тем не менее, удар нападающего не может вызывать (прямо или косвенно) смещение двух или более защищающихся игровых фигурок, стоящих полностью в половине команды защитника.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "столкновение - Свободный \штрафной удар"

Наказание: Свободный \штрафной удар с того места, где вторая защищающаяся игровая фигурка была задета. Смотри правило 11.

Поправка: Несмотря на вышеуказанное ограничение, удар нападающего, который а) очевидно, является ударом в ворота или попыткой вынудить вбрасывание, угловой удар или удар от ворот или б) произведен, пока мяч движется, может вызвать смещение любого количества защищающихся игровых фигурок без наказания.

5.3.3.1. Если нападающая игровая фигурка ударив один раз, коснулась мяча более чем один раз, то эта игровая фигурка сохраняет (или снова приобретает) владение мячом. Такие последующие касания мяча не считаются, как новые попытки ударить, по этой причине они не добавляются к совершенным ударам нападающей игровой фигурки.

Пример ситуации

1. Игрок А (нападающий) подает мяч своей игровой фигуркой А1 впервые.
2. Мяч касается В1 неподвижную игровую фигурку игрока В (команда защитника) пока А1 все еще движется.
3. Мяч отскакивает обратно к А1.



Нападающий еще два раза может играть мячом игровой фигуркой А1.

5.3.4. Нападающая игровая фигурка, которая упустила мяч, не может касаться никаких неподвижных игровых фигурок или вратаря, или тела защитника до того, как она остановится.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Менять – Назад!"

Наказание: Если «Назад» запрошен игроком, против которого был совершен фол, судья должен переместить все пострадавшие игровые фигурки и/или мяч на их прежние позиции. Затем судья дает сигнал о продолжении игры приказом: "игра!". Владение мячом переходит к защищающемуся, несмотря на то, запрашивали назад или нет.

5.3.5. Если неподвижный мяч касается одновременно нападающую игровую фигурку и одну или несколько других игровых фигурок любого игрока, то владение мячом должно остаться у нападающего. Тем не менее, со следующего атакующего удара мяч должен быть разыгран из этой позиции так, чтоб не более чем одна игровая фигурка касалась его, когда он в следующий раз займет неподвижное состояние рядом.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Заблокированный мяч - Свободный\штрафной удар"

Наказание:

- а. Свободный\штрафной удар с места, где неподвижный мяч был незаконно заблокирован. Смотри правило 11.
- б. Свободный\штрафной удар с точки пенальти, если неподвижный мяч был заблокирован незаконно в штрафной площадке нападающего. Смотри правило 11.1.3.

Пример подачи мяча среди более чем одной игровой фигурки

Поправка: Это правило должно быть применено, чтоб избежать "скопления вокруг мяча" в дальнейшем. Однако, если мяч разыгран из позиции, где одновременно более чем одна игровая фигурка касалась мяча и явное намерение атакующего было избежать 'скопления вокруг мяча' во время его следующего удара, и случайно мяч опять приходит в состояние покоя из-за касания одновременно о более чем одну игровую фигурку, судья не должен принимать решение: «блокировка мяча»

5.4. Ограниченные удары

5.4.1. Если нападающий, пытаясь ударить игровой фигуркой по мячу, должен расположить любую часть своего тела позади линии ворот команды защитника, таким образом, когда требуется, чтоб защитник переместился из зоны удобной досягаемости вратаря или каким-либо образом препятствует полю зрения или игре вратаря команды защитника, судья должен позволить нападающему воспользоваться своим ударом, но затем выделяет защитнику время на совершение блок-удара.

Порядок действий, которому необходимо следовать:

Судейская фраза: "Ограниченный удар!"

Действие судьи: Судья позволяет нападающему совершить удар и после прерывает игру фразой "блок-удар" предоставляя защитнику время совершить свой оборонительный удар. Далее судья объявляет о продолжении матча фразой: "игра!"

Поправка: Должно быть понятно, что понятие «ограниченный удар» не может быть распространено на другие ситуации, когда нападающий не препятствует полю зрения или игре на позиции вратаря команды защитника. Никогда не должно быть использование ограниченного удара, когда нападающий физически не расположен за линией ворот команды защитника или когда нападающий на самом деле не препятствует полю зрения или игре вратаря команды защитника (даже если нападающий расположен за линией ворот команды защитника) или когда запасной-вратарь команды защитника в игре.

Примеры ситуаций, когда ограниченный удар должен быть применим



Игрок за линией ворот, мешая игре вратаря



рука за линией ворот мешает игре вратаря

Примеры ситуаций, когда ограниченный удар не должен быть применим



Игрок за линией ворот не мешая игре вратаря



Игрок не за линией ворот

5.4.2. После ограниченного удара, нападающий должен позволить защитнику совершить блок-удар.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза "незаконный удар - Свободный/штрафной удар"

Наказание:

- Свободный/штрафной удар от туда, где нападающий ударил незаконно. Смотри правило 11.
- Свободный/штрафной удар из точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке нападающего. Смотрите правило 11.1.3.



Правило 6: Защита

6.1. Защитник

6.1.1. Защитником считают игрока, который не владеет мячом.

6.1.2. Защитник получает мяч во владение когда:

- a. Ударившая нападающая игровая фигурка упустила мяч; или
- b. Мяч попадает в неподвижную защищающуюся игровую фигурку или вратаря команды защитника. Неподвижная игровая фигурка, лежа не может завладеть мячом, и она будет считаться нейтральным объектом; или
- c. Вбрасывание, свободный\штрафной удар, угловой удар, удар от ворот, ввод мяча в игру или удар-пенальти назначается защитнику.

Действия:

Судейская фраза: Судья должен незамедлительно указать любые изменения владения мячом, объявив: "Смена!"

6.1.3. В случае, если один из описанных в 6.1.2 случаев произойдет, то защитник должен стать нападающим, а нападающий должен стать защитником.

6.1.3.1. Если после какого-либо случая, описанного в 6.1.2, владение мячом сменится и игровая фигурка игрока, который был защитником до «смены», касается мяча, то касание будет считаться допустимым нападающим ударом, даже если удар игровой фигуркой был совершен до «смены» владения мячом.

Пример ситуации:

1. Игрок А (нападающий) подает мяч своей игровой фигуркой А1. Игрок В (защитник) совершает блок-удар своей игровой фигуркой В1.
2. Мяч касается неподвижной игровой фигурки защитника В2.
3. После касания (смена владения), В1 касается мяча.



Игрок В считается нормально разыграл мяч и у него еще два дополнительных удара мячом игровой фигуркой В1.

6.2. Защита – Блок-удар

6.2.1. После каждого касания мяча ударяющей нападающей игровой фигуркой или нападающим вратарем, защитник может игровой фигурке, для оборонительной цели поставить блок-удар. Защитник не может воспользоваться своим блок-ударом, до тех пор, пока нападающий не коснется мяча.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Незаконный удар– Свободный\штрафной удар/ Назад"

Наказание:

- a. «Назад», если незаконно ударившая игровая фигурка не коснулась ни мяча, ни любой игровой фигурки любого из игроков. Если требуют «назад», судья должен переставить незаконно ударившую игровую фигурку на ее прежнюю позицию. Далее судья должен дать сигнал о продолжении игры, объявив: «игра!»
- b. Свободный\штрафной удар с места, откуда защитник незаконно ударил, - если незаконно ударившая игровая фигурка коснулась мяча или какой-либо игровой фигурки любого из игроков. Смотри правило 11.
- c. Свободный\штрафной удар с точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке защитника и незаконно ударившая игровая фигурка коснулась мяча или какую-либо игровую фигурку одного из игроков. Смотри правило 11.1.3.

Поправка: Блок-удар считается совершен, если, в то время, пока защитник расположил свой палец позади одной из его игровых фигурок, не мешая игре нападающего, движущаяся нападающая игровая фигурка, после того, как сыграла мячом толкает защищающуюся игровую фигурку на палец защитника.

6.2.2. Блок-удар, произведенный защитником после того, как нападающий упустил мяч, считается атакующим ударом.

6.2.3. Нападающий не должен ждать защитника, чтобы совершить блок-удар. Тем не менее, в следующих ситуациях (см.ниже) судья должен выделить защитнику время на совершение его блок-удара и ждать, пока защищаемая игровая фигурка перестанет двигаться и защитник будет готов к игре, до того, как он объявит о продолжении матча фразой: “игра!”.

Поправка: Несмотря на вышесказанное, во всех ситуациях – даже в следующих – судья должен приказывать “игра!”, если защитник задерживает осуществление блок-удара более чем на разрешенные 5 секунд. Смотри правило 10.8.3. Не совершенный блок-удар становится потерянным..

6.2.3.1. Правило 2.1: Расположение и поднятие игровых фигурок: Если судья прерывает игру и расставляет игровые фигурки по правилам (когда мяч неподвижен), он должен выделить защитнику время произвести не совершенный блок-удар.

6.2.3.2. Правило 5.4: ограниченный удар: Если нападающий, при попытке ударить игровой фигуркой по мячу, нуждается в том, чтоб расположить любую часть своего тела за линией ворот команды защитника таким образом, когда требуется чтоб защитник переместился из зоны удобной досягаемости вратаря или каким-либо образом препятствует полю зрения или игре вратаря команды защитника, судья должен позволить нападающему воспользоваться своим ударом, но затем выделяет защитнику время на совершение блок-удара.

6.2.3.3. Правило 8.3: Замена вратаря: Сломанный или поврежденный вратарь может быть заменен запасным в любое время на протяжении матча при условии, что мяч находится в неподвижном состоянии. После того как игрок объявил о своем намерении заменить сломанного вратаря, судья останавливает игру и должен проконтролировать выполняются ли указанные правила при установке вратаря, а затем позволяет защитнику воспользоваться не совершенным блок-ударом.

6.2.3.4. Правило 9.2.2: Удаление запасного вратаря: Судья останавливает игру и позволяет защитнику переустановить его вратаря, как только нападающий завершит пять атакующих ударов введенных в связи с правилом 9.2.1.e, при условии, что мяч находится в неподвижном состоянии. После того, как запасной вратарь был удален с игрового поля, судья позволяет защитнику воспользоваться не совершенным блок-ударом.

6.2.3.5. Правило 13.4: Порядок действий при совершении удара с боковой линии: Когда судья дал разрешение нападающему совершить удар с боковой линии, он должен позволить защитнику воспользоваться не совершенным блок ударом перед совершением удара с боковой линии. После того, как нападающий ударяет с боковой линии, судья должен позволить защитнику совершить другой блок - удар.

6.2.4. Игровая фигурка совершив блок-удар не может касаться мяча или какую-нибудь игровую фигурку любого из игроков.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “Неправильный блок-удар- Действие зависит от случая”

Наказание: а. мяч неподвижен

- (1) Защищаемая игровая фигурка касается неподвижной игровой фигурки: «Назад» (i).
- (2) Защищаемая игровая фигурка касается неподвижного мяча: «Назад» (i).
- (3) Защищаемая игровая фигурка касается движущейся нападающей игровой фигурки: Блокировка – «Назад» (iv).

Наказание: b. Мяч движется

- (1) Защищаемая игровая фигурка касается неподвижной игровой фигурки: случай (ii).
- (2) Защищаемая игровая фигурка касается движущегося мяча: Свободный\штрафной удар(iii).
- (3) Защищаемая игровая фигурка касается движущуюся нападающую игровую фигурку: Свободный\штрафной удар(iii).

(i) Если потребовали «назад», судья должен переставить все задетые игровые фигурки и \ или мяч на их предыдущие позиции. Далее судья должен дать сигнал о продолжении игры, сказав: “игра!”

(ii) За любое столкновение с неподвижной игровой фигуркой любого игрока, должен быть назначен свободный\штрафной удар(iii) только в том случае, если нарушенная атакующая игровая фигурка стала помешала игре движущегося мяча или если процесс игры, на территории, рядом с мячом каким-то образом изменился, в результате данного нарушение. В других случаях назначается «назад», как упомянуто выше.(i).

(iii) Свободный\штрафной удар из места, где игровая фигурка команды защищаемого совершила нарушение. Свободный\штрафной удар из точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке защищаемого. Смотри правило 11.1.3.

(iv) Если утверждается «назад» судья должен переставить нарушающую игровую фигурку команды защищающегося (и впоследствии пострадавший мяч) на ее (их) предыдущие позиции (и). Судья должен поместить пострадавшую атакующую игровую фигурку в то место, где произошло столкновение и дать сигнал о продолжении игры, сказав: «играть!» Таким образом, нападающий получает некоторое расстояние и сохраняет количество возможных ударов указанной игровой фигуркой. Смотри правило 5.2.3.1.

Поправка: Если двигающийся мяч сбивает неподвижную защищающуюся игровую фигурку после того, как защитник совершил неправильный блок-удар (случаи 6.2.4 (I, II или III)) и атакующий желает продолжить игру, владение мячом остается у нападающего.

6.2.4.1. В случае, когда нападающий желает продолжить игру, после того, как защитник совершил нарушение, защитник больше не имеет права на блок-удар.

6.2.5. Совершившая блок-удар игровая фигурка не может касаться ни какой части тела атакующего с тем, чтобы препятствовать его следующему удару. В этом случае, если, после того, как совершившая блок-удар игровая фигурка остановилась, и эта игровая фигурка мешает следующему удару нападающего, то нападающий может попросить «назад» или свободный штрафной удар.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: «Блокировка – «назад»/ Свободный штрафной удар»

Наказание:

- a. «Назад» - при касании любой части тела нападающего при неподвижном мяче. Если запрашивается «назад», судья должен расставить все затронутые игровые фигурки и /или мяч на их прежние позиции а блок-удар не производится. Далее судья должен дать сигнал о продолжении игры, сказав: «играть!».
- b. Свободный штрафной удар с того места, где игровая фигурка совершившая блок-удар коснулись какой-либо части тела нападающего пока мяч двигался. Смотри правило 11.
- c. Свободный штрафной удар с точки пенальти если игровая фигурка совершившая блок-удар дотронулась до какой-либо части тела нападающего штрафной площадке команды защитника в то время, пока мяч двигался. Смотри правило 11.1.3.

