

УТВЕРЖДЕНЫ  
приказом Министерства спорта  
Российской Федерации  
от 6 июля 2023 г. № 493,  
с изменениями, внесенными  
приказами Министерства спорта  
Российской Федерации  
от 21 сентября 2023 г. № 676,  
от 26 августа 2024 г. № 876,  
от 20 декабря 2024 г. № 1278

## ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «РОЛЛЕР СПОРТ»

### 1. Общие положения

1.1. Настоящие Правила определяют основные принципы организации и проведения спортивных соревнований по виду спорта «роллер спорт», проводимых на всей территории Российской Федерации.

1.2. Настоящие Правила разработаны в соответствии с Правилами соревнований Международной федерации роллер спорта и являются обязательными для всех организаций, проводящих соревнования по роллер спорту на всей территории России.

1.3. Общероссийская спортивная федерация по роллер спорту (далее - Федерация) может в установленном порядке вносить изменения и дополнения к настоящим Правилам.

1.4. Соревнования по роллер спорту проводятся с целью:

- развития и популяризации роллер спорта в России;
- определения лучших спортсменов, команд, клубов, административно-территориальных единиц, культивирующих роллер спорт и формирования сборных команд;
- повышения уровня квалификации спортсменов, тренеров и судей;
- обмена знаниями и опытом между всеми участниками соревнований и функционерами.

1.5. Соревнования по роллер спорту проводятся в спортивных дисциплинах в соответствии со Всероссийским реестром видов спорта:

- фигурное катание - одиночное - двурядные коньки - обязательная программа;

- фигурное катание - одиночное - двурядные коньки - произвольная программа;
- фигурное катание - одиночное - двурядные коньки - двоеборье;
- фигурное катание - одиночное - одnorядные коньки;
- трек 300 м;
- трек 500 м;
- трек 1000 м;
- трек - гонка на очки 5000 м;
- трек - гонка с выбыванием 10000 м;
- трек - гонка с выбыванием на очки 10000 м;
- трек - гонка с выбыванием 15000 м;
- трек - эстафета 3000 м;
- спринт 100 м;
- спринт 300 м;
- спринт 1 круг;
- спринт 500 м;
- спринт 1000 м;
- гонка на очки;
- гонка с выбыванием;
- эстафета 5000 м;
- гонка - марафон;
- фристайл - слалом - скоростной;
- слайды;
- фристайл - слалом;
- хоккей;
- фристайл - слалом - прыжок в высоту;
- хоккей с мячом на роликовых коньках;
- самокат - парк;
- самокат - улица;

1.6. Спортивные дисциплины, содержащие в своем наименовании слова «фигурное катание» объединяются под общим наименованием «фигурное катание».

1.7. Спортивные дисциплины, содержащие в своем наименовании слова «трек», «спринт», «гонка» или «эстафета» объединяются под общим наименованием «скоростное катание» (спидскейтинг).

1.8. Спортивные дисциплины, содержащие в своем наименовании слова «фристайл - слалом», «слайды», «фристайл - слалом - скоростной» объединяются под общим наименованием «фристайл - слалом».

1.9. Спортивные дисциплины, содержащие в своем наименовании слово «самокат», объединяются под общим наименованием «самокат».

## **2. Виды и характер соревнований**

2.1. Соревнования по роллер спорту делятся по длительности их проведения:

- однодневные;
- многодневные.

2.2. Соревнования делятся на:

- соревнования среди мужчин;
- соревнования среди женщин;
- соревнования среди мужчин и женщин общей (открытой) категории.

2.3. На соревнованиях применяется следующий характер их проведения:

- личные - результаты засчитываются индивидуально каждому спортсмену;
- личные с командным зачетом среди команд - результаты засчитываются только командам (субъектов, федеральных округов Российской Федерации и т.д.). Результат подводятся согласно итоговым протоколам в видах программы, где спортсмены, занявшие соответствующие места, приносят очки для подсчета командных очков команде.

При определении командного зачета в соревнованиях, в случае равенства очков у двух или более команд (субъектов, федеральных округов Российской Федерации и т.д.), преимущество получает команда, имеющая больше первых, затем вторых и т.д. мест.

## **3. Организация соревнований**

3.1. Положение о соревнованиях

3.1.1. Официальным документом, дающим основание для организации и проведения соревнований по роллер спорту, является Положение о соревнованиях (далее - Положение), которое утверждается в порядке, установленном законодательством Российской Федерации в сфере физической культуры и спорта.

3.1.2. Положение о соревновании определяет его характер.

3.1.3. В Положении должны быть указаны сроки, место и программа соревнований, возраст участников, сроки подачи заявок, а также финансовые условия.

3.1.4. На каждое соревнование может быть составлен регламент о соревновании (далее - регламент), который дополняет Положение и не должен ему противоречить.

### 3.2. Заявки на соревнования.

3.2.1. Допуск участников на соревнование осуществляется согласно Положению о соревновании. Финальная заявка должна соответствовать установленной форме (Приложение № 2). Для рассмотрения принимаются только оригиналы заявок в печатном виде. В заявке запрещается делать записи или исправления от руки.

3.2.2. Основанием для допуска спортсмена к соревнованиям по медицинским показаниям является заявка на участие в соревновании с отметкой «Допущен» напротив каждой фамилии спортсмена, заверенная подписью врача по спортивной медицине и его личной печатью. Заявка на участие в соревновании подписывается врачом по спортивной медицине с расшифровкой фамилии, имени, отчества (при наличии) и заверяется печатью медицинской организации, имеющей лицензию на осуществление медицинской деятельности, предусматривающей работы (услуги) по лечебной физкультуре и спортивной медицине.

3.2.3. На соревнования, имеющие статус чемпионата и первенства России, кубка России, всероссийские Спартакиады и другие официальные всероссийские соревнования заявки должны быть заверены:

- а) руководителем органа исполнительной власти субъекта Российской Федерации в области физической культуры и спорта;
- б) руководителем региональной спортивной федерации (далее РСФ);
- в) врачом и медицинским учреждением (п.3.2.2 данного Правила);
- г) старшим тренером или официальным представителем команды.

3.2.4. На соревнования, имеющие статус межрегиональные, заявки должны быть заверены:

- а) врачом и медицинским учреждением (п.3.2.2 данного Правила);
- б) руководителем РСФ.

3.2.5. На соревнования со статусом ниже, чем межрегиональные, заявки должны быть заверены:

- а) врачом и медицинским учреждением (см.п.3.2.2 данного Правила).

б) руководителем спортивной организации, командирующей спортсменов на соревнование.

3.2.6. За несоблюдение любого из вышеперечисленных пунктов команда к соревнованию не допускается.

3.2.7. За 10 дней до начала первого дня соревнований чемпионатов и первенств России в адрес Федерации должны быть направлены предварительные заявки (Приложение № 1). Федерация должна подготовить список допущенных к соревнованиям спортсменов, а также резервный список участников.

### 3.3. Комиссия по допуску участников к соревнованиям

3.3.1. В состав комиссии по допуску участников к соревнованиям (далее - Комиссия) входят:

- Председатель - главный судья;
- главный секретарь;
- врач.

3.3.2. Задача Комиссии: проверка соответствия заявки на участие в соревнованиях требованиям, содержащимся в Положении; проверка соответствия сведений, содержащихся в заявке, документам спортсменов; принятие решения о допуске спортсменов к соревнованиям.

3.3.3. В Комиссию представителем команды или лично спортсменом подаются документы:

- паспорт гражданина Российской Федерации, для лиц моложе 14 лет - свидетельство о рождении;
- оригинал полиса (или копия электронной версии полиса) страхования жизни и здоровья от несчастных случаев;
- медицинская справка об отсутствии противопоказаний для участия в соревнованиях.

3.3.4. Спортсмены, не подтвердившие свое участие в положенное время, которое указано в регламенте о проведении соревнования, к участию не допускаются.

3.3.5. Организаторы могут дополнять Положение требованиями о допуске спортсменов к соревнованиям.

3.3.6. Организаторы вправе устанавливать размер и сроки внесения регистрационного (стартового, заявочного) взноса, который является целевым взносом и направляется на расходы по организации и проведению соревнований в соответствии с уставными целями Федерации. Максимально допустимый размер регистрационного (стартового, заявочного) взноса не

может превышать 1/2 минимального размера оплаты труда (МРОТ), установленного на федеральном уровне. Сроки внесения заявочного взноса определяются в Положении (Регламенте).

#### 3.4. Обеспечение безопасности.

3.4.1. Обеспечение безопасности участников и зрителей осуществляется согласно требованиям Правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденных постановлением Правительства Российской Федерации, а также требованиям настоящих Правил.

3.4.2. Соревнования проводятся на спортивных сооружениях, включенных во Всероссийский реестр объектов спорта в соответствии с федеральным законом от 4 декабря 2007 года №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», и актом готовности спортивного сооружения к проведению мероприятий, по форме установленной формы (Приложение №3).

3.4.3. Всем организаторам, участникам и зрителям запрещено оказывать противоправное влияние на результаты соревнований.

3.4.4. Запрещено участвовать в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на официальные спортивные соревнования в соответствии с требованиями, установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2 Федерального закона от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

3.4.5. В случае установленных фактов противоправного влияния на результаты соревнований со стороны любых официальных лиц (спортсменов, тренеров, судей, представителей команд) дело передается на рассмотрение Дисциплинарного комитета Федерации, в соответствии с решением которого к виновным могут быть применены спортивные санкции, включая дисквалификацию.

3.5. Протокол соревнований должен быть опубликован, как можно скорее, после окончания соревнований. Протокол должен содержать следующую информацию:

- титульный лист, включающий полное наименование соревнований, дату и место проведения соревнований;
- лист с составом судейской коллегии соревнований с указанием судейских категорий и территориальной принадлежности;
- количество участников от региональных спортивных федераций;

- окончательные результаты, содержащие наименование дисциплины, дату и место ее проведения, а так же фамилия, имя, отчество участников соревнований, даты рождения, регион, итоговые результаты, итоговое место. Протоколы должны быть доступны всем заинтересованным лицам для ознакомления.