Поправка: Пожалуйста, смотрите правило 10.6.

6.2.5.1. Независимо от того, запрашивает ли нападающий "назад" /свободный / штрафной удар или продолжение игры, он может пробить лишь ту же самую атакующую игровую фигурку, которую он выбрал до того, как нарушение имело место, и ему не разрешается менять сторону игрового поля, за которой он играл.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: «незаконное поведение - Свободный штрафной удар»

Наказание:

- a. Свободный штрафной удар с места, где выбранная атакующая игровая фигурка располагалась в момент нарушения. Смотри правило 11.
- b. Свободный штрафной удар с точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке команды нападающего. Смотри правило 11.1.3.

6.2.6. Однако, если нападающий намеренно располагал свое тело, или намеренно держал свою руку на игровом столе, препятствуя любым способом блок-удару, свободный штрафной удар должен быть назначен защитнику.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: «Нарушение, касающееся пальцев - Свободный штрафной удар»

Наказание:

- a. Свободный штрафной удар с места, где игровая фигурка защитника коснулась тела нападающего. Смотри правило 11.
- b. Свободный штрафной удар с точки пенальти, если нарушение произошло в штрафной площадке нападающего. Смотри правило 11.1.3.

6.2.7. Право совершить блок-удар отменяется, когда:

- a. Нападающий коснулся мяча при следующем атакующем ударе – не накапливаются блок-удары; или
- b. Владение мяча перешло к защитнику; или
- c. Мяч полностью пересек линию ворот или боковую линию; или
- d. Свободный штрафной удар был назначен и игрок, против которого был совершен фол не просит о продолжении игры.



Правило 7: Забивание гола

7.1. Правильный подсчет голов

7.1.1. Гол засчитывается, если мяч полностью пересек линию ворот между штангами ворот и под перекладиной, при условии, что:

- a. мяч был отправлен полностью из зоны вратарской площадки противника, независимо от начального положения игровой фигурки выполнившей regardless удар; и
- b. игровая фигурка, которая выполнила удар по мячу была пробита до того, как прозвучал сигнал об окончании периода или начала игры.

7.1.2. Судья должен незамедлительно произнести: «Попал!» если мяч полностью пересек линию вратарской площадки и находится внутри.

7.1.3. Судья должен незамедлительно объявить о правильно забитом голе, произнеся: «Гол!»

7.1.4. Даже, при условии, что все факторы для правильного засчитывании гола удовлетворены (см правила 7.1.1 и 7.3), если мяч, направленный попасть в ворота команды защитника незаконно остановлен незакрепленной сеткой ворот или вратарем защитника, пока запасной-вратарь на игровом поле (либо намеренно, либо по ошибке), то нападающему назначают удар-пенальти. См. правило 12.

Поправка: До назначения удара-пенальти, судья должен быть 100% уверен, что мяч определенно шел в ворота.

7.2. Неправильно забитый гол.

7.2.1. Удар от ворот должен быть назначен если гол забит не по правилу 7.1. См. правило 15.

7.2.2. Вратарь может попытаться отразить удар или остановить удар, произведенный не по правилу 7.1, без риска получить гол, срезав мяч в собственные ворота. Вместо этого должен быть назначен удар от ворот, если вратарь забил неправильный гол в собственные ворота или за линию ворот. См. правило 15.1.1.4.

7.3. Автогол

7.3.1. Игрок может забить гол в свои ворота из любого места на поле вне зависимости от игровой фигурки и положения мяча.

7.3.2. Тем не менее, нападающий не может забить автогол непосредственно при помощи свободного\штрафного удара, углового удара, вбрасывания, удара от ворот или удара-пенальти. Вместо этого противоположной команде должен быть предоставлен угловой удар.

7.3.3. Если мяч отскакивает прямо от штанги или перекладины после очередного удара по воротам соперника и and пересекает линию ворот нападающей команды, то нападающему должен быть назначен удар от ворот.



Правило 8: Игра на позиции вратаря

8.1 Управление

8.1.1. Вратарь должен находиться за одной из задних перекладин ворот и выступать со своим стержнем из-за задней части ворот.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза “незаконное действие - Свободный\штрафной удар”

Наказание: Свободный\штрафной удар с точки пенальти. Смотри правило 11.1.3.

8.1.2. Вратаря нельзя двигать быстро назад и вперед прежде чем нападающая игровая фигурка коснется мяча.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “незаконное действие - Свободный\штрафной удар/ Удар-пенальти”

Наказание:

- a. Свободный\штрафной удар из точки пенальти за первое нарушение вратаря. Смотри правило 11.
- b. Удар-пенальти за каждое последующее нарушение вратаря или если намеренно было совершено нарушение. Смотри правило 12.

8.1.3. Каждое касание мяча вратарем считается игрой мячом, даже когда вратарь перенаправляет удар нападающего. Таким образом, вратарь никогда не рассматривается как пассивная игровая фигурка. Тем не менее, удар от ворот должен быть назначен игроку вратаря, если вратарь перенаправляет неправильный удар в свои собственные ворота (смотри правило 7.2.2.), или за линию ворот (смотри правило 15.1.1.).

8.1.4. Каждое непрерывное касание мяча вратарем, даже когда вратарь просто отражает удар, позволяет защитнику воспользоваться блок-ударом. См правило 6.2.

Поправка:

1. *Игрок, который отразил удар воспользовавшись своим вратарем, не обязан ждать пока защищающийся произведет блок-удар, в то время, когда мяч двигается. После того, как мяч остановился, и только, если есть игровые фигурки, которые нужно расставить, судья прерывает игру и следует указанному в 2.1.2.5.порядку действий.*

2.Защитник не вправе совершать блок-удар, если после удара мяч отклоняется вратарем защитника, а затем он попадает в атакующую игровую фигурку. См правила 8.1.3.

8.1.5. Вратарь не может касаться мяча более чем три раза подряд, до того, как:

- a. Мячом сыграет другая атакующая фигурка игрока; или
- b. Мяч коснется другую атакующую фигурку; или
- c. Сменится владение мячом.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “незаконное действие - Свободный\штрафной удар”

Наказание: Свободный\штрафной удар из точки пенальти штрафной площадки нарушившего игрока. Смотри правило 11.1.3.

8.1.5.1. Каждое касание мяча вратарем (включая отбивание нападения) или запасным-вратарем составляет, в целом, максимальные три удара, которые позволяют вратарю.

Примеры:

1. *Если вратарь уже один раз дотронулся до мяча, нападающий может направить своего запасного-вратаря под мяч только еще два раза.*
2. *Если вратарь уже три раза подряд дотронулся до мяча,нападающий не может воспользоваться своим запасным-вратарем,до тех пор,пока не коснется мяча другой игровой фигуркой.*
3. *Если вратарь ткасается мяча более одного раза,когда отбивает мяч,будет защитано одно касание.*

8.1.6. Стержень вратаря,это неотъемлемая часть вратаря и может быть использована при отбитии или игре мячом.

8.2. Расположение

8.2.1 До, в течение и после удара в ворота, вратарь может находиться в любом желаемом месте в попытке к играть или отбить мяч в пределах зоны ворот. Однако, никакая часть вратаря не может пересечь линию зоны ворот или коснуться линии ворот.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “незаконное действие - Свободный\штрафной удар/ Удар-пенальти”

Наказание:

- Прерывание игры, если судья замечает, что часть вратаря пересекает линию зоны ворот, или касается линии, это прерывание должно сопровождаться недопустимостью любого неиспользованного блок-удара. После того, как защитник скорректировал позицию своего вратаря, судья дает сигнал, чтобы игра продолжалась.
- Свободный\штрафной удар из точки пенальти ,первый раз вратарь отбил удар, находясь в незаконной позиции. Смотри правило 11.
- Удар-пенальти для каждого последующего нарушения вратаря или если правила были нарушены преднамеренно. Смотри правило 12.

Поправка: Судья может принять решение о незаконном управлении в любом случае, когда вратарь пересекает линию зоны ворот или касается линии зоны ворот в попытке сохранить мяч, даже если при этом, вратарь не коснулся ударенного мяча.

Примеры ситуаций, когда вратарь расположен правильно



Примеры ситуаций, когда вратаря расположили незаконно.



8.2.2. Вратарь не может трогать никакие неподвижные игровые фигурки, которые расположены в зоне ворот или касаются линии зоны ворот. Смотри правило 2.1.2.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “нарушение вратаря - Свободный\штрафной удар”

Наказание: Свободный\штрафной удар из точки пенальти. Смотри правило 11.1.3.

8.2.3. Вратарь не может препятствовать нападающему, в попытке пробить нападающую игровую фигурку в зону или через зону ворот.

Когда происходит нарушение:

Судейское высказывание: “нарушение вратаря - Свободный\штрафной удар”

Наказание: Свободный\штрафной удар из точки пенальти. Смотри правила 5.4, 11.



8.3. Замена

8.3.1. Вратарь может быть временно заменен запасным-вратарем. Смотри правило 9.

8.3.2. Сломанный или поврежденный вратарь может быть заменен запасным в любое время на протяжении матча при условии, что мяч находится в неподвижном состоянии. Если вратарь не сломан и не поврежден, он может быть заменен, лишь в случае удара от ворот, углового удара, вбрасывания, свободного\штрафного удара, удара-пенальти или гола, который был забит.

Порядок действий, которому необходимо следовать:

Высказывание игрока: "Замена!"

Действие судьи: Судья должен проконтролировать выполняются ли указанные правила при установке вратаря, а затем дает защитнику время воспользоваться не совершенным блок-ударом. Далее судья должен дать знак о продолжении игры сказав : "играть!"

8.3.3. Во время игры, целый вратарь может быть заменен только один раз во время матча. Тем не менее, нет никаких ограничений для замены сломанных вратарей.



Правило 9: Запасной-вратарь

9.1. Применение

9.1.1. Для вступления в игру, запасной-вратарь должен быть расположен игроком полностью внутри зона ворот или позади линии ворот, в пределах протяженности линии зоны ворот.

Когда происходит нарушение:

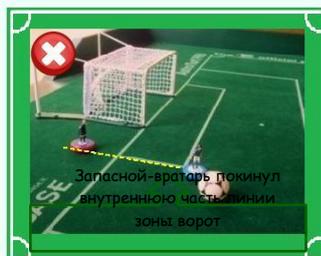
Высказывание судьи: “незаконное действие - Свободный\штрафной удар”

Наказание: Свободный\штрафной удар из точки пенальти. Смотри правило 11.1.3.

Примеры правильного расположения запасного вратаря



Примеры не правильного расположения запасного вратаря



9.1.2. The запасной-вратарь может вступить в игру при следующих условиях:

- Игрок запасного-вратаря во владении мячом; и
- вратарь был удален из ворот и удерживается соответствующим игроком в одной и его рук (или положен на игровой стол, за пределы игрового поля, чтоб не мешать игре); и
- не использованный блок-удар совершен защищающимся.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “незаконные действия - Свободный\штрафной удар”

Наказание: Свободный\штрафной удар из точки пенальти. Смотри правило 11.1.3.

Поправка: Нарушение совершено в тот момент, когда запасного вратаря поместили на игровое поле. Поэтому, нарушивший игрок всегда имеет право использовать своего вратаря при последующих действиях, неважно, было ли у него время пробыть своего запасного вратаря или нет.

9.1.3. Если запасной-вратарь не в игре, его на все время необходимо убрать с игрового поля чтобы не было препятствий в игре.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “незаконное количество игровых фигурок - Свободный\штрафной удар.”

Наказание: Свободный\штрафной удар с точки пенальти штрафной площадки команды нарушителя. Смотри правило 11.

9.1.4. Когда запасной вратарь вошел в игровое поле изнутри зоны ворот он считается постоянной игровой фигурой. См правило 1. Тем не менее, входя в игровую зону, запасной вратарь-не может забить обычный гол или совершить вбрасывание, Свободный\штрафной удар, ввести мяч в игру, совершить угловой удар или удар-пенальти с помощью своего первого пробития

9.2. Снятие запасного вратаря

9.2.1. Запасной-вратарь может быть снят с игрового поля в любое время, чтобы вновь установить вратаря, при условии, что мяч неподвижен, игрок, принадлежащий запасному-вратарю, во владении мячом и запасной-вратарь играл мячом, как минимум один раз после введения в игру. Если игрок запасного-вратаря утратил владение мячом, запасной вратарь возвращается в игру и вратарь может быть вновь установлен только при условии:

- a. Владение мячом было вновь получено игроком запасного вратаря. Тем не менее, если сыгравшая атакующая игровая фигурка отправила мяч к обороняющейся игровой фигуре и оттуда он отскакивает обратно в атакующую игровую фигурку, и тогда требование об изменении владения мячом не выполняется до того, пока не уберут запасного вратаря; или
- b. Мяч пересек либо боковую линию, либо линию ворот; или
- c. Свободный\штрафной удар или удар-пенальти назначаются игроку запасного-вратаря; или
- d. Удар-пенальти назначают против игрока запасного-вратаря и игрок, против которого был совершен фол, не просит продолжения игры.
- e. Нападающий играл пять раз и мяч был неподвижен. Нападающему разрешается превысить количество пяти ударов-атак и забить в пустые ворота, пока мяч в движении.

9.2.1.1. Если свободный\штрафной удар (смотри правило 6.2.4) совершается защитником, пока его запасной-вратарь все еще находится на игровом поле, а нападающий не просит продолжения игры, последний удар-атака не будет суммироваться с уже совершенными ударами по пустым воротам. Кроме того, совершение свободного\штрафного удара, также не добавляется к числу совершенных ударов-атак. Таким образом, после того, как нападающий совершил штрафной удар, он имеет точно такое же количество оставшихся ударов-атак против пустых ворот, как у него было до того, как он начал игру за мяч.

9.2.1.2. Запасному-вратарю не позволительно опять играть мячом, если мяч полностью вышел за его вратарскую площадку и мячом играла другая атакующая игровая фигурка.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "незаконный удар- Свободный\штрафной удар"

Наказание:

- a. Свободный\штрафной удар из места, где нападающий совершил удар незаконно. Смотри правило 11.
- b. Свободный\штрафной удар из точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке нападающего. Смотри правило 11.1.3.

9.2.2. Когда запасной-вратарь убран, судья должен выделить защитнику время совешить не предпринятый блок-удар. Затем нападающий может продолжить с нападения.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Незаконный удар- Свободный\штрафной удар"

Наказание:

- a. Свободный\штрафной удар с места, где нарушивший игрок ударил незаконно. Смотри правило 11.
- b. Свободный\штрафной удар из точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке игрока нарушителя. Смотри правило 11.1.3.

9.2.3. После того, как запасного-вратаря убрали, он может быть использован опять, лишь тогда, когда мячом сыграет другая игровая фигурка или вратарь.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Незаконный удар- Свободный\штрафной удар"

Наказание: Свободный\штрафной удар из точки пенальти. Смотри правило 11.1.3.



Правило 10: Грязная игра и нарушения

10.1. Желтая карточка

10.1.1. В случае умышленного или непрерывного нарушения правил судья имеет право дать нарушившему игроку предупреждение: желтую карточку.

10.2. Оранжевая карточка

10.2.1 Если предупрежденный игрок непрерывно или преднамеренно нарушает правила, то судья должен дать ему оранжевую карточку.

10.2.2. Оранжевая карта подразумевает, что судья должен удалить запасного вратаря игрока-нарушителя с игрового стола.

10.3. Красная карточка

10.3.1. В случае серьезного проступка, судья должен дать нарушившему игроку красную карточку, которая подразумевает немедленную дисквалификацию с матча, с проигрышем, как минимум, 0-3. Если счет прерванного матча был выше, фактическая сумма голов должна быть сохранена.

10.3.2. Дисквалифицируемый игрок может пострадать от дополнительных дисциплинарных санкций, определяемых главным судьей соревнований или Федерацией международного спортивного настольного футбола -FISTF.

10.4. Нарушение- касание

10.4.1. Игрок не может дотрагиваться какой – либо частью тела до какой-либо неподвижной игровой фигурки, за исключением игровой фигурки, которую пробили.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “ нарушение-касание - Свободный\штрафной удар/ Удар-пенальти /Назад”

Наказание: а. *Нарушивший игрок -нападающий*

- (1) Свободный\штрафной удар из места, где нападающий дотронулся до другой игровой фигурки. Смотри правило 11.
- (2) Удар-пенальти если нарушение произошло в штрафной площадке нападающего. Смотри правило 12.
- (3) Назад, если удар был с первой позиции или удар с боковой линии. Если требуют назад, судья должен переставить все задетые игровые фигурки на их прежние места.Затем судья должен дать сигнал о продолжении игры,произнеся:“играть!”

Наказание: b. *Нарушивший игрок - защищающийся*

Назад. Если требуется «назад», судья должен переставить все задетые игровые фигурки на их предыдущие места. Далее, судья должен дать сигнал о продолжении игры, произнеся: “играть!”

10.4.2. Случай, где игрок касается движущихся игровых фигур, регулируется правилами 5.3.2 и 6.2.6.

10.5. Касание мяча рукой

10.5.1. Игрок не может касаться мяча в игре никакой частью своего тела

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “касание мяча руками - Свободный\штрафной удар/ Удар-пенальти”

Наказание:

- a. Свободный\штрафной удар из места, где дотронулись до мяча. Смотрите правило 11.
- b. Свободный\штрафной удар из точка пенальти, если нарушение было совершено не преднамеренно в штрафной площадке игрока-нарушителя и мяч не шел в ворота. Смотри правило 11.1.3.
- c. Удар-пенальти , если нарушение было совершено умышленно в штрафной площадке игрока-нарушителя или мяч,скорее всего направлялся в ворота. Смотрите правило 12.

10.5.2. Если нападающий отправляет мяч намеренно в какую-либо часть тела защитника на игровом поле, чтобы совершить нарушение, наоборот,свободный \ штрафной удар должен быть назначен для защитника.

10.6. Блокировка

10.6.1. Игрок не может препятствовать своему оппоненту физически на или вне игрового поля любой частью своего тела, с целью предотвратить совершение удара.

Когда происходит нарушение:

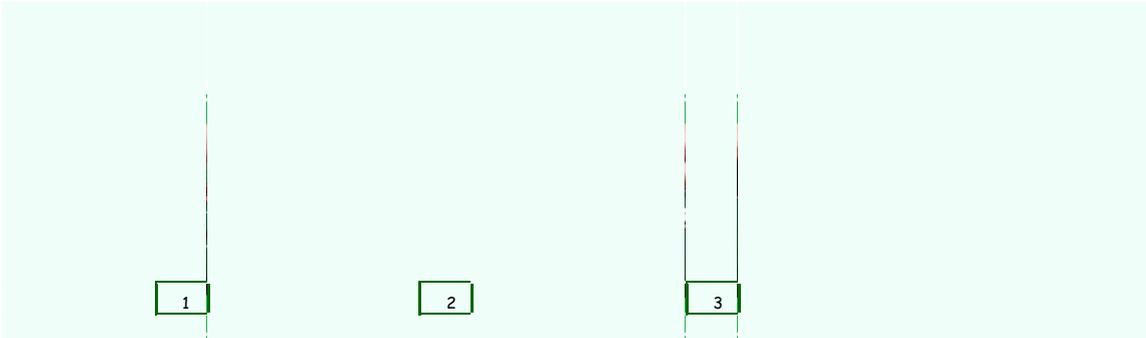
Судейская фраза: "Блокировка - Свободный\штрафной удар"

Наказание

- a. Свободный\штрафной удар из позиции мяча в момент нарушения. Смотри правило 11.
- b. Свободный\штрафной удар из точки пенальти, если мяч находился в штрафной площадке игрока-нарушителя в момент нарушения. Смотри правило 11.1.3.

Примеры нарушений:

1. *Нападающий предотвращает совершение блок-удара держа или положив свои руки на игровое поле, фактически без пробития игровой фигурки..*
2. *Защитник препятствует обзору нападающего той территории на которой собираются играть фигурками или мячом.*
3. *Защитник физически мешает игре нападающего, с тем, чтобы совершить собственный блок-удар.*



10.6.2. Случай, где игрок препятствует удару, после того, как удар был совершен, регулируется правилами 5.3.2 and 6.2.6.

10.7. Нарушение дисциплины

10.7.1. На протяжении двух пятнадцатиминутных периодов, добавочного времени, правила «золотого гола» и послематчевого пенальти, игроки не могут разговаривать или чрезмерно жестиковать. Игроки не могут комментировать матч, критиковать или влиять на решения судьи или влиять на противника, судью или зрителей.

10.7.2. Игроки не должны задавать никаких вопросов и должны строго следовать решению судьи и только эти поводы для игрока значимы, чтобы заговорить во время матча:

10.7.2.1. Игрок, против которого был совершен фол, сообщает судье о намерениях продолжать игру: "продолжаем игру", или принимать назначенные меры в случае любых нарушений противоположным игроком.

10.7.2.2. Нападающий может попросить дистанцию в соответствии с правилом 2.6: "Дистанцию!"

10.7.2.3. Оба игрока могут попросить судью убрать мяч и назначенную игровую фигурку, чтобы совершить позиционный удар перед вбрасыванием, угловым ударом или свободным\штрафным ударом. Смотри правила 11.2.2, 14.2.3 и 16.2.3.

10.7.2.4. Нападающий должен просить у судьи разрешения совершить удар с боковой линии и огласить, что он был совершен: "положение вне игры? - Удар!"

10.7.2.5. Оба игрока могут заявить о замене игровой фигурки или вратаря: «замена!»

10.7.2.6. Оба игрока должны заявить о своей готовности в случае послематчевого пенальти, когда совершаешь удар или стоишь на воротах: «готов!» смотри правило 17

10.7.2.7. Взаимная связь между двумя игроками, чтобы расположить на свою сторону судью в спорной ситуации.

10.7.2.8. Нападающий может выбрать, чтоб никакие позиционные удары не были произведены каким-либо игроком в случае свободного\штрафного удара или вбрасывания: «без ударов!»!

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: нарушение дисциплины - Свободный\штрафной удар"

Наказание:

- a. Свободный\штрафной удар из позиции мяча в момент нарушения. Смотри правило 11.
- b. Свободный\штрафной удар из точки пенальти, если мяч располагался в штрафной площадке игрока-нарушителя в момент нарушения. Смотри правило 11.1.3.

10.7.3. Игрок не может общаться устно со своим тренером или болельщиками. Тренер игрока может советовать своему игроку только быстро и тихим голосом. В случае ненадлежащего поведения со стороны тренера, соответствующий игрок должен быть наказан.

10.8. Потеря времени

10.8.1. Игроки не могут тратить больше времени, на продолжение игры, чем то, которое кажется адекватным судье.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Потеря времени - Свободный\штрафной удар"

Наказание:

- a. Свободный\штрафной удар из позиции мяча в момент нарушения. Смотри правило 11.
- b. Свободный\штрафной удар из точки пенальти, если мяч располагался в штрафной площадке игрока-нарушителя. Смотри правило 11.1.3.

10.8.2. Когда бьешь в ворота, нападающий может готовиться к удару, но тратить на это должен не более чем 10 секунд.

10.8.3. Несмотря на правило 10.8.2, совершая любой удар, который не является ударом в ворота, занимать может не более 5 секунд.

10.8.4. Тактическая трата времени на сохранение владения надолго, не подлежит наказанию, при условии, что защитник получает справедливый шанс восстановить владение мячом.

10.8.5. Судья должен записывать потерянное время и добавить его в качестве дополнительного времени.

10.9. Незаконное поведение

10.9.1. Когда игрок занимает позицию, чтобы совершить удар, помещая свою руку на стол позади ударяющей игровой фигуркой, там не может быть никакого симулирования удара, чтобы вызвать ответную реакцию со стороны вратаря, и не может бьющий игрок удалить свою руку с игрового поля, пока удар не будет завершен.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "незаконное поведение - Свободный\штрафной удар"

Наказание: Свободный\штрафной удар из позиции мяча в момент нарушение. Смотри правило 11.



Правило 11: Свободный штрафной удар

11.1. Определение

11.1.1. Все свободные штрафные удары должны быть приняты косвенным образом, а это означает, что должен быть еще один удар нападающего, до того, как можно будет забить гол. Пожалуйста, обратите внимание на правило 12 в случае Удара-пенальти.

11.1.2. Игровые фигурки вне игрового поля могут быть нарушившими. Свободный штрафной удар тогда будет совершен с ближайшей точки линии ворот или боковой линии.

11.1.3. Свободный штрафной удар должен быть совершен из точки, где совершено нарушение. Мяч должен быть помещен на точное место совершения преступления. Если на том месте, где должен располагаться мяч (т.е. положение вне игры – свободный удар) несколько игровых фигурок, они должны быть передвинуты и помещены рефери так, как описано в правиле 2.3. Штрафной удар за совершение преступления в штрафной зоне, на или за линией ворот в пределах пространства штрафной площадки, или на любой линии штрафной площадки, должен совершаться с точки пенальти.

11.2. Порядок действий при совершении свободного штрафного удара

11.2.1. Игрок, совершающий свободный штрафной удар должен сначала назначить игровую фигурку, которая будет совершать свободный штрафной удар, до того, как какой-либо позиционный удар будет осуществлен. Игровая фигурка, чтоб совершить свободный штрафной удар, должна быть размещена по вашему усмотрению, на игровой поверхности.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: незаконные действия – Смена права на свободный штрафной удар”

Наказание: Право совершить свободный штрафной удар уходит к оппоненту.

11.2.2 Каждый игрок может начинать с одного позиционного удара, сначала с атакующего удара. При необходимости, нападающий имеет право решать, что никаким игроком не будут приниматься позиционные удары, об этом он сообщает фразой: "Без ударов".

Мяч и игровая фигурка назначенная совершить свободный штрафной удар, могут быть удалены с игрового поля судьей, чтобы позволить другому игроку совершить позиционный удар. Игровая фигурка, совершившая позиционный удар не может трогать какую-либо другую фигурку (в том числе и ту, назначенную совершить свободный штрафной удар) или мяч, если все еще находится на игровой поверхности.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Назад"

Наказание: Если «Назад» запрошено игроком, против которого был совершен фол, судья должен все затронутые игровые фигурки на их предыдущие позиции. Испорченный позиционный удар нельзя перебить.

11.2.3. Игрок, против которого был совершен фол, может попросить "дистанцию" в соответствии с правилом 2.6, если какая-либо игровая фигурка противника расположена ближе, чем в 40 мм от мяча, после совершения позиционных ударов. Игрок, против которого был совершен фол, не может просить "дистанцию", если было указано, что «без ударов».