#### 4. Участники соревнований

##### 4.1. Спортсмены

4.1.1. Возрастные группы в спортивных дисциплинах, объединенных наименованием «спидскейтинг» представлены в таблице №1:

Таблица №1

№ п/п	Наименование спортивной дисциплины	Возрастная группа
1	«Трек 300 м», «трек 500 м», трек 1000 м, «трек - гонка с выбыванием на очки 10000 м», «трек - гонка с выбыванием 15000 м», «трек - эстафета 3000 м», «эстафета 5000 м»	Мужчины, женщины (19 лет и старше)
2	«Гонка - марафон»	Мужчины, женщины (15 лет и старше)
3	«трек - гонка на очки 5000 м», «трек - гонка с выбыванием 10000 м»	Мальчики, девочки (8 лет), мальчики, девочки (9-10 лет), юноши, девушки (11-12 лет), юноши, девушки (13-14 лет), юниоры, юниорки (15-16 лет), юниоры, юниорки (17-18 лет)
4	«Спринт 100 м», «спринт 300 м», «спринт 1 круг», «спринт 500 м», «спринт 1000 м», «гонка на очки», «гонка с выбыванием»	Мальчики, девочки (8 лет); мальчики, девочки (9-10 лет), юноши, девушки (11-12 лет), юноши, девушки (13-14 лет), юниоры, юниорки (15-16 лет), юниоры, юниорки (17-18 лет); мужчины, женщины (19 лет и старше)

4.1.2. Возрастные группы в спортивных дисциплинах, объединенных наименованием «фигурное катание» представлены в таблице №2:

Таблица №2

№ п/п	Наименование спортивной дисциплины	Возрастная группа
1	«Фигурное катание - одиночное - двурядные коньки - обязательная программа», «фигурное катание - одиночное - двурядные коньки - произвольная программа»	Девочки (9-10 лет), девочки (10-13 лет), девушки (10-15 лет), юниорки (13-18 лет), женщины (13 лет и старше)

2	«Фигурное катание - одиночное - двурядные коньки - двоеборье»	Девочки (9-10 лет), девочки (10-13 лет), девушки (10-15 лет), юниорки (13-18 лет)
3	«Фигурное катание - одиночное - однорядные коньки»	Мальчики, девочки (9-10 лет), юноши, девушки (10-18 лет), юниоры, юниорки (13-18 лет), мужчины, женщины (13 лет и старше)



Соревнования по спортивным дисциплинам, содержащим в своих наименованиях слова «фигурное катание», проходят по квалификационным программам, которые представлены в таблице № 3.1:

Таблица № 3.1

Квалификационные программы

Наименование квалификационной программы	Программа	Время выполнения программ (м/ж), (мин сек.)	Коэффициент компонентов (м/ж)	Перечень элементов, подлежащих исполнению в программе
МС	Короткая программа	2.30*	1.67 / 1.33	<p>1. Прыжок одинарный или двойной Аксель.                  2. Любой прыжок в два и более оборотов.                  3. Каскад, состоящий из двух прыжков: двойного или тройного + двойного или тройного прыжков.                  Все прыжки короткой программы должны быть различными, разрешается каскад из двух одинаковых прыжков.                  4. Прыжок во вращение, только в одну позицию, без смены ноги (минимум четыре оборота).                  5. Вращение в одной позиции:                  - для мужчин вращение со сменой ноги, Либела или Волчок, позиция вращения должна отличаться от позиции прыжка во вращение (минимум четыре оборота на каждой ноге).                  - для женщин вращение Заклон вбок или назад (минимум четыре оборота). Заход прыжком и смена ноги запрещены.                  6. Комбинированное вращение с только одной сменой ноги (минимум четыре оборота на каждой ноге). Заход прыжком запрещен.</p> <p>7. Дорожка шагов с полным использованием спортивной площадки, длительностью не более 40 секунд.                  Уровни дорожки шагов и вращений - любой.                  Оцениваются три компонента: 1. Композиция 2. Представление 3. Мастерство катания.                  Снижение за каждое падение или нарушение - 1.0 балл.</p>

			В Короткой программе необходимо набрать минимальную сумму в технической оценке шестнадцать (16) баллов. Все элементы Короткой программы должны быть выполнены без падений, срывов и прыжков пониженных (<<).
Произвольная программа	4.30** / 4.00**	3.33 / 2.67	<p>1. Максимум восемь (8) прыжковых элементов для мужчин и семь (7) прыжковых элементов для женщин.  Допускается не более трех (3) каскадов/комбинаций прыжков, варианты:  - либо три (3) каскада;  - либо два (2) каскада + только одна (1) комбинация прыжков.  Только один каскад/комбинация может состоять из трех прыжков, два других каскада/комбинации могут состоять только из двух прыжков. Комбинация прыжков может состоять из двух или трех прыжков: первыми могут быть любые прыжки с любым количеством оборотов - последний прыжок одинарный или двойной Аксель, выполненный без подскока.</p>
			<p>Любой прыжок в один и более оборотов могут быть исполнены два раза за программу. Повтор прыжка разрешен только в каскаде или комбинации.  2. Максимум три (3) вращения:  - вращение в одной позиции без смены или со сменой ноги. Заход прыжком запрещен.  - прыжок во вращение без смены ноги и позиции.  - комбинированное вращение без смены или со сменой ноги. Заход прыжком разрешен.  3. Одна дорожка шагов с полным использованием спортивной площадки длительностью не более 40 секунд.  4. Одна хореографическая последовательность, включающая в себя не менее одного (1) «оригинального» прыжка не из списка и не менее двух (2) спиралей (на разных ногах), необходимо удерживать положение тела и ноги не менее трех секунд в каждой позиции. Вся последовательность должна длиться не более 30 секунд.</p>

				<p>Уровни дорожки шагов и вращений – любой.  Оцениваются три компонента: 1. Композиция 2. Представление  3. Мастерство катания.  Снижение за каждое падение или нарушение - 1.0 балл.</p>
КМС	Короткая программа	2.30*	1.67 / 1.33	<p>В Произвольной программе необходимо набрать минимальную сумму в технической оценке тридцать (30) баллов, выполнить одинарный или двойной Аксель, четыре (4) разнообразных прыжка в два и более оборотов, два (2) каскада из двух двойных прыжков.  Предписанные элементы Произвольной программы должны быть выполнены без падений, срывов и прыжков пониженных (&lt;&lt;).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Прыжок одинарный или двойной Аксель.</li> <li>2. Любой прыжок в два и более оборотов.</li> <li>3. Каскад, состоящий из двух прыжков: двойного или тройного + двойного или тройного прыжков.</li> </ol> <p>Все прыжки короткой программы должны быть различными, разрешается каскад из двух одинаковых прыжков.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Прыжок во вращение без смены ноги и позиции (минимум четыре оборота).</li> <li>5. Вращение в одной позиции: <ul style="list-style-type: none"> <li>- для мужчин и юниоров вращение со сменой ноги, Либела или Волчок, позиция должна отличаться от позиции прыжка во вращение (минимум четыре оборота на каждой ноге). Заход прыжком запрещен.</li> <li>- для женщин и юниорок вращение Заклон вбок или назад (минимум четыре оборота). Заход прыжком и смена ноги в Заклоне запрещены.</li> </ul> </li> <li>6. Комбинированное вращение с только одной сменой ноги (минимум четыре оборота на каждой ноге). Заход прыжком запрещен.</li> <li>7. Дорожка шагов с полным использованием спортивной</li> </ol>

			<p>площадки, длительностью не более 40 секунд.  Уровни дорожки шагов и вращений – любой.  Оцениваются три компонента: 1. Композиция 2. Представление  3. Мастерство катания.  Снижение за каждое падение или нарушение - 1.0 балл.  В Короткой программе необходимо набрать минимальную сумму в технической оценке четырнадцать (14) баллов. Все элементы Короткой программы должны быть выполнены без падений, срывов и прыжков пониженных (&lt;&lt;).</p>
Произвольная программа	4.30** / 4.00**	3.33 / 2.67	<p>1. Максимум семь (7) прыжковых элементов для юношей и девушек.  Допускается не более трех (3) каскадов/комбинаций прыжков, варианты:  - либо три (3) каскада;  - либо два (2) каскада + только одна (1) комбинация прыжков.  Только один каскад/комбинация может состоять из трех прыжков, два других каскада/комбинации могут состоять только из двух прыжков. Комбинация прыжков может состоять из двух или трех прыжков: первыми могут быть любые прыжки с любым количеством оборотов - последний прыжок одинарный или двойной Аксель, выполненный без подскока.  Любой прыжок в один и более оборотов могут быть исполнены два раза за программу. Повтор прыжка разрешен только в каскаде или комбинации.  2. Максимум три (3) вращения:  - вращение в одной позиции без смены или со сменой ноги. Заход прыжком запрещен.  - прыжок во вращение без смены ноги и позиции.  - комбинированное вращение без смены или со сменой ноги оборота или Заход прыжком разрешен.  3. Одна дорожка шагов с полным использованием спортивной площадки, длительностью не более 40 секунд.  4. Одна хореографическая последовательность, включающая в</p>

				<p>себя не менее одного (1)  «оригинального» прыжка не из списка и не менее двух (2) спиралей (на разных ногах), необходимо удерживать положение тела и ноги не менее трех секунд в каждой позиции. Вся последовательность должна длиться не более 30 секунд. Уровни дорожки шагов и вращений – любой.  Оцениваются три компонента: 1. Композиция 2. Представление 3. Мастерство катания.  Снижение за каждое падение или нарушение - 1.0 балл.  В Произвольной программе необходимо набрать минимальную сумму в технической оценке двадцать семь (27) баллов, выполнить одинарный или двойной Аксель, три (3) разнообразных прыжка в два (2) и более оборотов, один (1) каскад из двух двойных прыжков.  Предписанные элементы Произвольной программы должны быть выполнены без падений, срывов и прыжков пониженных (&lt;&lt;).</p>
Первый спортивный разряд	Короткая программа	2.15*	1.5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Прыжок одинарный или двойной Аксель.</li> <li>2. Любой прыжок в два и более оборотов.</li> <li>3. Каскад, состоящий из двух прыжков: двойного + одинарного, двойного или тройного прыжков. Все прыжки Короткой программы должны быть различными, разрешается каскад из двух одинаковых прыжков.</li> <li>4. Прыжок во вращение без смены ноги и позиции (минимум четыре оборота).</li> <li>5. Вращение в одной позиции: <ul style="list-style-type: none"> <li>- для мужчин, юниоров и юношей вращение со сменой ноги, Либела или Волчок, позиция должна отличаться от позиции прыжка во вращение (минимум четыре оборота на каждой ноге). Заход прыжком запрещен.</li> <li>- для женщин, юниорок и девушек вращение без смены ноги, Либела, Волчок или Заклон, (минимум четыре оборота). Позиция должна отличаться от позиции прыжка во вращение.</li> </ul> </li> </ol>

				<p>Заход прыжком запрещен.</p> <p>6. Комбинированное вращение с только одной сменой ноги (минимум четыре оборота на каждой ноге). Заход прыжком запрещен.</p> <p>7. Дорожка шагов с полным использованием спортивной площадки длительностью не более 40 секунд.</p> <p>Уровни дорожки шагов и вращений – любой.</p> <p>Оцениваются три компонента: 1. Композиция 2. Представление 3. Мастерство катания.</p> <p>Снижение за каждое падение или нарушение - 1.0 балл.</p> <p>В Короткой программе необходимо набрать минимальную сумму в технической оценке одиннадцать (11) баллов. Все элементы Короткой программы должны быть выполнены без падений, срывов и прыжков пониженных (&lt;&lt;).</p>
Первый спортивный разряд	Произвольная программа	3.30**	3.33 / 2.67	<p>1. Максимум шесть (6) прыжковых элементов.</p> <p>Допускается не более двух (2) каскадов/комбинаций прыжков, варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- либо два (2) каскада</li> <li>- либо один (1) каскад + только одна (1) комбинация прыжков.</li> </ul> <p>Только один каскад/комбинация может состоять из трех прыжков, другой каскад/комбинация могут состоять только из двух прыжков. Комбинация прыжков может состоять из двух или трех прыжков: первыми могут быть любые прыжки с любым количеством оборотов - последний прыжок одинарный или двойной Аксель, выполненный без подскока.</p> <p>Любой прыжок в один и более оборотов могут быть исполнены два раза за программу. Повтор прыжка разрешен только в каскаде или комбинации.</p> <p>2. Максимум три вращения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- вращение в одной позиции без смены или со сменой ноги.</li> </ul> <p>Заход прыжком запрещен;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- прыжок во вращение без смены ноги и позиции;</li> <li>- комбинированное вращение без смены или со сменой ноги.</li> </ul>

				<p>Заход прыжком разрешен.</p> <p>3. Одна дорожка шагов с полным использованием спортивной площадки длительностью не более 40 секунд.</p> <p>4. Одна хореографическая последовательность, включающая в себя не менее одного (1) «оригинального» прыжка не из списка и не менее двух (2) спиралей (на разных ногах), необходимо удерживать положение тела и ноги не менее трех секунд в каждой позиции. Вся последовательность должна длиться не более 30 секунд.</p> <p>Уровни дорожки шагов и вращений – любой.</p> <p>Оцениваются три компонента: 1. Композиция 2. Представление 3. Мастерство катания.</p> <p>Снижение за каждое падение или нарушение - 1.0 балл.</p> <p>В Произвольной программе необходимо набрать минимальную сумму в технической оценке двадцать (20) баллов, одинарный или двойной Аксель, два (2) разнообразных прыжка в два оборота, прыжок один (1) каскад из двух двойных прыжков. Предписанные элементы Произвольной программы должны быть выполнены без падений, срывов и прыжков пониженных (&lt;&lt;).</p>
Второй спортивный разряд	Произвольная программа	3.30**	2.0	<p>1. Максимум 5 прыжковых элементов.</p> <p>Допускается не более двух (2) каскадов/комбинаций прыжков, варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- либо 2 каскада</li> <li>- либо 1 каскад + только одна (1) комбинация прыжков.</li> </ul> <p>Только один каскад/комбинация может состоять из трех прыжков, другой каскад/комбинация могут состоять только из двух прыжков. Комбинация прыжков может состоять из двух или трех прыжков: первыми могут быть любые прыжки с любым количеством оборотов - последний прыжок одинарный или двойной Аксель, выполненный без подскока.</p> <p>Любой прыжок в один и более оборотов могут быть исполнены два раза за программу.</p>

				<p>Повтор прыжка разрешен только в каскаде или комбинации.</p> <p>2. Максимум два (2) вращения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- вращение в одной базовой позиции без смены или со сменой ноги;</li> <li>- комбинированное вращение без смены или со сменой ноги.</li> </ul> <p>Вход прыжком в обоих вращениях разрешен.</p> <p>3. Одна дорожка шагов с полным использованием спортивной площадки длительностью не более 30 секунд.</p> <p>4. Одна хореографическая последовательность, включающая в себя не менее одного (1) «оригинального» прыжка не из списка и не менее двух (2) спиралей (на разных ногах), необходимо удерживать положение тела и ноги не менее трех секунд в каждой позиции. Вся последовательность должна длиться не более 30 секунд.</p> <p>Уровни дорожки шагов и вращений - не выше третьего.</p> <p>Оцениваются три компонента: 1. Композиция 2. Представление 3. Мастерство катания.</p> <p>Снижение за каждое падение или нарушение – 0,5 баллов.</p> <p>В Произвольной программе необходимо набрать минимальную сумму в технической оценке пятнадцать (15) баллов, прыжок одинарный Аксель, два (2) разнообразных прыжка в два оборота, один (1) каскад, состоящий из двойного + одинарного прыжков.</p> <p>Предписанные элементы Произвольной программы должны быть выполнены без падений, срывов и прыжков пониженных (&lt;&lt;).</p>
Третий спортивный разряд	Произвольная программа	3.15**	1.8	<p>1. Максимум четыре (4) прыжковых элемента.</p> <p>Допускается не более двух (2) каскадов/комбинаций прыжков, варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- либо два (2) каскада</li> <li>- либо один (2) каскад + только одна (1) комбинация прыжков.</li> </ul> <p>Каскад/комбинация могут состоять только из двух (2) прыжков.</p> <p>Комбинация прыжков может состоять только из двух прыжков:</p>



				<p>первый прыжок с любым количеством оборотов - второй прыжок одинарный Аксель, выполненный без подскока. Любой прыжок в один и более оборотов могут быть исполнены два раза за программу. Повтор прыжка разрешен только в каскаде или комбинации.</p> <p>2. Максимум два вращения:  - вращение в одной базовой позиции без смены или со сменой ноги;  - комбинированное вращение, без смены или со сменой ноги. Вход прыжком в обоих вращениях разрешен.</p> <p>3. Одна дорожка шагов с длительностью не более 30 секунд.</p> <p>4. Одна хореографическая последовательность, включающая в себя не менее одного (1) «оригинального» прыжка не из списка и не менее двух (2) спиралей (на разных ногах), необходимо удерживать положение тела и ноги не менее трех секунд в каждой позиции. Вся последовательность должна длиться не более 30 секунд. Уровни дорожки шагов и вращений - не выше второго.</p> <p>Оцениваются три компонента: 1. Композиция  2. Представление 3. Мастерство катания.</p> <p>Снижение за каждое падение или нарушение - 0,5 баллов.</p> <p>В Произвольной программе необходимо набрать минимальную сумму в технической оценке тринадцать (13) баллов, прыжок одинарный Аксель, один (1) прыжок в два оборота.</p> <p>Предписанные элементы Произвольной программы должны быть выполнены без падений, срывов и прыжков пониженных (&lt;&lt;).</p>
Первый юношеский спортивный разряд	Произвольная программа	3.00**	1.8	<p>1. Максимум четыре (4) прыжковых элемента. Допускается не более двух (2) каскадов/комбинаций прыжков, варианты:  -либо два (2) каскада  -либо один (2) каскад + только одна (1) комбинация прыжков. Каскад/комбинация могут состоять только из двух (2) прыжков.</p>

				<p>Комбинация прыжков может состоять только из двух прыжков: первый прыжок с любым количеством оборотов, второй прыжок одинарный Аксель, выполненный без подскока.</p> <p>Любой прыжок в один и более оборотов могут быть исполнены два раза за программу. Повтор прыжка разрешен только в каскаде или комбинации.</p> <p>2. Максимум два вращения: вращение в одной базовой позиции без смены или со сменой ноги. комбинированное вращение без смены или со сменой ноги. Вход прыжком в обоих вращениях разрешен.</p> <p>3. Одна дорожка шагов с полным использованием спортивной площадки длительностью не более 30 секунд.</p> <p>4. Одна хореографическая последовательность, включающая в себя не менее одного (1) «оригинального» прыжка не из списка и не менее двух (2) спиралей (на разных ногах), необходимо удерживать положение тела и ноги не менее трех секунд в каждой позиции. Вся последовательность должна длиться не более 30 секунд. Уровни дорожки шагов и вращений - не выше второго. Оцениваются три компонента: 1. Композиция 2. Представление 3. Мастерство катания. Снижение за каждое падение или нарушение - 0,5 баллов. В Произвольной программе необходимо набрать минимальную сумму в технической оценке двенадцать (12) баллов, прыжок одинарный Аксель. Предписанный прыжок должен быть выполнен без падения, срыва и не должен быть пониженным (&lt;&lt;).</p>
Второй юношеский спортивный разряд	Произвольная программа	2.30**	1.6	<p>1. Максимум четыре (4) прыжковых элемента. Допускается не более двух (2) каскадов/комбинаций прыжков, варианты: -либо два (2) каскада -либо один (2) каскад + только одна (1) комбинация прыжков.</p>