11.2.4. Судья дает команду начинать со свободного/штрафного удара, если игроки готовы, заявив: 'играть'. Обратите внимание, что при совершении свободного/штрафного удара, мяч должен быть сыгран, прежде чем атакующая игровая фигурка в положении вне игры, может быть брошена обратно ударом с боковой линии. Смотри правило 13.

11.2.4.1. Когда производится свободный штрафной удар, назначенная игровая фигурка должна явно дотронуться до мяча.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Незаконный удар - повтор/ смена права свободного/штрафного удара”

Наказание: Если мяч не дотронулся

а. Свободный штрафной удар должен быть перебит

б. Если после повторного свободного/штрафного удара до мяча все еще так и не дотронулись, право совершить свободный штрафной удар из точки, где располагался мяч переходит оппоненту

11.2.5. Игровая фигурка совершающая свободный\штрафной удар не может играть или пытаться опять играть (смотри правило 5.2.3)мячем, до тех пор,пока:

- a. Другая атакующая игровая фигурка или вратарь нападающего сыграет мячом / его коснется мяч; или
- b. Изменится владение мяча; или
- c. Нападающему назначат вбрасывание, свободный\штрафной удар, угловой удар, удар от ворот или удар-пенальти; или
- d. Игровая фигурка совершающая блок-удар коснется мяча, а нападающий попросит продолжения игры.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “Незаконный удар- Свободный\штрафной удар”

Наказание:

- a. Свободный\штрафной удар из места,где нападающий совершил удар незаконно. Смотри правило 11.
- b. Свободный\штрафной удар из точка пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке нападающего. Смотри правило 11.1.3.



Правило 12: Удар-пенальти

12.1. Определение

12.1.1. Следующее нарушение наказывается ударом-пенальти, при условии, что нарушивший игрок совершает нарушение внутри своей собственной штрафной площадки. При этом, линия штрафной площадки и участок линии ворот, ограничивающий штрафную площадку считаются частью штрафной площадки.

12.1.1.1. Грязная игра нападающего. Смотри правило 5.3.

12.1.1.2. Незаконные действия вратаря. Смотри правила 7.1.4, 8.1.2 и 8.2.1.

12.1.1.3. Нарушение - касание. Смотри правило 10.4.

12.1.1.4. Касание мяча руками. Смотри правило 10.5.

12.1.1.5. Неправильный удар с боковой линии. Смотри правило 13.4.3.

12.1.1.6. Мяч незаконно остановленный отцепившейся сеткой ворот. Смотри правило 7.1.4.

12.1.2. Игра должна быть продлена после первого тайма или после второго, для того, чтоб был совершен или перебит удар-пенальти. Продление должно длиться до тех пор, пока судья не решит, был ли забит гол или нет. Никакие другие удары никаким игроком не должны проводиться после того, как был совершен удар-пенальти, за исключением действий вратаря защитника.

12.2. Порядок действий совершения удара-пенальти

12.2.1. Мяч должен быть расположен на точке пенальти. Игровая фигурка должна быть выдвинута совершить удар-пенальти и может быть расположена на игровой поверхности по вашему желанию.

12.2.2. Все игровые фигурки, за исключением вратаря и игрока совершающего удар-пенальти, должны быть расположены за штрафной площадкой и ее полукругом. Судья должен передвинуть все другие игровые фигурки со штрафной площадки в линию, перпендикулярно линии ворот в 1мм от штрафной площадки и ее полукруга.

12.2.3. Если, в то время, как назначили удар-пенальти вратарь нарушившего игрока был убран и его запасной-вратарь был в игре, запасного-вратаря можно убрать с игрового поля и вновь установить вратаря. Смотри правило 9.2.1.d.

12.2.4. Вратарь может быть установлен в соответствии с требованиями, но так, чтоб его фигура впереди не выходила за линию ворот и должен оставаться неподвижным до тех пор, пока совершающая удар игровая фигурка не коснется мяча..

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Переигрываем!"

Наказание: Удар-пенальти должен быть перебит. Смотри правило 10.

12.2.5. Судья дает сигнал о том, что можно совершать удар-пенальти, если оба игрока готовы начать, сообщая: "играть!"

12.2.5.1. Когда совершается удар-пенальти, назначенная игровая фигурка должна четко коснуться мяча.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: : "Незаконный удар - переигрываем / Смена права удара-пенальти"

Наказание: Если мяча не коснулись

- a. Удар-пенальти следует перебить
- b. Если после повторной попытки удара-пенальти мяча все еще не коснулись, право совершить свободный\штрафной удар из точки пенальти переходит оппоненту.

12.2.6. Игровая фигурка, совершающая удар-пенальти, не может играть или пытаться играть мячом дальше (смотри правило 5.2.3) до тех пор, пока:

- a. Другая атакующая игровая фигурка или вратарь нападающего сыграет мячом / его коснется мяч; или
- b. Сменится владение мяча; или
- c. Нападающему назначат вбрасывание, свободный\штрафной удар, угловой удар, удар от ворот или удар-пенальти; или
- d. Игровая фигурка совершавшая блок-удар коснулась мяча и нападающий попросил о продолжении игры.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Незаконный удар - Свободный\штрафной удар"

Наказание: Свободный\штрафной удар из места, где игрок-нарушитель незаконно ударил.

Смотри правило 11.



Правило 13: Положение вне игры

13.1. Определение

13.1.1. Положение вне игры

13.1.1.1. Атакующая игровая фигурка не может быть расположена:

- a. внутри вратарской площадки команды защитника; и
- b. ближе чем мяч, к линии ворот команды защитника; и

c1. Ближе к линии ворот защитника, чем последняя защищающаяся игровая фигурка, если вратарь в использовании; или

c2. Ближе к линии ворот защитника, чем предпоследняя защищающаяся игровая фигурка, если вратарь был убран, а используется запасной вратарь; или

c3. на или за линией ворот защитника, когда менее чем две защищающихся игровых фигурки, также на или за пределами линии ворот;

13.1.1.2. Об атакующей игровой фигурке, расположенной, как описано в 3.1.1.1 говорят, что она в положении вне игры.

Примеры игровых фигурок, которые не в положении вне игры



Игровая фигурка не полностью в вратарской площадке



Игровая фигурка на одной линии с крайней защищающейся игровой фигуркой



Игровая фигурка позади мяча



Игровая фигурка на линии ворот с двумя защищающимися игровыми фигурками

Примеры игровых фигурок, которые в положении вне игры



Игровая фигурка с вратарем защитника в действии



Игровая фигурка с запасным вратарем защитника в действии



Игровая фигурка на линии ворот с одной защищающейся игровой фигуркой

13.1.2. Признание положения вне игры.

13.1.2.1. Атакующая игровая фигурка, находящаяся в положении вне игры, должна быть признана в положении вне игры, когда :

- a. малейшая часть мяча прошла последнюю (или предпоследнюю, если используется запасной вратарь) базу защищающейся игровой фигурки и мяч расположен полностью во вратарской площадке защитника; или
- b. атакующая игровая фигурка, в положении вне игры, была затронута мячом.

Примеры признания игровых фигурок в положении вне игры

1ый пример

1. Игровая фигурка A1 в положении вне игры. Игрок А (нападающий) подает мяч игровой фигуркой A2.
2. Мяч полностью пересекает вратарскую площадку защитника, но не пересекает базу последней защищающейся игровой фигурки.



Игровая фигурка A1 не признана в положении вне игры, потому что мяч не пересек базу последней игровой фигурки защитника.

2ой пример

1. Игровая фигурка A1 в положении вне игры. Игрок А (нападающий) подает мяч игровой фигуркой A2.
2. Мяч полностью пересекает вратарскую площадку защитника и проходит базу последней игровой фигурки защитника.



Игровая фигурка A1 признана в положении вне игры, т.к. мяч пересек базу последней игровой фигурки защитника.

3ий пример

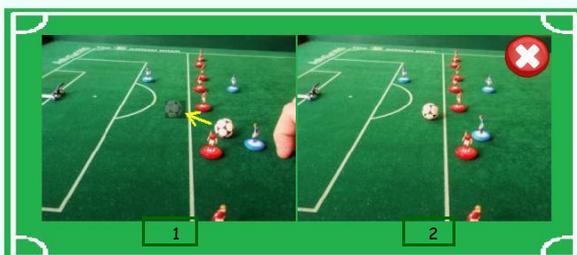
1. Игровая фигурка A1 в положении вне игры. Игрок А (нападающий) подает мяч игровой фигуркой A2.
2. Мяч пересекает базу последней игровой фигурки защитника, но полностью не вошел во вратарскую площадку защитника.



Игровая фигурка A1 не признана в положении вне игры, т.к. мяч полностью не вошел во вратарскую площадку защитника

4ый пример

1. Игровая фигурка A1 в положении вне игры. Игрок А (нападающий) подает мяч игровой фигуркой A2.

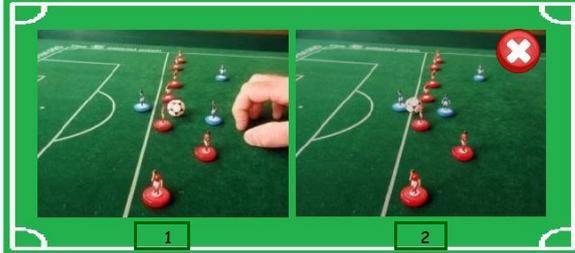


2. Мяч пересек базу последней игровой фигурки защитника и полностью прошел вратарскую площадку защитника
Игровая фигурка A1 признана в положении вне игры, так как мяч полностью вошел во вратарскую площадку защитника

5th example

1. Игровая фигурка A1 в положении вне игры. Игрок А (нападающий) подает мяч игровой фигуркой A2.

2. Мяч полностью не пересекает вратарскую площадку защитника, но игровую фигурку A1 касается мяч.



Игровая фигурка A1 признана в положении вне игры, т.к. ее коснулся мяч, пока она была в положении вне игры.

6^{ой} пример

1. Игровая фигурка A1 в положении вне игры. Игрок А (нападающий) подает мяч игровой фигуркой A2.

2. Мяч полностью пересекает вратарскую площадку защитника, он не пересекает базу последней игровой фигурки защитника, но игровую фигурку A1 коснулся мяч.



Игровая фигурка A1 признана в положении вне игры, т.к. ее коснулся мяч, пока она была в положении вне игры.

Пометка: Если атакующая игровая фигурка ударяет защищающуюся игровую фигурку после того, как она подала мяч и отправляет эту защищающуюся игровую фигурку в позицию, где она «накрывает» другую атакующую игровую фигурку, которая была первоначально (до того, как мячом сыграли) в положении вне игры, или отправляет защищающуюся игровую фигурку в позицию, где она ближе к линии ворот защитника, чем мяч, положение вне игры должно быть признано, если мяч пересечет базу первоначально последней игровой фигурки защитника – т.е. защищающаяся игровая фигурка, которую толкнули после того, как подали мяч, не берется во внимание при принятии решения о положении вне игры.

13.1.2.2. Если мяч уже помещен мимо последней (или предпоследней, если запасной вратарь-используется), базы игровой фигурки защитника и устанавливается полностью во вратарской площадке защитника, атакующая игровая фигурка в позиции вне игры должна быть объявлена вне игры, когда мячом играют в сторону защитника линии ворот другой атакующей игровой фигуркой, даже если мяч не двигается после того, как был затронут.

Примеры признания игровых фигур в положении вне игры, когда мяч за пределами последней защищающейся игровой фигурки

1^{ый} пример

1. Игровая фигурка A1 в положении вне игры. Мяч уже расположен за пределами базы последней защищающейся фигурки полностью располагается во вратарской площадке защитника.

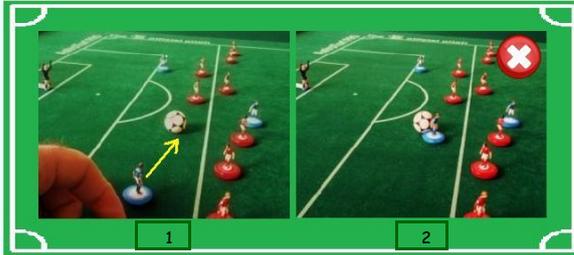
2. Игрок А (нападающий) подает мяч игровой фигуркой A2 к центральной линии.



Игровая фигурка А1 не признана в положении вне игры, т.к. мячом играли к центральной линии.

2ой пример

1. Игровая фигурка А1 в положении вне игры. Мяч уже расположен за пределами базы защищающейся игровой фигурки и полностью находится во вратарской площадке защитника.
2. Игрок А (нападающий) подает мяч игровой фигуркой А2 по направлению к линии ворот защитника. .



Игровая фигурка А1 признана в положении вне игры, т.к. мячом играли в направлении к линии ворот защитника, даже если мяч не двигался.

13.1.2.3. Для того чтоб положение вне игры было признано, атакующая игровая фигурка должна находиться в положении вне игры, когда другая атакующая игровая фигурка последний раз касалась мяча. По этой причине, защитник не может играть атакующей игровой фигуркой в положении вне игры, после того, как последний раз трогали мяч.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “Положение вне игры - Свободный штрафной удар”

Наказание: Свободный штрафной удар от туда, где игровая фигурка была расценена в положение вне игры.

Пометки:

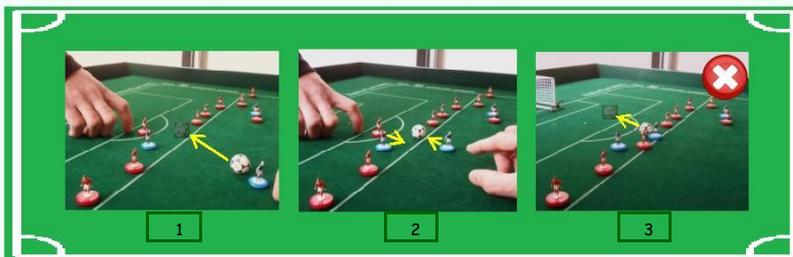
1. Если существует две или больше игровых фигурок считающихся одновременно в положении вне игры, свободный штрафной удар должен быть произведен с позиции игровой фигурки, ближе к линия ворот (глубже в положение вне игры).

2. Игровые фигурки или вратари, расположенные за пределами линии ворот считаются на линии ворот в отношении решения касательно вне игры.

Примеры играющих атакующих игровых фигурок в позиции вне игры.

1ый пример

1. Игровая фигурка А1 не в положении вне игры. Игрок А (нападающий) подает мяч своей игровой фигуркой А2. Мяч останавливается вне вратарской площадки защитника. .
2. Игрок В (защитник) совершает блок-удар своей игровой фигуркой В1 что соответствует игре нападающего (step 1). Этим блок-ударом А1 подвергся переходу в положение вне игры. В это же время нападающий бьет свою игровую фигурку А2 опять пытаясь играть мячом.
3. А2 касается мяча and мяч полностью проходит вратарскую площадку защитника и пересекает базу последней игровой фигурки защитника.



Игровая фигурка А1 признана в положении вне игры, т.к. А1 была выставлена в положение вне игры до того, как мяча коснулись последний раз.

2^{ой} пример

1. Игровая фигурка A1 не в положении вне игры. Игрок A (нападающий) подает мяч своей игровой фигуркой A2.
2. Игрок B (защитник) совершает блок-удар своей игровой фигуркой B1. Этим блок-ударом A1 подвергается положению вне игры.
3. Нападающий играет двигающимся мячом, опять своей игровой фигуркой A2 и мяч полностью проходит вратарскую площадку защитника и проходит базу последней игровой фигурки защитника.



1

2

3

Игровая фигурка A1 признана в положении вне игры, т.к. блок-удар был совершен до того, как мяча последний раз каснулись.

3^{ий} пример

1. Игровая фигурка A1 не в положении вне игры. Игрок A (нападающий) подает мяч своей игровой фигуркой A2.
2. Игрок B (защитник) совершает блок-удары своей игровой фигуркой B1. Этим блок-ударом A1 подвергается положению вне игры.
3. Мяч полностью пересекает вратарскую площадку защитника и проходит базу последней игровой фигурки защитника.



1

2

3

Игровая фигурка A1 не признана в положении вне игры, т.к. блок-удар был совершен после того, как последний раз коснулись мяча.

13.1.2.4. Игровая фигурка в положении вне игры не признана вне игры и не наказана за это, когда:

- а. Мячом играют прямо из углового удара, вбрасывания, удара от ворот или удара-пенальти; или
- б. Мячом играет оппонент; или
- в. Мяча касается двигающаяся пробившая блок игровая фигурка.

Пометка: Обратите внимание, что в вышеуказанных случаях правило положения вне игры снова полностью применимо к следующему атакующему удару. См правило 13.2 при пассивном положении вне игры

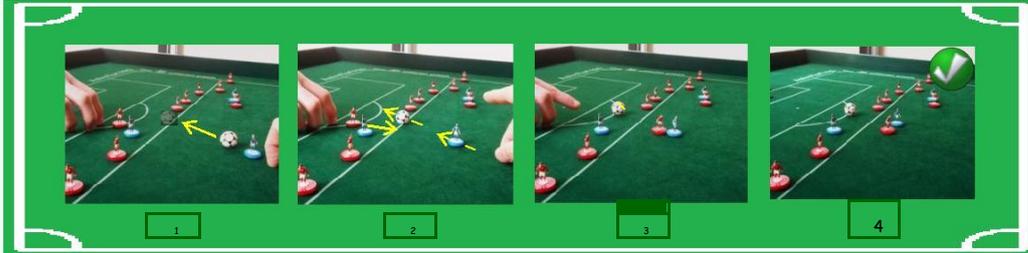
13.1.2.5. Игровая фигурка в положении вне игры может быть использована для игры мячом.

13.1.2.6. Если положение вне игры против нападающего должно быть принято, после того, как защитник совершил неправильный блок-удар, без привлечения мяча, в любом случае, нападающий может не попросить о продорлжении игры, с другой стороны, атакующая игровая фигурка в положении вне игры должна быть признана в положении вне игры.

Примеры продолжения игры в положении вне игры после того, как защитник совершил неправильный блок-удар

1ый пример

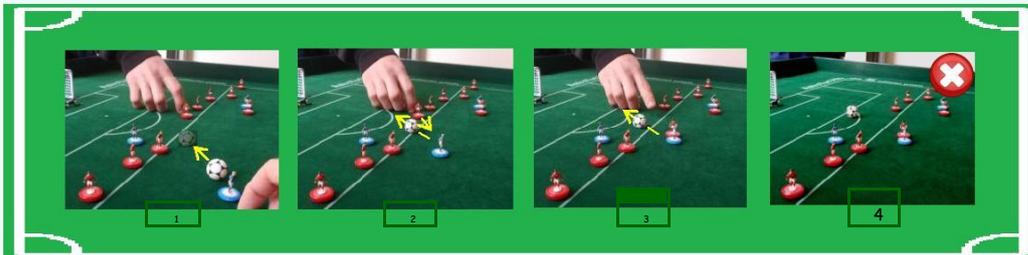
1. Игровая фигурка A1 не в положении вне игры. Игрок А (нападающий) подает мяч своей игровой фигуркой A2.
2. Игрок В (защитник) совершает блок-удар своей игровой фигуркой В1. Этим блок-ударом А1 подвергается положению вне игры.
3. В1 касается двигающейся игровой фигурки А2, пока мяч полностью пересекает вратарскую площадку защитника и проходит базу последней игровой фигурки защитника.
4. Нападающий просит продолжения игры.



Игровая фигурка А1 ушла в положение вне игры, из-за неправильного блок-удар, который совершен игровой фигуркой В1 после того, как последний раз коснулись мяча. По этой причине, игровая фигурка А1 не признана в положении вне игры и нападающий может нормально продолжить игру

2ой пример

1. Игровая фигурка А1 в положении вне игры. Игрок А (нападающий) подает мяч своей игровой фигуркой А2.
2. Игрок В (защитник) совершает блок-удар своей игровой фигуркой В1.
3. В1 задевает двигающуюся игровую фигурку А2, пока мяч полностью не пройдет вратарскую площадку защитника и пересечет базу последней фигурки защитника
4. Нападающий запрашивает о продолжении игры.



Игровая фигурка А1 была в положении вне игры до того, как был совершен неправильный блок-удар. По этой причине, нападающий не может просить о продолжении игры. Он может только совершить свободный штрафной удар.

13.2. Пассивное положение вне игры

13.2.1. Если в процессе атакующего движения сыгравшая игровая фигурка движется из положения в игре в положение вне игры, не должно быть никакого положения вне игры для этой игровой фигурки, пока мяч движется: пассивное положение вне игры. Тем не менее, эта игровая фигурка не может опять играть мячом, пока он не остановится.

Когда происходит нарушение:

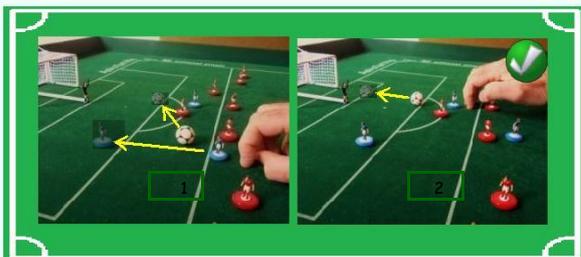
Судейская фраза: "Положение вне игры - Свободный штрафной удар"

Наказание: Свободный штрафной удар из места, где игровая фигурка в пассивном положении вне игры была пробита, пока не остановится мяч..

Пример ситуации, когда применяются правила пассивного положение вне игры

1. Игровая фигурка А1 не в положении вне игры. Игрок А (нападающий) играет мячом игровой фигуркой А1. Игровая фигурка А1 переходит во положение вне игры после игры мячом.

2. Нападающий играет двигающимся мячом мимо последней игровой фигурки защитника игровой фигуркой A2.



Игровая фигурка A1 не признана в положение вне игры.

Примеры ситуаций, когда правило пассивного положения вне игры не применяются.

1ый пример

1. Игровая фигурка A1 не в положении вне игры. Игрок А (нападающий) подает мяч игровой фигуркой A1. Игровая фигурка A1 переходит в положение вне игры после игры мячом.
2. Нападающий играет двигающимся мячом мимо последней игровой фигурки защитника игровой фигуркой A2.
3. Нападающий опять играет двигающимся мячом своей игровой фигуркой A1.



Игровая фигурка A1 признана в положении вне игры, т.к. опять отбивает мяч в то время, как он движется.

2ой пример

1. Игровая фигурка A1 не в положении вне игры. Игрок А (нападающий) подает мяч игровой фигуркой A1. Игровая фигурка A1 переходит в положение вне игры после игры мячом.
2. Мяч остановился.
3. Нападающий подает мяч игровой фигуркой A2 мяч мимо последней игровой фигурки защитника



Игровая фигурка A1 признана в положении вне игры, т.к. мяч уже остановился, когда игровая фигурка A2 играла им.

Пометка: Правило пассивного положения вне игры не применяются к атакующей игровой фигурке, которая уже была в положении вне игры, до того подала мяча. Следовательно, атакующая игровая фигурка, которая подает мяч из положения вне игры и остается в положении вне игры после того, как подает мяч, должна быть объявлена вне игры, когда другая атакующая игровая фигурка будет подавать мяч, и при любом из условий, описанных в правиле. 13.1.2. Декларация о положении вне игры выполняется, даже, если мяч двигался. Очевидно, атакующая игровая фигурка, которая подает мяч из положения вне игры и затем переходит в положение в игре, не может быть признана в позиции вне игры.

Пример ситуации, когда правило пассивного положения вне игры не выполняется.

1. Игровая фигурка A1 в положении вне игры. Игрок А (нападающий) подает мяч игровой фигуркой A1. Игровая фигурка A1 остается в положении вне игры после игры мячом.
2. Нападающий играет двигающимся мячом мимо последней игровой фигурки защитника игровой фигуркой A2.



Игровая фигурка A1 признана в положении вне игры, так как она была в положении вне игры до того, как сыграла мячом.

Пример ситуации, когда игровой фигуркой играли от положения вне игры до положения в игре

1. Игровая фигурка A1 в положении вне игры. Игрок А (нападающий) подает мяч своей игровой фигуркой A1. Игровая фигурка A1 переходит в позицию в игре после того, как отбила мяч
2. Нападающий играет двигающимся мячом мимо последней игровой фигурки защитника игровой фигуркой A2.



Игровая фигурка A1 не объявлена вне игры, потому что она больше не в положении вне игры.

13.2.2. Атакующая игровая фигурка считается в положении в игре в момент, когда она совершает угловой удар. По этой причине, правило пассивного положения вне игры всегда применяется к игровой фигурке, которая совершает угловой удар.

13.3. Удар с боковой линии

13.3.1. Нападающий может попытаться пробить игровую фигурку, которая в положении вне игры в положении в игре, совершая удар с боковой линии. Для каждого периода владения мяча (смотри правило 5.1.2), нападающий может совершить три удара с боковой. Более того, нападающий восстанавливает свое право на три удара с боковой линии, когда вбрасывание, угловой удар или удар от ворот ему назначают.

13.3.2. Тем не менее, если сыгравшая атакующая игровая фигурка ударила мяч к обороняющейся игровой фигурке и от нее он отскочил обратно к атакующей игровой фигурке, требование о смене владения мяча не выполняется, для того, чтобы восстановить три удара с боковой линии. С другой стороны, если мяч отскочит обратно к атакующей игровой фигурке от вратаря защитника, тогда требование о смене владения удовлетворяются и право нападающего на три удара с боковой линии обновляется.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Незаконный удар- Свободный/штрафной удар"

Наказание:

- a. Свободный/штрафной удар от туда, где нападающий ударил не законно. Смотри правило 11.
- b. Свободный/штрафной удар из точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке атакующего. Смотри правило 11.1.3.

13.3.3. Игровая фигурка может быть пробита более чем один раз. После трех простых ударов подряд по одной и той-же игровой фигурке, удар с боковой линии не противоречит правилу 5.2.

13.4. Порядок действий при совершении удара с боковой линии

13.4.1. Игрок должен спросить у судьи разрешение совершить удар с боковой линии, и еще сообщить "удар" до того, как совершить удар.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Смена!"

Наказание:

Если удар с боковой линии совершен без разрешения судьи, или если игрок не сказал «удар», этот удар будет считаться, как попытка сыграть мячом.

13.4.2. Удар с боковой линии может быть совершен, только если был совершен не взятый блок-удар, мяч и все игровые фигурки неподвижны и игра не прерывается (мяч в игре).

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Незаконный удар- Свободный\штрафной удар"

Наказание:

- a. Свободный\штрафной удар от туда, от куда нападающий незаконно ударил. Смотри правило 11.
- b. Свободный\штрафной удар с точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке нападающего. Смотри правило 11.1.3.