				<p>Каскад/комбинация могут состоять только из двух (2) прыжков. Комбинация прыжков может состоять только из двух прыжков: первый прыжок с любым количеством оборотов, второй прыжок одинарный Аксель, выполненный без подскока.</p> <p>Любой прыжок в один и более оборотов могут быть исполнены два раза за программу. Повтор прыжка разрешен только в каскаде или комбинации. Запрещены прыжки более двух оборотов.</p> <p>2. Максимум два вращения: вращение в одной базовой позиции без смены или со сменой ноги. комбинированное вращение без смены или со сменой ноги. Заход прыжком в обоих вращениях запрещен.</p> <p>3. Одна дорожка шагов с полным использованием спортивной площадки длительностью не более 30 секунд.</p> <p>4. Одна хореографическая последовательность, включающая в себя не менее одного (1) «оригинального» прыжка не из списка и не менее двух (2) спиралей (на разных ногах), необходимо удерживать положение тела и ноги не менее трех секунд в каждой позиции. Вся последовательность должна длиться не более 30 секунд. Уровни дорожки шагов и вращений - не выше первого. Оцениваются три компонента: 1. Композиция 2. Представление 3. Мастерство катания. Снижение за каждое падение или нарушение - 0,5 балл. В Произвольной программе необходимо набрать минимальную сумму в технической оценке десять (10) баллов и выполнить прыжок «Лутц». Предписанный прыжок должен быть выполнен без падения, срыва и не должен быть пониженным (&lt;&lt;).</p>
Третий юношеский спортивный разряд	Произвольная программа	2.00**	1.5	1. Максимум три прыжковых элемента. Допускается не более одного каскада из двух прыжков. Запрещены перекидной прыжок, одинарный Аксель и прыжки в два и более оборотов.

				<p>Только один прыжок можно повторить два раза за программу. Повтор прыжка разрешен только в каскаде.</p> <p>2. Максимум два различных вращения в одной позиции без смены или со сменой ноги. Заход прыжком в обоих вращениях запрещен.</p> <p>3. Одна дорожка шагов с полным использованием спортивной площадки длительностью не более 30 секунд.</p> <p>4. Одна хореографическая последовательность, включающая в себя не менее одного (1) «оригинального» прыжка не из списка и не менее двух (2) спиралей (на разных ногах), необходимо удерживать положение тела и ноги не менее трех секунд в каждой позиции. Вся последовательность должна длиться не более 30 секунд. Уровни дорожки шагов и вращений - не выше первого.</p> <p>Оцениваются три компонента: 1. Композиция 2. Представление 3. Мастерство катания. Снижение за каждое падение или нарушение - 0,5 балл.</p> <p>В Произвольной программе необходимо набрать минимальную сумму в технической оценке восемь (8) баллов и выполнить прыжок «Риттбергер».</p> <p>Предписанный прыжок должен быть выполнен без падения, срыва и не должен быть пониженным (&lt;&lt;).</p>
--	--	--	--	--

\*Для короткой программы +/- 5 сек.

\*\*Для произвольной программы до +/- 10 сек.

Сокращения, используемые в таблице № 3.1:

МС – спортивное звание «мастер спорта России»;

КМС – спортивный разряд «кандидат в мастера спорта»;

<< – символ, обозначающий снижение базовой оценки прыжка.

*Абзац утратил силу (приказ Минспорта России от 20.12.2024 № 1278).*

## Условия допуска к квалификационным программам

*Таблица утратила силу (приказ Минспорта России от 20.12.2024 № 1278).*

Сокращения, используемые в таблице № 3.2:

МСМК – спортивное звание «мастер спорта России международного класса».

4.1.3. Возрастные группы в спортивных дисциплинах «фристайл - слалом», «фристайл - слалом - скоростной», «слайды», «фристайл - слалом - прыжок в высоту» представлены в таблице №5:

Таблица №5

№ п/п	Наименование спортивной дисциплины	Возрастная группа
1	«Фристайл - слалом», «фристайл - слалом - скоростной»	Юноши, девушки (8-9 лет), юниоры, юниорки (10-18 лет), мужчины, женщины
2	«Слайды»	Мужчины, женщины (10 лет и старше)
3	«Фристайл - слалом - прыжок в высоту»	Мужчины, женщины (11 лет и старше)

4.1.4. Возрастные группы в спортивной дисциплине «хоккей» представлены в таблице №6:

Таблица №6

№ п/п	Наименование спортивной дисциплины	Возрастная группа
1	«Хоккей»	Мужчины (15 лет и старше)

4.1.5. Возрастные группы в спортивной дисциплине «самокат» представлены в таблице №7:

Таблица №7

№ п/п	Наименование спортивной дисциплины	Возрастная группа
1	«Самокат-парк», «самокат-улица»	Мужчины (12 лет и старше)

4.1.6. Для участия в спортивных соревнованиях по роллер спорту спортсмен должен достичь установленного возраста в календарный год проведения спортивных соревнований.

4.1.7. Спортсмены каждой возрастной группы соревнуются только между собой. В отдельных случаях по решению президиума ФРСР, на основании письменного заявления от региональной спортивной федерации, к которой относится спортсмен, разрешается участие спортсменов одной возрастной группы в соревнованиях старшей возрастной группе, но не выше чем на одну возрастную группу, при условии соответствия спортивной квалификации данных спортсменов.

4.1.8. Принимая участие в соревнованиях, спортсмен обязан:

- безоговорочно выполнять требования мер безопасности, Правил и Положения, соблюдать утвержденный график соревнований;
- своевременно появляться на старте или площадке по вызову судей;
- по требованию судей называть свою фамилию, стартовый номер и организацию, которую он представляет;
- быть корректным в отношениях со спортсменами, судьями и обслуживающим персоналом;
- соблюдать нормы поведения и этики, дисциплинарный кодекс Федерации в местах проведения соревнований и вне их;
- выполнять инструкции судей соревнований, а также других официальных лиц, работающих или присутствующих на соревнованиях в виде организаторов и т.п.;
- выходить на соревновательную площадку только в строго установленных организаторами местах, нарушение этого пункта ведет к отстранению от соревнований спортсмена;
- в случае вынужденного выбывания по состоянию как по причине болезни или травмы из числа участников соревнований сообщить об этом судейскую коллегия через представителя команды;
- выглядеть опрятно, в соответствии с требованиями спортивной дисциплины, в которой он выступает, и в соответствии с Положением о спортивной форме спортсменов на официальных соревнованиях по роллер спорту, утвержденном Президиумом Федерации.

4.1.9. Принимая участие в соревнованиях, спортсмен имеет право:

- обращаться к судьям за разъяснениями только через представителя команды или личного тренера;
- быть назначенным представителем команды, в отсутствие тренера или официального представителя;
- на предоставление официальных тренировок накануне проведения соревнований.

4.1.10. Спортсмен, тренер и представитель команды не могут одновременно совмещать функции и обязанности члена судейской коллегии в категориях, видах программ в которых участвует сам спортсмен или (спортсмены, представителями (тренерами) которых они являются).

4.2. Представитель команды и тренеры.

4.2.1. Каждая команда, клуб или организация, участвующая в соревнованиях, должна иметь своего представителя, который является руководителем команды и отвечает за дисциплину и организованность. При

отсутствии представителя команды его обязанности выполняет тренер команды, либо спортсмен (в отсутствии тренера).

4.2.2. Команда, клуб или организация, подавшая заявку на участие в соревнованиях, должна заявить своего представителя одновременно с составом участников.

4.2.3. Представитель команды обязан:

- знать и выполнять настоящие Правила, Положение и Регламент соревнований, дисциплинарный кодекс Федерации;
- своевременно подавать заявки на участие команды в соревнованиях в комиссию по допуску;
- обеспечить своевременное прибытие команды к месту проведения соревнований;
- обеспечить своевременный выход на старт или площадку спортсменов команды;
- присутствовать на месте проведения соревнований до их завершения;
- обеспечить соблюдение всеми членами команды настоящих Правил, Положения и Регламента соревнования, требований дисциплины, в том числе дисциплинарного кодекса Федерации, режима спортивной деятельности и отдыха;
- регулярно информировать спортсменов и тренеров команды об изменениях в программе соревнований и всех распоряжение судейской коллегии;
- обеспечить своевременное прибытие команды на торжественные мероприятия - церемонии открытия и закрытия соревнований, награждения победителей;
- не вмешиваться в работу судейской коллегии;
- отпускать спортсменов за пределы расположения или места проведения соревнований только с разрешения главного судьи соревнований.

4.2.4. Представитель команды имеет право:

- присутствовать на совещаниях судейской коллегии, если они проводятся совместно с представителями команд;
- подавать заявления и протесты главному судье соревнований и предоставлять по этому поводу в судейской коллегии свои объяснения и толкования существующих проблем и несогласованностей.

4.2.5. Представитель команды и тренеры не должны присутствовать на площадке, где непосредственно проходит выступление спортсменов. Для их присутствия выделяется отдельная зона для ведения спортсмена по дистанции, либо для просмотра выступления.



#### 4.3. Антидопинговый и медицинский контроль

4.3.1. Медицинское обеспечение соревнований осуществляется в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 23.12.2020 г. № 1144н «Об утверждении порядка организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО)» и форм медицинских заключений о допуске к участию физкультурных и спортивных мероприятиях».

4.3.2. Согласно Общероссийских антидопинговых правил, утвержденных приказом Минспорта России от 24 июня 2021 г. № 464, все спортсмены и тренеры должны быть информированы о недопущении употребления запрещенных субстанций.

4.3.3. Обязательный допинговый контроль проводится с соблюдением требований международного стандарта для тестирования участников спортивного соревнования, определенного международной организацией, осуществляющей борьбу с допингом и признанной Международным Олимпийским комитетом.