13.4.3. Не существует никаких ограничений, касательно того, где пробить игровую фигурку совершающую этот удар. Тем не менее, игровая фигурка, совершающая этот удар, не может касаться никаких игровых фигурок или мяча

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Назад / Свободный\штрафной удар/ Удар-пенальти"

Наказание:

- a. Назад назначается за касание какой-либо другой игровой фигурки. Если назначают «назад» судья должен переставить все задетые игровые фигурки на их прежние позиции. Далее судья дает сигнал о продолжении игры, заявляя: "играть!"
- b. Свободный\штрафной удар от туда, от куда фигурка совершающая удар с боковой линии коснулась мяча. Смотри правило 11.
- c. Удар-пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке нападающего. Смотри правило 12.

13.4.4. Неудавшийся удар с боковой линии можно перебить, но три возможности нападающего на удар, уменьшаются на один, за этот конкретный период владения мяча.

13.4.5. За каждый удар с боковой линии защитник имеет право совершить блок-удар. Смотри правило 6.2. Судья позволяет нападающему совершить этот удар с боковой линии и затем прервать игру фразой "блок-удар" чтоб дать время защитнику совершить свой оборонительный удар. Далее судья сообщает о продолжении матча фразой: "играть!"

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Незаконный удар- Свободный\штрафной удар"

Наказание: Если нападающий не позволяет защитнику совершить его блок-удар:

- a. Свободный\штрафной удар от туда, где нападающий незаконно ударил. Смотри правило 11.
- b. Свободный\штрафной удар из точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке нападающего. Смотри правило 11.1.3.

13.4.6. Игровая фигурка, совершающая удар с боковой линии, не может играть мячом до тех пор, пока:

- a. Мячом не поиграет какая-нибудь другая атакующая игровая фигурка или вратарь нападающего; или
- b. Сменилось владение мячом.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Незаконный удар- Свободный\штрафной удар"

Наказание:

- a. Свободный\штрафной удар с места, где нападающий незаконно ударил. Смотри правило 11.
- b. Свободный\штрафной удар из точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке нападающего. Смотри правило 11.1.3.

Правило 14: Вбрасывание

14.1. Определение

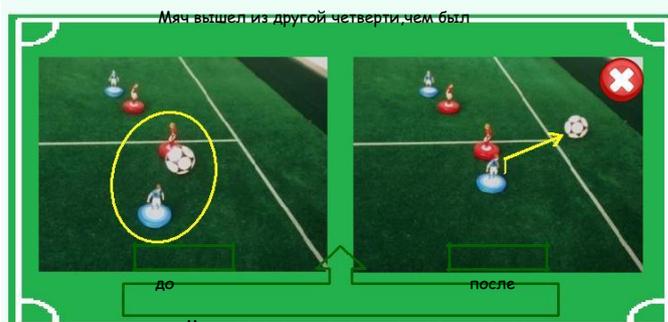
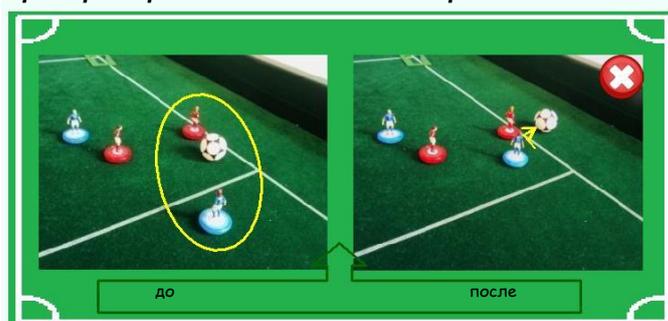
14.1.1. Если мяч полностью пересек боковую линию, должно быть назначено вбрасывание игроку, чья игровая фигурка или вратарь не были последними, кто касался мяча.

14.1.2. Для того, чтоб ввести вбрасывание, мяч, перенаправленные защищающиеся игровые фигурки(а) и заставленные атакующие игровые фигурки или вратарь, все они должны быть определенно раставлены и играть полностью внутри именно той четверти поля, где мяч полностью пересек боковую линию в полном размере.. Все необходимые элементы, считается, должны быть расположены полностью внутри этой-же четверти поля, если они распологались дальше рассматриваемой линии вратарская площадка и / или центральной линии.

Пример правильного введения вбрасывания



Пример неправильного введения вбрасывания



14.1.3. Вбрасывание не может быть введено игрой фигуркой, которая расположена более чем в 21 мм от боковой линии.

14.1.4. Если защитник случайно при блок-ударе подал мяч через боковую линию, нападающий может предпринять вбрасывание. Смотри также правило 4.3.2.1.

14.1.5. Гол нельзя забить напрямую из вбрасывания.

14.1.6. Если вратарь дотронется до мяча, это будет считаться, что он сыграл им (смотри правило 8.1.3). Стало быть, невозможно ввести вбрасывание вратарем, как описано в правиле 14.1.2. Несмотря на это, вратарь может вводить вбрасывание.

14.2. Порядок действий для совершения вбрасывания

14.2.1. Вбрасывание необходимо производить из той точки, где мяч пересек боковую линию.

14.2.2. Игрок, у которого вбрасывание, в первую очередь должен назначить игровую фигурку, которая будет производить вбрасывание, до того, как совершит какие-либо позиционные удары.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: «незаконное действие – смена права вбрасывания»

Наказание: Право совершить вбрасывание переходит к оппоненту.

14.2.3. Каждый игрок может начать с одного позиционного удара, первый бьет-нападающий. При необходимости, нападающий имеет право решить, что никакие позиционные удары не будут использованы никакими игроками, и об этом решении он заявляет произнося фразу: «Без ударов!». Мяч и игровая фигурка назначенная совершать вбрасывание, могут быть убраны судьей с игрового поля, чтоб другой игрок смог произвести позиционный удар. Игровая фигурка, производящая позиционный удар, не может касаться никакой другой игровой фигурки (в том числе и той, что выбрана для совершения вбрасывания) или мяча, если все еще на игровой поверхности.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: «Назад!»

Наказание: Если «назад» попросил игрок, против которого был совершен фол, судья должен переставить все задетые игровые фигурки на их прежние позиции. Неудавшийся позиционный удар не дают перебить

14.2.4. Игровая фигурка совершающая вбрасывание, должна быть размещена за игровым полем, там где желаете произвести вбрасывание. Мяч должен располагаться строго на боковой линии.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: «Нарушение вбрасывания- Смена права вбрасывания»

Наказание: Вбрасывание игроком, против которого был совершен фол.

Пример правильного расположения игровой фигурки and мяча перед вбрасыванием

Игровая фигурка вне игрового поля и мяч на боковой линии



Примеры не правильного расположения игровой фигурки или мяча перед вбрасыванием

Игровая фигурка касается боковой линии



Мяч не расположен ровно на боковой линии



14.2.5. Нападающий может требовать "дистанцию" в соответствии с правилом 2.6, если после совершения позиционного удара, какая-либо игровая фигурка противника располагается менее чем в 40мм от мяча. «Дистанцию» нападающий не просит, если не просили удары.

14.2.6. Судья дает знак о том, что можно производить вбрасывание, когда оба игрока готовы
Отдавая команду: «Играть!»

14.2.6.1. Когда совершается вбрасывание, мяч должен быть четко взят выбранной игровой фигуркой.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Незаконный удар- Переигрываем / Смена права вбрасывания"

Наказание: Если до мяча не дотронулись

- Должна быть повторная попытка вбрасывания
- Если после повторного вбрасывания мяча все еще так и не каснулись, право произвести вбрасывание с места, где располагается мяч переходит оппоненту.

14.2.7. Нападающий, после того, как совершит вбрасывание, не должен ждать, пока защитник совершит блок-удар.

14.2.8. Игровая фигурка, производящая вбрасывание, не может играть или пытаться играть мячом (смотри правило 5.2.3) до тех пор, пока:

- Другая атакующая игровая фигурка или вратарь нападающего сыграет мячом, или его коснется мяч; или
- Смена владения мяча; или
- Нападающему назначают вбрасывание, свободный\штрафной удар, угловой удар, удар от ворот или удар-пенальти; или
- Игровая фигурка, совершающая блок-удар коснется мяча и нападающий попросит продолжения игры.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Незаконный удар - Свободный\штрафной удар"

Наказание:

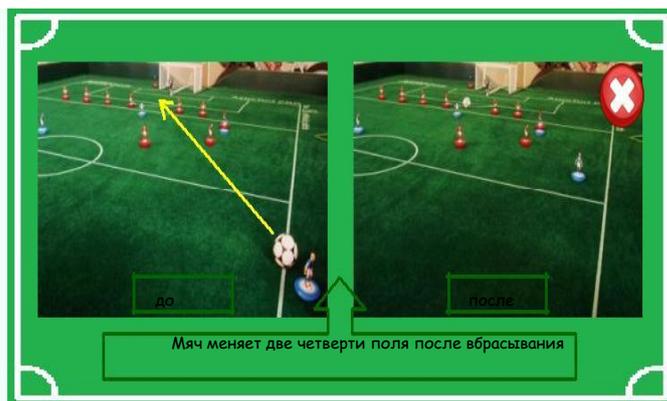
- Свободный\штрафной удар с места, где нападающий ударил незаконно. Смотри правило 11.
- Свободный\штрафной удар из точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке нападающего. Смотри правило 11.1.3.

14.2.9. После совершения вбрасывания, мяч не может сменить более одной четверти поля. Мяч, считается, сменил больше, чем одну четверть поля, если он полностью, всем своим размером зашел на четверть поля, которая не граничит с четвертью с которой производили вбрасывание. Если вбрасывание происходило с точки между двумя разными четвертями поля, мячу не разрешается полностью выходить с какой-либо одной из этих двух четвертей.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Незаконный удар– Смена!"

Наказание: Владение мяча переходит противнику.

Примеры правильного выполнения вбрасывания**Примеры не правильного выполнения вбрасывания**



Правило 15: Удар от Ворот

15.1. Определение

15.1.1. Удар от ворот должен быть предоставлен защитнику когда:

15.1.1.1. Нападающий подал мяч через линию ворот защитника.

15.1.1.2. Нападающий подал мяч через линию ворот защитника чтобы в последующем перенаправить от атакующей игровой фигурки или вратаря нападающего.

15.1.1.3. Нападающий подал мяч, который не ориентирован на вратарскую площадку защитника, через линию ворот защитника, чтобы в дальнейшем его перенаправила любая игровая фигурка.

15.1.1.4. Вратарь защитника отклоняет нерегулярные удары от нападающего (когда мяч изначально не ориентирован на вратарскую площадку защитника) в свои ворота или за линию ворот.

15.1.2. Нападающий может нанести удар от ворот при условии, что мяч находился полностью внутри его собственной вратарской площадки и в дальнейшем был перенаправлен защищающейся игровой фигуркой, расположенной полностью во вратарской площадке нападающего, до того, как пересечет линию ворот нападающего.

15.1.3. Если защитник, по ошибке, совершая блок-удар подает мяч через линию ворот нападающего, нападающий может принять удар от ворот. Смотри еще правило 4.3.2.1.

15.1.4. Удар от ворот не может быть отбит игровой фигуркой, которая находится на расстоянии более, чем 21 мм от линии ворот.

15.1.5. Гол забитый непосредственно после удара в ворота не засчитывается.

15.2. Порядок выполнения удара от ворот

15.2.1. Оба игрока могут собрать все свои игровые фигурки и разместить их при следующих ограничениях:

15.2.1.1. Нападающий расставляет свои игровые фигурки первым, но не игровую фигурку, совершающую удар от ворот. После того, как нападающий закончил расположение своих игровых фигурок, более он не сможет сменить их месторасположение и защитник располагает свои игровые фигурки по потребности.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “незаконные действия – Смена права удара от ворот”

Наказание: Право на совершение удара от ворот переходит к оппоненту.

15.2.1.2. Ни одна игровая фигурка ни одного из игроков не может быть внутри штрафной площадки нападающего или касаться линии штрафной площадки, за исключением совершающего Удар от ворот/или вратаря.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “незаконное расположение!”

Наказание: Судья должен исправить позиции любой нарушившей игровой фигурки.

15.2.1.3. Атакующие и защищающиеся игровые фигурки должны располагаться, как минимум в 20 мм друг от друга, в соответствии с правилом 2.6.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “Незаконное расположение!”

Наказание: Судья должен исправить позиции любой нарушившей игровой фигурки.

15.2.1.4. Нападающий располагает на игровой поверхности, по своему желанию, игровую фигурку, которая осуществляет удар от ворот. Удар от ворот должен быть произведен введением мяча куда-либо в пределы зоны ворот или конкретно на линию зоны ворот. Мяч может частично быть вне зоны ворот, но не более чем половина мяча должно быть видно из этой зоны, когда смотришь прямо над ним. Любая атакующая игровая фигурка, запасной-вратарь, или вратарь может быть использован для совершения удара от ворот.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “Незаконный удар- Свободный/штрафной удар”

Наказание: Свободный/штрафной удар из точки пенальти. Смотри правило 11.1.3.

15.2.1.5. Не более 10 секунд дается каждому игроку на расположение своих игровых фигурок.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Время вышло – Смена права удара от ворот"

Наказание:

- a. Если нападающий нарушает это правило, судья должен решить о немедленной смене права удара от ворот. Смотри правило 10.
- b. Если защитник нарушает это правило, смотри правило 10.

15.2.2. Судья, когда оба игрока готовы, подает сигнал о возможности совершить удар от ворот фразой: "играть!"

15.2.3. Когда совершаешь удар от ворот, мяч должен полностью покинуть штрафную площадку.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "Незаконный удар- Повторная попытка /Смена права удар от ворот"

Наказание:

- a. Удар от ворот нужно повторить
- b. Если после повторного удара от ворот мяч все еще не покинул штрафную площадку, право совершить удар от ворот переходит к оппоненту и должен быть произведен из другой части поля.