4.3.4. Принимая во внимание, что Международный олимпийский комитет, международные и национальные спортивные федерации, Всемирное антидопинговое агентство (ВАДА) и национальные антидопинговые службы направляют свои усилия на распространение духа честной игры и ведут борьбу с применением допинга в спорте - спортивные федерации, тренеры и спортсмены обязуются:

- не допускать применения спортсменами на соревнованиях как внутри страны, так и за рубежом медикаментов в любых формах, пищевых добавок, специализированных препаратов спортивного питания без назначения врача сборной команды;

- содействовать выполнению на соревнованиях и тренировочных сборах как внутри страны, так и за рубежом регламента прохождения антидопингового контроля в соответствии с Кодексом ВАДА, всемирной антидопинговой

Конвенцией ЮНЕСКО, антидопинговыми правилами международных и национальных спортивных федераций;

- употребление любых запрещенных лекарственных веществ, которые могут повлиять на выступление спортсмена, при отсутствии разрешения на их терапевтическое использование, сознательно либо иначе, категорически запрещено. Если подобное употребление имело место, спортсмен отстраняется от участия в соревнованиях, и это может привести к последующей дисквалификации.

## **5. Судейство**

### **5.1. Судейская коллегия**

5.1.1. Для обеспечения целостности и определения победителей соревнований формируется судейская коллегия. Назначение судей в судейские коллегии осуществляется в соответствии с квалификационными требованиями к спортивным судьям по виду спорта «роллер спорт», утвержденными в установленном порядке.

5.1.2. Количественный состав судейской коллегии определяется в зависимости от статуса соревнований и утверждается организатором за 14 дней до дня начала их проведения. Главная судейская коллегия (далее - ГСК) состоит из трех наиболее подготовленных судей, которую возглавляет главный судья соревнований. Состав судейской коллегии определяется исходя из спортивной дисциплины и статуса соревнования.

5.1.3. Состав бригад судей - постоянный на все время данного соревнования. Замена судьи допускается лишь в случае его болезни или других обстоятельств, не позволяющих ему продолжать выполнение своих обязанностей. Состав судейских бригад должен соответствовать Квалификационным требованиям к спортивным судьям по виду спорта «роллер спорт», Положения о КТСС.

### **5.2. Апелляции, протесты.**

5.2.1. Апелляция (протест) подается в главную судейскую коллегия (ГСК) официальным представителем региональной спортивной федерации;

5.2.2. Апелляция должна быть составлена в письменной форме (приложение № 4 к настоящим Правилам) и передана в ГСК не позднее 15 минут после объявления результатов. Причины протеста должны быть изложены в письменной форме с указанием нарушенного пункта Правил.

5.2.3. Подача апелляции/протеста сопровождается уплатой апелляционного сбора, который составляет двухкратный размер

регистрационного (стартового, заявочного) взноса, но не менее 5000 рублей. Уплата апелляционного сбора осуществляется в Федерацию. При принятии решения об удовлетворении апелляции / протеста, апелляционный сбор возвращается заявителю в полном размере;

5.2.4. Решение по каждой поданной апелляции \ протесту разъясняется главным судьей или представителем ГСК сначала устно официальному представителю, затем в письменном виде.

## **6. Правила спортивных дисциплин, объединенных наименованием «спидскейтинг»**

### **6.1. Место проведения соревнований и оборудование**

6.1.1. Для соревнований может быть использован либо специализированный трек или участок асфальтовой дороги (далее - роад). Роад различают с «открытым» или «закрытым» кругом.

6.1.2. Дистанция измеряется:

- на треке и роаде по внутреннему краю соревновательной трассы в 50 см от внутреннего радиуса;

- на роаде с правыми и левыми поворотами замеры выполняются вдоль воображаемой линии, где начинается и заканчивается поворот (см. рис.1);

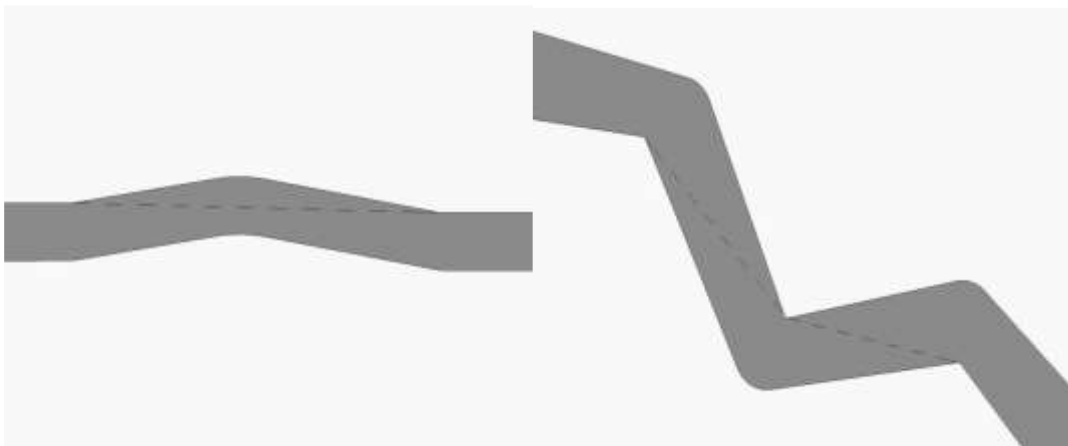


Рисунок 1.

- при «открытых» кругах роада замеры дистанции осуществляются посередине дорожного полотна при использовании всей его ширины, или посередине выделенной для проведения соревнования части дорожного полотна;

6.1.3. Границы соревновательной трассы четко обозначаются имеющимися краями дорожного полотна или с использованием специальных элементов.

Такие элементы никогда не размещают на самой трассе, так как они могут представлять опасность для спортсменов.

6.1.4. Во время соревнований только судьям и спортсменам разрешается находиться на дистанции. Представители команд и врач могут выходить на дистанцию, когда получают на это разрешение главного судьи.

6.1.5. Для тренеров на каждом соревновании выделяется отдельная тренерская зона для взаимодействия со спортсменами по ходу дистанции.

6.1.6. Для спортсменов выделяется две зоны - зона ожидания старта и предстартовая зона (сбор спортсменов в соответствии с очередностью забегов).

6.1.7. Со стороны внутреннего края соревновательной трассы определяется зона безопасности шириной 2 м, которая свободна от каких-либо препятствий, которые могут представлять опасность для спортсменов.

6.1.8. Соответствие трассы для использования во время соревнования устанавливается главным судьей перед началом стартов и подтверждается Актом готовности объекта спорта к проведению соревнования.

6.1.9. Направление движения по трассе - против часовой стрелки. Для соревнований на треке или роаде с замкнутым кругом, спортсмены располагаются таким образом, чтобы их левые руки находились в середине круга.

6.1.10. Линия старта:

- стартовая зона обозначается белой сплошной линией шириной 5 см, и не должна находиться на повороте;

- для дистанций 200 м и 300 м, вторая линия проводится в 60 см перед линией старта во всю ширину соревновательной трассы (рис.2);

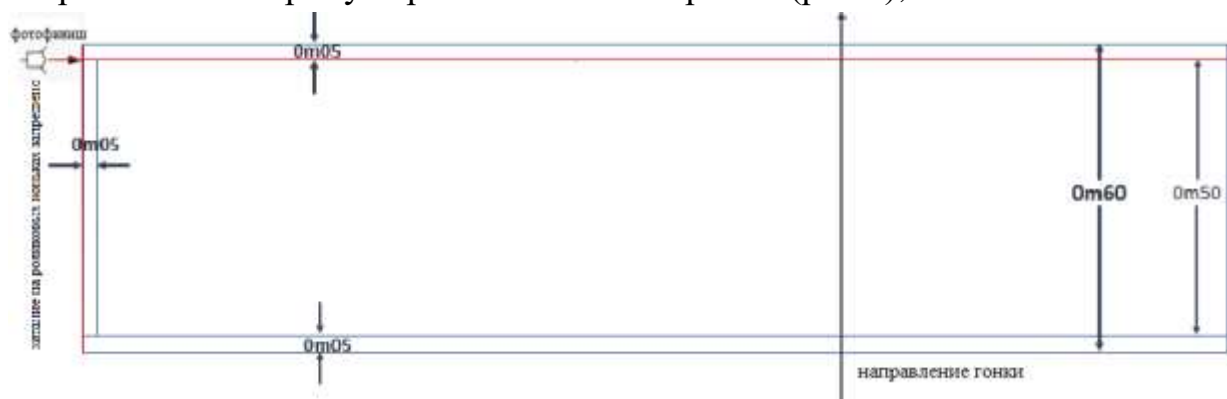


Рисунок 2.

- для дистанции 100 м линия старта определяет два (2) или три (3) равных места шириной 2,6 м. Вторая линия должна находиться в 60 см от линии старта

- для дистанции 500 м, 1000 м, 1 круг, линия старта определяет шесть равных мест по 1 м на каждого спортсмена. Если ширина трассы 5 м, то по 80 см на каждого спортсмена (рис.3).