15.2.4. Игровая фигурка, совершающая удар от ворот не может играть мячом или пытаться играть (смотри правило 5.2.3) до тех пор, пока:

- a. Другая атакующая игровая фигурка или вратарь нападающего совершит подачу или до него дотронется мяч; или
- b. Сменится владение мяча; или
- c. Нападающему назначат вбрасывание, свободный/штрафной удар, угловой удар, удар от ворот или удар-пенальти; или
- d. Игровая фигурка, совершающая блок-удар коснется мяча, а нападающий пожелает продолжить игру.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: "незаконный удар = свободный/штрафной удар"

Наказание:

- a. Свободный/штрафной удар с места, где нападающий ударил незаконно. Смотри правило 11.
- b. Свободный/штрафной удар из точки пенальти, если нарушение было произведено в штрафной площадке нападающего. Смотри правило 11.1.3.



Правило 16: Угловой удар

16.1. Определение

16.1.1. Угловой удар назначают, если мяч пересек линию ворот в следующих ситуациях:

16.1.1.1. Нападающий может нанести угловой удар при условии, что мяч подан из вратарской площадки защитника и мяч в дальнейшем был перенаправлен одной (или более) защищающейся игровой фигуркой(ами) полностью находящейся внутри вратарской площадки или защищающимся вратарем до того, как пересек линия ворот защитника.

Пример правильного совершения углового удара



Пример не правильного совершения углового удара



16.1.1.2. Угловой удар назначают защитнику, если нападающий подал мяч через свою собственную линию ворот.

16.1.2. Если защитник, случайно подал мяч через свою собственную линию ворот с помощью блок-удара, нападающий может принять угловой удар. Смотри еще правило 4.3.2.1.

16.1.3. Угловой удар не может быть отбит игровой фигуркой, которая расположена более чем в 21 мм от линии ворот.

16.1.4. Прямой удар в ворота, при совершении углового, может быть засчитан.

16.2. Порядок действий совершения углового удара

16.2.1. Мяч должен располагаться внутри четверти круга или прямо посередине линии четверти окружности, со стороны ворот, когда мяч пересек линию ворот. Мяч может частично выходить из четверти круга, но не более чем половина мяча должно быть видно снаружи, когда смотришь прямо сверху.

16.2.2. Игрок, совершающий угловой удар, сначала должен выбрать игровую фигурку, которая будет бить угловой удар, до того, пока не произвелись никакие позиционные удары. Игровая фигурка, совершающая угловой удар, может быть расположена на игровой поверхности по вашему желанию.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “незаконные действия – Вбрасывание для оппонента”

Наказание: Нарушивший игрок теряет право произвести угловой удар и оппонент совершает вбрасывание из точки пересечения линии ворот и боковой линии. Смотри правило 14.

16.2.3. Каждый игрок может совершить три позиционных удара, начинают с удара нападающего. Мяч и игровая фигурка, назначенная совершать угловой удар могут быть убраны с игрового поля судьей, чтобы другой игрок произвел позиционные удары. Игровая фигурка, производящая позиционные удары, не может касаться никакой другой игровой фигурки (включая ту, которая выбрана для совершения углового удара) или мяча, если еще на игровой поверхность.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “Назад!”

Наказание: Если назначено «Назад» игроком, против которого был совершен фол, судья должен переставить все задетые игровые фигурки на их прежние места. Не удавшийся позиционный удар не переделывают.

16.2.4. Нападающий может попросить “дистанцию” в соответствии с правилом 2.6, если какая-нибудь игровая фигурка противника находится на расстоянии ближе 90 мм от мяча, после совершения позиционных ударов.

16.2.5. Когда оба игрока готовы, судья дает сигнал о возможности совершения углового удара приказом: “играть!”

16.2.5.1. Когда совершаешь угловой удар, назначенная игровая фигурка должна четко коснуться мяча.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “незаконный удар =повтор/Смена права углового удара”

Наказание: Если мяча не коснулись

- a. Нужно перебить угловой удар
- b. Если после повторного углового удара мяча все так и не коснулись, право совершить свободный\штрафной удар из точки, где располагался мяч переходит к оппоненту.

16.2.6. Игровая фигурка, совершающая угловой удар не может играть мячом или пытаться играть (смотри правило 5.2.3) до тех пор, пока:

- a. Другая атакующая игровая фигурка или вратарь нападающего отобьет мяч или мяч коснется его; или
- b. Сменилось владение мяча; или
- c. Нападающему назначают вбрасывание, свободный\штрафной удар, угловой удар, удар от ворот или удар-пенальти.; или
- d. Игровая фигурка совершившая блок-удар коснулась мяча и нападающий пожелал продолжать игру.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: “незаконный удар = Свободный\штрафной удар”

Наказание:

- a. Свободный\штрафной удар с места, где нападающий незаконно ударил. Смотри правило 11.
- b. Свободный\штрафной удар из точки пенальти, если нарушение было совершено в штрафной площадке нападающего. Смотри правило 11.1.3.



Правило 17: Игра на вылет

17.1. Определение

17.1.1. Если матч на выбывание в индивидуальных или командных соревнованиях сыгран вничью после правила «золотого гола», рассмотрения разницу набранных очков между двумя командами, наступает место игры на вылет. В командном матче, капитан команды должен назначить одного из четырех, до этого представляющих команду игрока, чтоб он был представителем.

17.1.2. Судья должен решить какие ворота использовать, затем подкинуть монетку и попросить выбрать сторону одного из игроков. Игрок, который выиграл, выбирает, что он сначала будет делать, забивать голы или ловить.

17.1.3. Поочередно игроки производят по пять ударов, начиная со стороны поля, выбранной судьей, из следующих позиций:

17.1.3.1. Мяч должен располагаться полностью во вратарской площадке, так близко к линии вратарской площадки и боковая линия, как только возможно, не касаясь их.

17.1.3.2. Мяч должен располагаться полностью во вратарской площадке, так близко к линии вратарской площадки, как только можно, не касаясь ее и так, чтоб линия, нарисованная по периметру стороны штрафной площадки, проходила через центр мяча.

17.1.3.3. Мяч должен располагаться полностью во вратарской площадке, так близко к линии вратарской площадки как только можно, не касаясь ее и так, чтоб линия из центра линии ворот, нарисованная через точку пенальти, проходила через центр мяча.

17.1.3.4. Как позиция 17.1.3.2, но на другой стороне поля.

17.1.3.5. Как позиция 17.1.3.1, но на другой стороне поля.

17.1.4. Если после пяти ударов так победитель не выявится, удары по правилу «золотого гола», продолжаются из позиции 17.1.3.1. Если после одинакового количества ударов, выполненных одним игроком будет отличаться от количества голов забитых другим, то выигрывает тот, кто больше забил.

17.2. Порядок действий при каждом ударе

17.2.1. Судья должен расположить мяч основываясь на правила выше.

17.2.2. Нападающий помещает свою игровую фигурку для удара и подтверждает что он готов, сообщая : «готов!». Если нападающий не готов после 10 секунд, судья должен засчитать удар, как совершенный, но не успешный. Если нападающий сменяет расположение готовой игровой фигурки, после того, как он озвучил свою готовность, удар засчитан как совершенный и не успешный.

17.2.3. Затем, судья говорит, чтоб вратарь был готов. Защитник не имеет права подходить вперед к линии ворот какой-либо частью тела, независимо от причины. Никакая часть вратаря не может переходить линию зоны ворот или касаться зоны ворот до, во время или после совершения удара. Защитнику дают максимум 10 секунд подтвердить свою готовность продолжить игру вратарем, сообщив : «Готов!» Если вратарь через 10 секунд не готов, судья засчитывает удар как успешно произведенный в ворота.

17.2.4. Судья дает знак о том, что можно бить, фразой: «играть»

17.2.4.1. Когда производится игра на вылет, выбранная игровая фигурка должна четко касаться мяча.

Когда происходит нарушение:

Судейская фраза: «незаконный удар-переиграть / промах»

Наказание: Если мяча не коснулись

a. Повторная попытка удара

b. Если после повторной попытки удара мяча все еще так и не коснулись, судья должен засчитать удар совершенным и не успешным (промах).

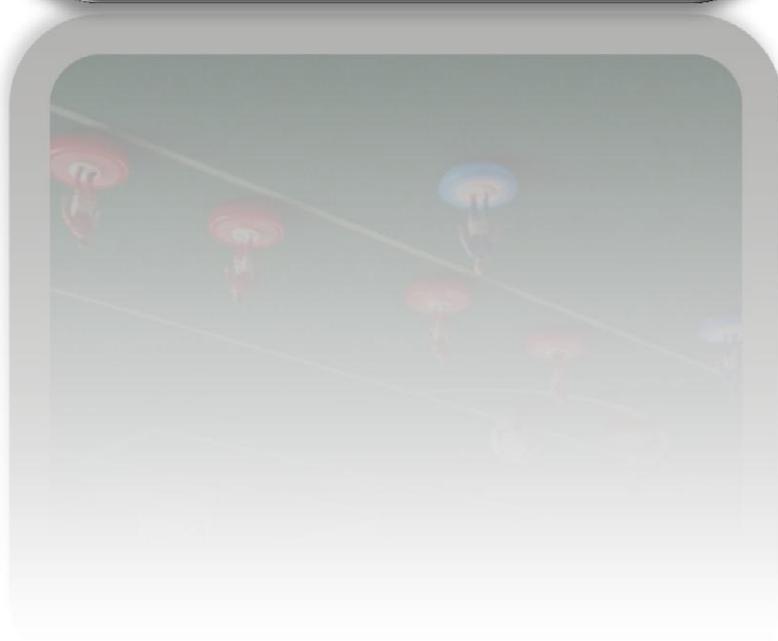
17.2.5. Нападающий должен приступить к удару в течении 10 секунд. Если нападающий не совершил удар в течении 10 секунд, судья засчитает этот удар произведенным и не успешным.

17.2.6. Когда нападающий производит удар в ворота, ему разрешается произвести лишь один удар. И все-таки, если атакующая игровая фигурка, которая выполняет удар, дотронется до мяча еще раз, прежде чем остановится, даже если мяч был отражен вратарем или отскочил от штанги или перекладины – и попал в ворота защитника, тогда по правилам гол будет засчитан.



Part III.

Инструкция по эксплуатации оборудования





Правило 1: Игровой стол

1.1. Игровая поверхность

1.1.1. Игровая поверхность должна быть тщательно прикреплена к оргалиту или подобному материалу. Высота должна быть максимум 90 см, минимум 70 см над уровнем пола. Сам стол должен быть выровнен.

1.1.2. Игровая поверхность и игровой стол должны быть длиннее замого игрового поля на 4-10см от боковой линии и линии ворот. Игровой стол не должен выделяться более чем на 10 от задней стенки ворот.

1.1.3. Игровой стол должен быть окружен ограждением в 2-10см по высоте и максимум 10 см в ширину. В центре, за каждыми воротами должно быть окаймляющее отверстие 15-25 см.

1.1.4. Вокруг стола для игроков, судьи и линейного судьи должно быть, как минимум 100 см свободного пространства для игры.

1.1.5. Ткань поля должна быть гладкая и свободной от каких-либо мешающих частиц и должна позволять точное скольжение игровых фигурок и прямому ходу мяча.

1.1.6. Линии нарисованные на ткани поляне должны быть более 3 мм в ширину и не мешать игре, воздействуя на бег мяча и/или скольжение игровых фигурок.

1.2. Игровая зона

1.2.1. Игровое поле должно быть прямоугольной формы. Длина должна быть отмечена боковыми линиями максимально 140 см, минимум 90 см. Ширина должна быть отмечена линией ворот, максимально 100 см, минимально 60 см. Тем не менее, ширина игрового поля всегда должна быть не менее, чем на 30 см меньше, чем длина. Игровое поле должно быть разделено на две одинаковые половины центральной линией параллельной линиям ворот. На центральной линии должна быть центральная точка равноудаленная от каждой боковой линии и центральный круг радиусом 6-12 см, концентричный в центральной точке.

1.2.2. Каждая половина должна быть поделена на две одинаковые зоны линией вратарской площадки, параллельной линиям ворот. Зона между линией вратарской площадки и линией ворот называют вратарская площадка.

1.2.3. В каждой вратарской площадке должна быть штрафная площадка расположенная рядом с линией ворот. Каждая штрафная площадка должна быть образована двумя параллельными линиями, 12-18 см длинной и в 30-48 см друг от друга, которые равноудалены от центра линии ворот. Эти линии должны быть под прямым углом к линиям ворот и соединены на их концах, чтобы сформировать прямоугольники. В каждой штрафной зоне должна быть точка пенальти, 8-14 см от линии ворот и на равном расстоянии от каждой боковой линии.

1.2.4. В каждой вратарской площадке должна быть зона ворот, примыкающая к линии ворот. Каждая зона ворот должна быть образована двумя параллельными линиями длиной 5-7 см и в 22-26 см друг от друга, которые равноудалены от центра линии ворот. Вертикальные линии зоны ворот могут проходить за линией ворот, чтобы обеспечить более точное позиционирование запасного вратаря.

1.2.5. В каждом углу игрового поля должны быть четверти круга радиусом 2-3 см концентрического к мечту соединения боковых линий и линий ворот.



Правило 2: Ворота

2.1. Ворота должны располагаться по центру каждой линии ворот, так чтобы передние штанги были на линии. Ворота должны быть прочно сконструированы и сделаны из твердого материала, который не погнется и не сломается ни при каких условиях игры. Ворота должны быть механически прикреплены к игровому столу.

2.2. Ворота состоят из двух штанг, одной поперечной перекладины, двухбоковых перекладин на каждой стороне, задней перекладины и сетки, которая должна быть крепко прикреплена к штангам перекладинам.

2.3. Штанги должны располагаться вертикально и параллельно, 6 см в длину и 12,5 см друг от друга. Поперечная перекладина должна быть прикреплена к верхним частям штанг. Задняя перекладина(ы) должна быть расположена параллельно поперечной перекладине. Штанги и перекладины не должны быть толще, чем 5 мм. Дистанция от линии ворот до задней перекладины должна быть 6-9 см



Правило 3: Мяч

- 3.1. Мяч - пустая пластиковая сфера 2.2 см в диаметре и 1.5 g по весу.
- 3.2. Мячи, которые в настоящее время утверждены, это- мячи Subbuteo, они удовлетворяют указанным выше критериям, мячи Zeugo, Astrobase и Top Spin..
- 3.3. Судья должен убрать испорченный мяч незамедлительно, в момент, когда он будет неподвижен.
- 3.4. Окрашенный или маркированный мяч может быть использован, только при условии, что оба игрока согласны. Если игроки не могут прийти к согласию, касательно мяча, судья будет выбирать белый сертифицированный мяч, который по его мнению будет кататься лучше, обеспечивая регулярный ход игры.
- 3.5. Необходимо попросить сертифицировать новый вид мяча Федерацию F.I.S.T.F. Совет директоров, до того, как какой-либо игрок будет его использовать в игре. Заявитель должен послать образец своей продукции, с меморандумом о понимании условий правил 3.6 и 3.7.
- 3.6. Чтобы быть успешно сертифицированным, новый вид мяча должен быть промышленного производства распространяется в количестве, достаточном для обеспечения любого требуемого порядка.
- 3.7. Сертификация предоставляется исключительно на спортивных площадках, и FISTF явно отказывается от каких-либо обязательств или гарантий, явных или подразумеваемых, включая, без ограничения, любые подразумеваемые гарантии, вытекающие из хода выполнения, хода деловых отношений или торговых обычаев, и всех других обязанностей и долгосрочных обязательств какие бы ни были в договоре, гарантии, нарушениях (включая, без ограничения, небрежности, активной, пассивной или вмененной ответственности или строгой ответственности), законом или иным образом, строгой ответственности или ответственности за качество продукции любого характера, а также прав на интеллектуальную собственность, связанную с ратифицированием продукции, либо к заявителю или какой-либо третьей стороной.



Правило 4: Игровые фигурки

4.1. Размеры

Игровые фигурки должны состоять из круглой базы и фигуры, которая должна быть надежно прикреплена к базе, отвечая следующим стандартам:

- 4.1.1. База должна быть максимум 0.7 см, минимум 0.5 см, в высоту и максимум 2.1 см, минимум 1.6 см в диаметре.
- 4.1.2. Фигура прикрепленная к базе должна быть максимум 1.3 см, минимум 0.6 см от края до края, и 0.6 см в толщину. Фигурка должна символизировать человеческое тело.
- 4.1.3. Максимальная высота игровой фигурки, включая ее базу, должна быть 3.9 см, минимальная высота - 2.7 см.

Поправка: Для того, чтобы быть уверенными, что игроки все-таки не изменяют свои игровые фигуры и базы, для того, чтобы сделать их выше, короче, шире или толще, чем разрешено, судьи будут использовать специально разработанный FISTF измерительный инструмент, который может проверить, была ли игровая фигурка переделана после того, как ее купили. Точные размеры и конструкция измерительного инструмента FISTF доступны через Департамент FISTF спорта..

4.2. Состав

Каждый игрок должен использовать десять игровых фигурок на поле, одного запасного вратаря и вратаря. Каждая игровая фигурка из набора должна быть одного и того же типа. Все фигурки должны быть окрашены одинаково и основания должны иметь одинаковый цвет, за исключением базы запасного вратаря, она должна отличаться по цвету от всех других фигурок.

4.3. Сертификация

4.3.1. НСовет директоров F.I.S.T.F. необходимо спрашивать о сертификации новых видов игровых фигурок до того, как какой-либо игрок мог воспользоваться ими в игре. Заявитель должен послать образец своей продукции, с меморандумом понимания условий правил 4.3.3 и 4.3.4.

4.3.2. Следующие виды игровых фигурок одобрены FISTF. Любое дальнейший дизайн игровой фигурки должен быть представлен в FISTF и уполномочен, прежде чем он может быть использован в любом соревновании

4.3.2.1. Плоские игровые фигуры: (выпускается с 1940-х годов): диаметр основания 17-18 мм, 35-39 мм высота игровой фигурки включая базу. Есть различные стили сертифицированных игровых фигурок: английский стиль, стиль Subbuteo, швейцарский стиль, немецкий стиль и стиль Newfooty

4.3.2.2. 00- Scale - игровые фигурки сделанные Subbuteo: 18-21 мм диаметр базы, 28-31 мм высота игровой фигурки включая базу: "литой" тип (произведенный в 1960/70-е годы: Фигура и пластина выполнена одной литой формы), "идущая фигура" тип (произведенный в 1950/60х Фигура и пластина выполнена одной литой формы. Фигурка изображает идущего человека), типа 'стержневая фигура' (производство в 1960 году / 70.: Фигура фиксируется на стержень, который помещается в базу), 'вставляемая фигура' типа (выпускается с 1980-х годов: Фигурка фиксируется на ручке, которая вставляется в основание.)

4.3.2.3. Спортивные игровые фигурки (производятся с 1993): 21 мм диаметр базы, 35-37 мм высота игровой фигурки включая базу.

4.3.2.4. Игровые фигурки Тоссер (производства с 1994 года): диаметр 21 мм формованного основания диска, 34-36 мм высота фигурки включая базу.

4.3.2.5. Базы Profibase (производство с 1995): они похожи на базы 00-scale или Тоссер и могут использоваться с фигурками 00-scale.

4.3.2.6. Фигурки Woodentop (производство с 1995): состоят из деревянной фигурки 30-32 мм высотой (без база) могут использоваться с базами 00-scale, Profibase или Sports.

4.3.2.7. Фигурки Zeugo (производство с 1998): схожи с фигурками 00-scale.

4.3.3. Для того, чтобы быть успешно сертифицированы, новый тип игровых фигур должен быть промышленно производятся и распространяются в количестве, достаточном для обеспечения любого требуемого запроса.

4.3.4. Сертификация предоставляется исключительно на спортивных площадках, и FISTF явно отказывается от каких-либо обязательств или гарантий, явных или подразумеваемых, включая, без ограничения, любые подразумеваемые гарантии, вытекающие из хода выполнения, хода деловых отношений или торговых обычаев, и всех других обязанностей и долгосрочных обязательств какие бы ни были в договоре, гарантии, нарушениях (включая, без ограничения, небрежности, активной, пассивной или вмененной ответственности или строгой ответственности), законом или иным образом, строгой ответственности или ответственности за качество продукции любого характера, а также прав на интеллектуальную собственность, связанную с ратифицированием продукции, либо к заявителю или какой-либо третьей стороной.



Правило 5: Вратарь

5.1. Размеры фигурки вратаря

Вратарь должен состоять из фигуры или фигуры с основанием. Контуры формы вратаря должны иметь форму трапеции, с маленькой верхней и большой нижней сторонами. Вратарь должен быть прочно прикреплен к стержню, иметь трехмерную защитную основу максимум 2700 мм³, исключая стержень, и ограничивается следующими нормативными документами, выполняющими следующие стандарты:

5.1.1. Максимальная длина вратаря: 39 мм

5.1.2. Максимальная толщина фигурки вратаря: 6 мм

5.1.3. Максимальная ширина малой стороны вратаря: 13 мм

5.1.4. Максимальная ширина большей стороны вратаря: 21 мм

5.1.5. Вратарь должен символизировать тело человека

Поправка: Примечание: FISTF оставляет за собой право выбора не предоставлять сертификацию вратаря, если форма фигуры намеренно и сильно отошла от естественной человеческой формы, с целью, чтобы использовали как можно больше из заданных максимальных размеров

5.2. Размеры штыря вратаря

Стержень крепится к фигурке или основанию вратаря и является частью вратаря, выполняя следующие стандарты:

5.2.1. Стержень вратаря должен быть прямой стержень до 20 см в длину и 4,5 мм максимальной ширины, за исключением ручки.

Поправка: Игроки могут использовать металлическую гайку или любой другой фиксирующий механизм для крепления вратаря к стержню, при условии, что совокупная толщина гайки винта (или другого механизма крепления) добавляет толщины ногам фигурки вратаря (За исключением выступающих частей ног) не более позволенных 6 мм.

5.2.2. Ручка не может превышать 10 см в длину.

5.2.3. Тем не менее, общая длина стержня и ручка не может превышать 25 см.

5.2.4. Изгиб стержня вратаря строго запрещен. Только небольшой угол (<10°) в точке соединения между стержнем и ручкой допускается.

Поправка: Для того, чтобы быть уверенными, что игроки каким либо образом не изменяют своих вратарей и стержней, для того, чтобы сделать их выше или шире или толще, чем разрешено, судьи будут использовать специально разработанный FISTF измерительный инструмент, который может проверить, если вратарь был переделан после того, как он был куплен. Точные размеры и конструкция измерительного инструмента FISTF доступны через Департамент FISTF спорта.

5.3. Сертификация

5.3.1. Необходимо просить сертификации нового типа вратаря в Совете директоров F.I.S.T.F. перед тем, как любой игрок сможет использовать его в игре. Заявитель должен послать образец своей продукции, с меморандумом о понимании условий правил 5.3.3 и 5.3.4.

5.3.2. Следующие фигурки вратаря одобрены FISTF. Любой дальнейший дизайн вратаря должен быть представлен FISTF и уполномочен, прежде чем он может быть использован в любом соревновании.

5.3.2.1. Следующие стили вратаря: английский стиль, стиль Subbuteo, швейцарский стиль, немецкий стиль.

5.3.2.2. Сцепной вратарь 00-scale, заменяемый или не заменяемый, вратарь с вытянутыми руками, вратарь с загнутым телом. Металлические и пластиковые варианты фигур вратаря допускаются.

5.3.2.3. Фигурка вратаря Sports состоит из игровой фигурки Sports со штырем выступающим из его база. Допускаются фигурки вратаря из дерева и полистирола.

5.3.2.4. Вратарь Тоссег, состоит из специальной фигурки Тоссег без базы, со штырем выступающим из его ног. Допустимы варианты металлического и пластмассового вратаря.

5.3.2.5. Вратарь Woodentop состоит из фигурки Woodentop установленной на базу 00-scale со штырем, выступающим из нее.

5.3.2.6. Вратарь Zeugo идентичен вратарям 00-scale.

5.3.3. Для того, чтобы успешно сертифицировать новый тип вратаря, должно быть промышленное производство и возможность распространения в количестве, достаточном для обеспечения любого требуемого заказа.

5.3.4. Сертификация предоставляется исключительно на спортивных площадках, и FISTF явно отказывается от каких-либо обязательств или гарантий, явных или подразумеваемых, включая, без ограничения, любые подразумеваемые гарантии, вытекающие из хода выполнения, хода деловых отношений или торговых обычаев, и всех других обязанностей и долгосрочных обязательств какие бы ни были в договоре, гарантии, нарушениях (включая, без ограничения, небрежности, активной, пассивной или вмененной ответственности или строгой ответственности), законом или иным образом, строгой ответственности или ответственности за качество продукции любого характера, а также прав на интеллектуальную собственность, связанную с ратифицированием продукции, либо к заявителю или какой-либо третьей стороной.



Part IV. СПРАВОЧНИК СУДЬИ





Правило 1: Обязанности судей

1.1. Судья должен быть назначен контролировать каждую игру соревнований в федерации F.I.S.T.F. Он должен держать полный контроль над игрой на протяжении всего времени, в том числе перерывом между таймами. Он должен объявить любое нарушение правил и дать быстрые и четкие инструкции в соответствии с международными правилами спортивного настольного футбола и используя международный словарь судей..

1.2. Рефери должен следить за соблюдением правил игры, но может воздержаться от наказания в случае игрок, против которого был совершен фол просит, чтобы игра продолжалась. Игрок, против которого был совершен фол не может попросить принять меры после того, как игра началась.

1.3. Рефери должен прервать игру при случаях, определенных правилами и всякий раз, когда он предполагает, что это необходимо для того, чтобы уточнить или проверить конкретный или неясный случай. Если в случае возникновения спорной ситуации, атакующий продолжает играть не давая судье возможности прервать игру с целью уточнения или проверки конкретной ситуации, судья принимает решение в пользу защитника.

1.4. Решение судьи является окончательным. В случае неопределенности, судья может прервать матч и спросить совета у главного судьи

1.5. Перед вводом мяча в игру судья должен проверить подлинность подлинность игроков и проконтролировать соответствие используемого оборудования с правилами FISTF, с использованием специально разработанного FISTF измерительного инструмента..

1.6. Рефери должен быть единственным следящим за временем матча, со своим собственными часами. В случае задержки перерывов матча или в случае потери времени по причине одного или другого игрока, судья должен учесть потерянное время, чтобы доиграть его в конце рассматриваемого временного интервала.

1.7. Судья должен заполнить форму матч-отчет и вернуть ее главному судье сразу после того, как матча был закончен.

1.8. Рефери должен носить форму официального судьи или спортивный костюм во время матча. Организатор соревнований имеет полномочия обязать судей находиться в спортивной обуви.



Правило 2: Линейный судья

Линейный судья может быть назначен помогать судье. Он может привлечь внимание судьи на любое нарушение правил и может поддерживать судью при других обращениях о помощи.