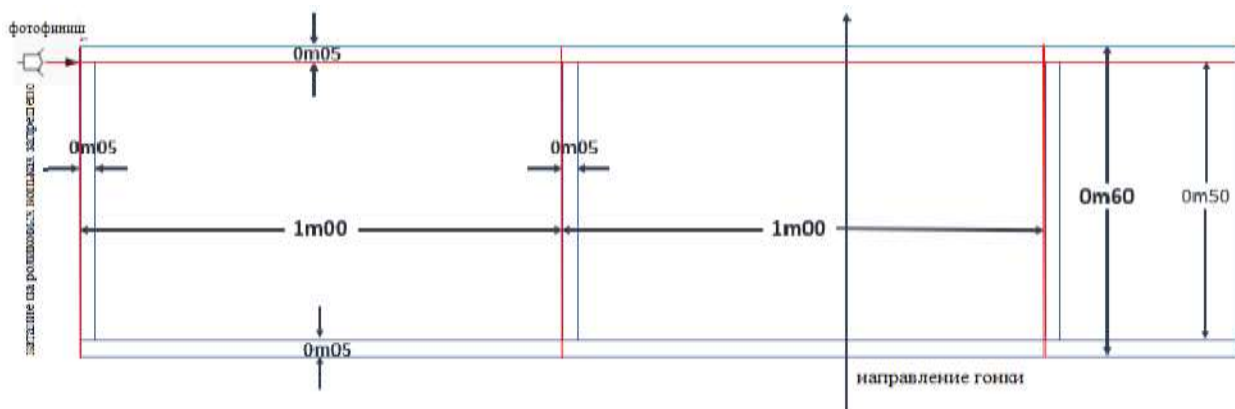


Рисунок 3.

6.1.11. Финишная линия размещается на прямом отрезке трассы минимум через 60 м после поворота и обозначается белой сплошной линией шириной 5 см. Ни в коем случае финишная линия не должна находиться на повороте гоночной трассы.

6.1.12. Дорожки для спринтерских забегов на 100 м должны быть шириной 2.6 м и ограничены белыми линиями шириной 5 см (рис.4). Дорожки должны быть идентичны. Если это невозможно, то используется только две дорожки на дороге шириной 8 м. Спортсмен должен двигаться в пределах одной дорожки. В случае касания спортсменом ограничительной линии дорожки, он дисквалифицируется.

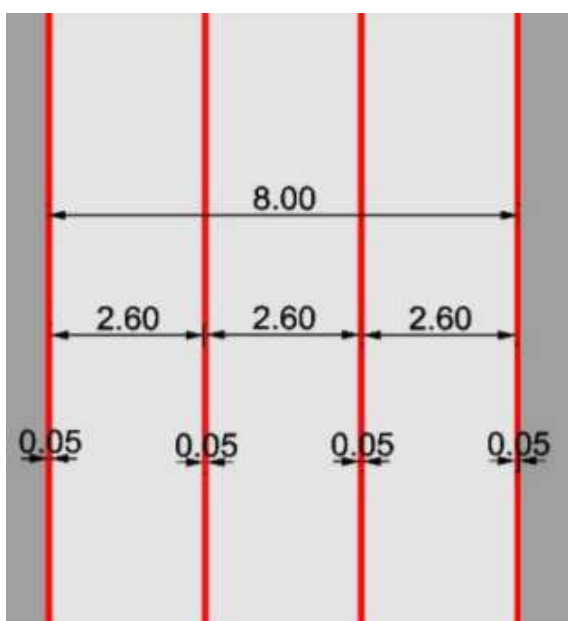


Рисунок 4.

6.1.13. Оборудование линий старта и финиша:

- фотоэлементы линии старта и линии финиша размещаются на высоте 40 см от поверхности (рис.5);
- в случае соревнования в темное время суток, линия финиша освещается, чтобы обеспечить соответствующее функционирование фотофиниша (минимум 1500 лк) при использовании транспондеров, фотофиниш используется для определения официального рейтинга по крайней мере десяти спортсменов.

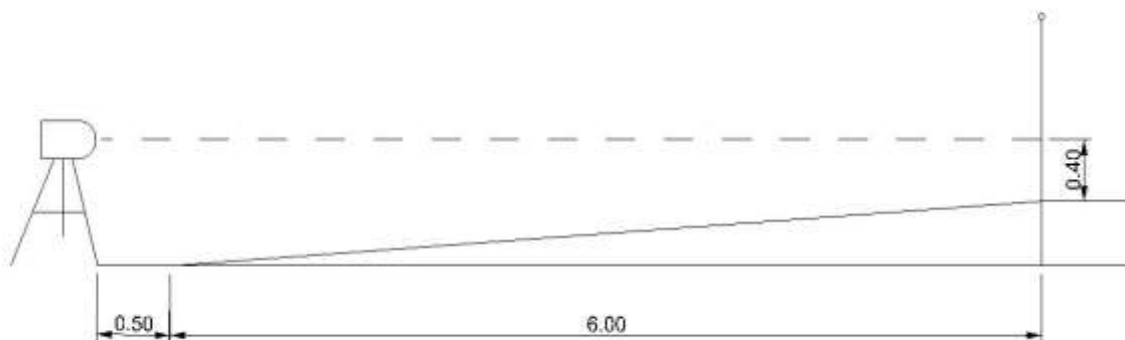


Рисунок 5.

Другое оборудование, размещаемое внутри трассы, учитывая зону безопасности (6.1.5), не должно составлять угрозу для спортсменов. К такому оборудованию относятся:

- фотоэлементы оборудования фотофиниша или видео сканер и фотоэлектрические элементы;
- счетчик кругов и табло с отображением количества кругов, указывающие на оставшиеся круги до конца дистанции;
- звонок или любое другое устройство, подающее сигнал, для обозначения определенного круга. Он размещается внутри внутреннего края трассы у счетчика кругов.

Хронометраж имеет два метода определения результата: автоматический и ручной. Результат фиксируется с помощью электронного хронометрического оборудования. Если предпочтение отдается автоматическому хронометражу, то процедура ручного хронометража используется в случаях неполадок системы автоматического хронометража.

Процедура ручного хронометража:

- для ручного хронометража используют только цифровые секундомеры. Все секундомеры должны иметь возможность измерять и отображать время с точностью до одной сотой секунды;

- во время гонки на роаде с открытым кругом организаторы обеспечивают транспорт для передвижения судей-хронометристов от линии старта до линии финиша.

Автоматический хронометраж - система измерения времени, которая запускается автоматически при выстреле стартового пистолета или при пересечении оптической линии и автоматически фиксирует пересечение финишной линии каждым спортсменом. Могут использоваться различные технологии или решения для определения автоматического хронометража:

- электронная система на основе оптических датчиков для фиксирования старта и финиша спортсмена с помощью двух комплектов фотоэлементов, которые устанавливаются на линиях старта и финиша только для гонки на время (300 м);

- система на основе транспондера с использованием сигналов передатчика, который крепится на роликовых коньках спортсмена у косточки лодыжки;

- система фотофиниша с использованием фотографического подтверждения пересечения спортсменом линии финиша, таким образом, чтобы зафиксировано изображение со шкалой времени можно было воспроизвести сразу после финиша.

6.1.14. На соревнованиях рекомендовано осуществлять видеозапись всех гонок. Видеозапись может быть использована Главным судьей и заместителем Главного судьи с привлечением судьи, ответственным за данный участок трассы, для определения и вынесения решений по спорным ситуациям, а также при особых нарушениях. Данный видеоматериал может использоваться дисциплинарной комиссией для вынесения решений.

6.1.15. Все системы автоматического хронометража должны быть утверждены и согласованы Федерацией. Системы ручного хронометража, используемые при проведении соревнований не ниже межрегионального уровня, должны быть также утверждены и согласованы Федерацией.

## 6.2. Трек

6.2.1. Трек - это место для проведения соревнований на открытом или закрытом объекте с двумя параллельными прямыми одинаковой длины и с двумя симметричными поворотами, имеющими одинаковый радиус.

6.2.2. Длина трека составляет от 175 м до 200 м с допусками 5 см, что соответствует стандартным нормам международной федерации. Длина двух параллельных прямых составляет 55%, а длина поворотов составляет 45% от общей протяженности трека. Линия размечается от внутреннего края ширины трассы.

6.2.3. Ширина трека составляет от 5,50 м до максимума 6,50 м. Из них:

- ширина соревновательной части, измеряется от забора до внутреннего края трека - от 5,5 м до максимум 6,5 м (допуск 5 см);
- зона, запрещенная для катания, располагается во внутренней части трека - 50 см. Она обозначается не скользкими самоклеющимися полосами (рис.6), расположенными поперечно на каждые 10 см, шириной 2 см, высотой 4 мм.

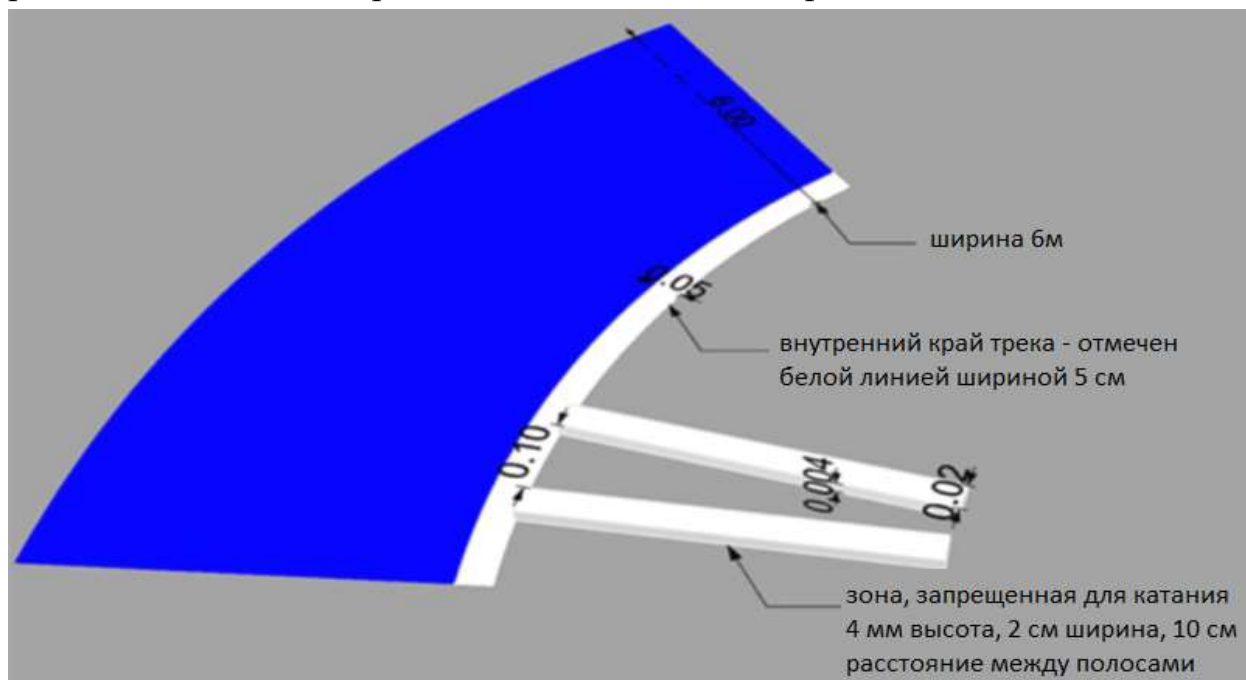


Рисунок 6.

6.2.4. Профиль трека:

- должен быть в средней части прямых линий, составляющих 33% длины прямых, ровным. Отклонение в 0,5% допускается;
- должен быть на поворотах с поперечным наклоном максимум в 1% от внешнего края к внутреннему краю трека;
- на переходных частях от прямых к поворотам должен плавно переходить с увеличением наклона в сторону поворота, и уменьшением наклона в сторону прямых.

6.2.5. Поверхность соревновательной части трека покрывается асфальтом или заливается бетоном, и имеет абсолютно гладкую и не скользкую поверхность, чтобы не представлять угрозу безопасности спортсменов. Для эффективности сцепления рекомендуется использовать специальное полимерное покрытие поверх бетона или асфальта. Раскраски и реклама на поверхности соревновательной части трека запрещены.

6.2.6. Средства безопасности:



- трек закрывается оградой из поликарбоната (желательно прозрачного) высотой 120 см, которая имеет панель для защиты ног высотой 20 см и шириной 3 см и находится от земли на расстоянии 2 см;
- ограждение обеспечивает безопасность спортсменов, поэтому оно не должно иметь опасных выступов внутрь трека. Калитка для входа и выход спортсменов на трек открываются наружу;
- конструкция ограждения должна быть прочной чтобы выдерживать падение группы спортсменов;
- зона безопасности обустраивается в соответствии с пунктом 6.1.7.

#### 6.2.(1). Плоский трек

6.2.(1).1. Трек размещается на ровной поверхности и обозначается специальными конусами. Пример разметки плоского трека указан на рисунке 6.1.

6.2.(1).2. Размер трека и положение плоских конусов в зависимости от длины трека представлены в таблице № 7.1

Таблица №7.1

Длина трека, м	Минимальные размеры, м		Расположение плоских конусов, м			
	Ширина	Длина	А	В	С	Д
200	30	60	34,08	32,26	13,80	12,08
175			29,82	28,22	12,075	10,57
150			25,56	24,19	10,35	9,06
125			21,30	20,16	8,62	7,55
100	25	50	17,07	16,15	6,9	6,04

Пример разметки плоского трека 100 м

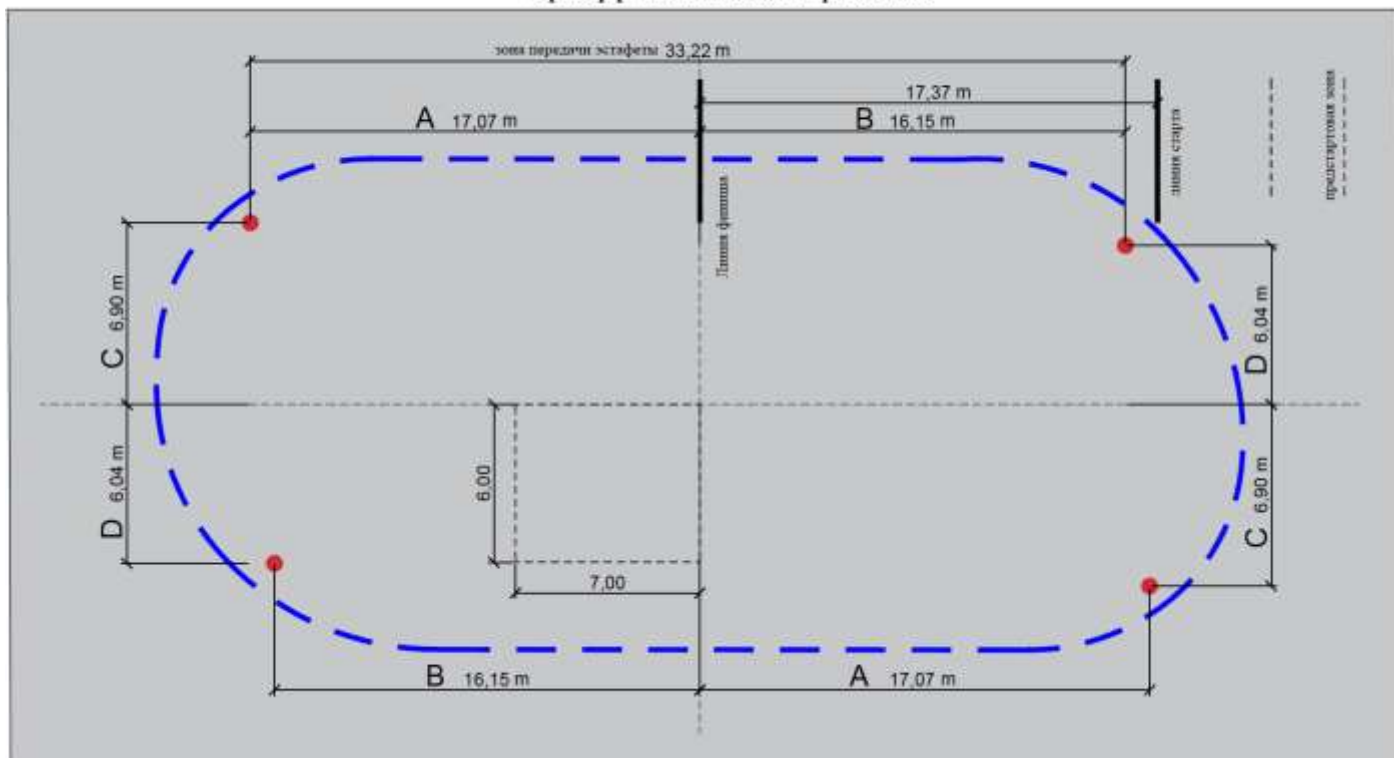


Рисунок 6.1

### 6.3.Рoad

6.3.1. Road - это место проведения соревнований, которое может быть либо с незамкнутым или замкнутым кругом. Ширина роада составляет не менее 8 (восьми) м в любой своей точке. Поверхность роада должна быть равномерной и достаточно гладкой, без впадин и трещин. Наклон соревнований трассы от внутреннего края к внешнему не должен превышать 5%.

6.3.2. Road с замкнутым кругом - это трасса, состоящая из асимметричных замкнутых кругов, которые спортсмены проходят один или несколько раз в соответствии с дистанцией гонки. Road с закрытым кругом не должна быть короче 250 и длиннее 600 м. Для марафона (42.195 м) закрытый круг роада должен быть длиной 3 км.

6.3.3. Road с незамкнутым кругом - это трасса, на которой спортсмены преодолевают дистанцию не по кругу. При незамкнутом круге роада градиенты не должны превышать 5%, а в исключительных случаях допускается лишь 25% от всей дистанции. Поверхность трассы роада с открытым кругом должна быть без трещин или выемок. В противном случае их заполняют соответствующим материалом, для безопасности спортсменов. Если неравномерности роада не могут быть устранены, то они обозначаются знаками белой краски. Во время гонки, превышающей дистанцию 20 км ,

следует обеспечить пункт питания для спортсменов, который располагается примерно в середине трассы.

6.3.4. Отрезок роада, где находится финишная линия, обязательно ограждается с внешней стороны, а при необходимости и с обеих сторон:

- за 150 м перед финишной линией и 100 м после финишной линии устанавливают заборы либо огораживают оградительными лентами;

- за 200 м перед финишной линией к заборам огораживают оградительными лентами;

- обязательно обозначают место за 500 м до финиша.

6.3.5. При соревнованиях с общего старта на роаде с незамкнутым кругом спортсмены всегда держатся правой стороны и ни в коем случае не переходят центр трассы, и строго следуют инструкциям организатора.

#### 6.4. Экипировка спортсменов.

6.4.1. Спортивный костюм (комбинезон, скинсьют) для соревнований у спортсменов из одного региона (заявленные одной РСФ) на чемпионатах, первенствах России и всероссийских соревнованиях должен быть одинакового дизайна и расцветки, с длинными или короткими рукавами и названием региона, имя и фамилия спортсмена может быть указано рядом с ним, а также допускается размещение спонсоров на бедрах сбоку, рукавах и на груди. Использование национальной символикой в костюмах запрещено. Во время награждения спортсмены должны надевать роликовые коньки и спортивный костюм (комбинезон, скинсьют) для соревнований. На пьедестал нужно подниматься без головного убора и солнцезащитных очков и флагов.

6.4.2. Шлем является обязательным защитным снаряжением спортсмена. Жесткий шлем должен иметь правильную форму без выступов, быть сертифицированным в соответствии с международными стандартами. Во время индивидуальной гонки на время допускается использование жесткого шлема профилированной формы с профилированными концами. Шлем должен быть хорошо закрепленным на голове спортсмена в соответствии с инструкциями по технике безопасности производителя. Каждый спортсмен несет личную ответственность за то, чтобы его экипировка отвечала самым высоким критериям безопасности. Спортсмен, который снимает или расстегивает свой шлем во время проведения соревнований (в пределах соревновательной или разминочной зоны) подлежит дисквалификации.

6.4.3. Роликовые коньки должны иметь не более шести колес, закрепленных в линию, или с двумя парами колес, которые крепятся параллельно друг другу. Их длина не должна превышать 50 см. Рамы должны быть прочно

прикреплены к ботинку, а их оси не должны выступать из-под колес. Роликовые коньки с тормозами на соревнованиях запрещены. Максимальный диаметр колеса не должен превышать:

- в возрастных группах: юниоры, юниорки (15-16 лет), юниоры, юниорки (17-18 лет), мужчины, женщины - 110 мм;
- в возрастной группе юноши, девушки (13-14 лет) - 100 мм;
- в возрастной группе юноши, девушки (11-12 лет) - 90 мм;
- в возрастных группах: мальчики, девочки 8 лет, 9-10 лет - 84мм;
- в спортивной дисциплине «гонка - марафон» - 125 мм.

6.4.4. Защитная экипировка для безопасности спортсмена используется на колени, локти и кисти рук. Наличие защитной экипировки является обязательным для возрастных групп до 10 лет включительно, а для других возрастных групп желательно и рекомендуемо.

6.4.5. Номера для гонок используются для идентификации спортсменов на соревнованиях в размере не менее 150 мм х 150 мм. Получают их при прохождении мандатной комиссии в количестве не менее 2 штук. Номера крепятся на шлем по бокам с двух сторон. Если предоставляется третий и четвертый номер, его размещают на пояснице и бедре - которое ближе к судьям на финише. Номера обязательно должны быть читаемы.

6.4.6. Другая экипировка спортсмена допускается в виде пульсометра и соответствующих часов, а также небольшой пластиковой бутылки или системы для гидратации - на марафоне.

6.4.7. Запрещено использовать радио и наушники, а также кататься с гипсом, синтетическим гипсом или любым твердым предметом.

6.4.8. Судья имеет право попросить спортсмена снять любой предмет, который, по его мнению, может представлять опасность для самого спортсмена и других спортсменов.

#### 6.5. Судейская коллегия.

6.5.1. Количественный состав судейской коллегии определяется в зависимости от статуса, программы соревнований и утверждается организатором за 14 дней до их проведения (количественный состав судейской коллегии приведен ниже). Главная судейская коллегия состоит из трех наиболее подготовленных судей (главный судья; заместитель главного судьи; главный секретарь), которую возглавляет главный судья соревнований. В состав судейской коллегии могут входить:

- главный судья - 1 чел.;
- заместитель главного судьи - 1 чел.;

- главный секретарь - 1 чел.;
- заместитель главного секретаря - 1 чел.;
- судья-секретарь - от 2 до 6 чел.;
- судья-стартер от 1 до 2 чел.;
- помощник судьи-стартера от 1 до 4 чел.;
- судья на трассе гонок от 8 до 16 чел.;
- судья-хронометрист от 2 до 6 чел.;
- судья на финише от 2 до 3 чел.;
- судья-счетчик кругов от 1 до 2 чел.;
- судья-информатор от 1 до 2 чел.;
- судья-фотофиниша от 1 до 2 чел.

6.5.2. Минимальное количество членов судейской коллегии в зависимости от программы соревнований и продолжительности их проведения составляет:

- соревнования на треке - 10 чел.;
- соревнования на роаде - 10 чел.;
- марафон - 5 чел.

6.5.3. Все судьи должны быть одеты в одинаковую форму.

6.5.4. Главный судья отвечает за технические аспекты, проведение и судейство соревнования, и в зависимости от ранга соревнований, должен иметь необходимое число заместителей, которые ему подчиняются и выполняют его поручения.

Обязанности главного судьи:

- заблаговременно прибыть к месту проведения соревнований и проверить качество подготовки материально-технического обеспечения соревнований, разметку трассы гонок, а также все судейские удостоверения и убедиться, что все судьи соответствуют требованиям данных соревнований;
- до начала соревнований провести судейское совещание, распределить обязанности между судьями, акцентировать их внимание на основные вопросы правил судейства соревнований, согласовать план-график проведения соревнований и провести жеребьевку;
- управлять работой судей, контролировать и принимать решения в случае несоответствий, отстранять или замещать тех судей, которые, по его мнению, не выполняют должным образом свои обязанности;
- решать любые технические проблемы, которые могут возникнуть во время соревнований, даже если они не оговорены в настоящих Правилах;

- довести до сведения представителей команд, спортсменов программу соревнований, план-график проведения гонок, напомнить всем участникам основные требования мер безопасности;
- принимать решение о повторении любого забега, который, по его мнению, был проведен не соответствующим образом;
- контролировать своевременное информировании текущих результатов соревнований, доведения необходимой информации до зрителей и участников соревнований;
- обеспечивать, чтобы все спортсмены и представители команд выполняли Положения и настоящие Правила;
- применять меры дисциплинарного воздействия в отношении спортсменов и представителей команд по заявлению представителя команды, тренера, судьи или спортсмена (через официального представителя) и выносить на рассмотрение Дисциплинарной комиссии, в течении 30 минут после завершения спортивной дисциплины, когда поведение спортсменов и представителей команд этого требует;
- в случае дисквалификации спортсмена, следить за своевременностью объявления об этом судьей-информатором и своевременностью ухода с трассы гонок дисквалифицированного спортсмена;
- немедленно дисквалифицировать тех спортсменов, которые не выполняют предупреждения судей и допускают ошибки повторно;
- принимать решения по искам и протестам, поданных представителями команд, подписывать протоколы соревнований, составленные секретарем, и дипломы участникам соревнований;
- подписывать итоговые протоколы хронометража - после подписания время считается официальным;
- предоставлять протоколы соревнований и письменные отчеты об их проведении организатору соревнований и Федерации.

6.5.5. Заместитель главного судьи назначается главным судьей для контроля за отдельными участками соревнований и за работой обслуживающего персонала соревнований. В зависимости от уровня соревнования и численности участников определяется количество заместителей. При отсутствии главного судьи соревнований назначенный им заместитель пользуется всеми правами главного судьи и выполняет все его обязанности.

6.5.6. Главный секретарь подчиняется непосредственно главному судье соревнования. Для проведения технической работы, в зависимости от уровня соревнования, главный судья должен иметь необходимое число секретарей,

которые действуют под его руководством и по его указаниям. Обязанности главного секретаря:

- обрабатывать именные заявки, проверенные комиссией по допуску;
- организовать жеребьевку (способ жеребьевки определяется по решению главного судьи) или сопоставить текущий рейтинг Федерации и сформировать забеги, а также подготовить стартовые протоколы;
- обеспечить судей планом-графиком проведения соревнований, рабочими бланками протоколов;
- вместе с главным судьей формировать забеги квалификационных раундов;
- организовать доступность текущих результатов соревнований участникам и зрителям;
- отвечать за подсчет результатов и определения мест спортсменов в личном и командном зачете, правильность подготовки протоколов и достоверность результатов в них;
- готовить материалы и обеспечить сверку всех протоколов соревнований для итогового отчета судейской коллегии;
- подготовить информацию и наградной материал для церемонии награждения победителей и призеров соревнований (эта функция может быть передана Заместителю Главного секретаря или судье-секретарю);
- контролировать правильность составления актов фиксации рекордных достижений;
- выдавать итоговые протоколы;
- вести учет работы судей;
- в ходе соревнований, по согласованию с главным судьей, предоставлять материалы для средств массовой информации;
- не позднее суток после окончания соревнований передать главному судье все проработанные материалы соревнований (оригиналы итоговых протоколов, отчет судейской коллегии, заявки, судейские записки, рабочие материалы и т.д.).

6.5.7. Судья-стартер отвечает за все происходящее на старте. Только судья-стартер имеет право определить правильность старта и решать все вопросы, которые возникли на старте. Его решение окончательное. Обязанности судьи-стартера:

- проверять, чтобы роликовые коньки всех спортсменов находились за линией старта;
- после согласия главного судьи, дать сигнал старта;

- сигнализировать свистком либо двойным выстрелом стартового пистолета о фальстарте и пригласить спортсменов на исходную позицию для повторного старта.

6.5.8. Помощник судьи-стартера сотрудничает и подчиняется судье-стартеру. Обязанности помощника судьи-стартера:

- перед началом каждой гонки, должен собрать спортсменов и предоставить им последние инструкции. Проверить их экипировку, наличие шлема и правильность крепления стартовых номеров;

- объявить спортсменам, когда они должны быть на старте гонки, в которой они участвуют, и убедиться, чтобы никто не имел доступа к соревновательной трассе, без разрешения главного судьи;

- пригласить спортсменов на старт и объявить расположения их на линии старта;

- по распоряжению главного судьи, дать разрешение спортсменам выйти на соревновательную трассу.

6.5.9. Судьи на трассе делятся в соответствии со своим расположением вдоль трассы трека или роада: судьи на прямых отрезках трассы, на поворотах, эстафетные судьи. Обязанности судей на трассе:

- контролировать ход гонки в той части трассы, за которую несут ответственность;

- немедленно сообщать главному судье о нарушениях, которые случаются во время гонки, и дублировать информацию о предупреждении спортсмену(ам), которые допустили нарушения после объявления судьей-информатором (6.8);

- вести записи относительно спортсменов, отставших на круг, снятых с гонки и тех, кто сошел с дистанции, и сообщать об этом главному судье.

6.5.10. Судьи на финише определяют порядок пересечения спортсменами финишной линии. При гонке на длинные дистанции с общего старта количество судей определяется в соответствии с требованиями их проведения. Главный судья определяет особые задачи каждому судье.

6.5.11. Судьи-хронометристы определяют результат спортсменов на финише. Судейская бригада хронометража состоит из: один старший судья-хронометрист и три (и более) судьи-хронометриста. Обязанности судьи-хронометриста:

- каждый судья-хронометрист использует только один секундомер;

- судьи-хронометристы находятся на линии финиша и запускают свои секундомеры, как только прозвучит сигнал старта, поданного стартером;



- после завершения гонки, старший судья-хронометрист снимает показатели секундомеров. Когда несколько судей-хронометристов с какой-либо причине не зафиксировали время, то главный судья-хронометрист записывает время, которое зафиксировал дополнительный судья-хронометрист;
- под руководством главного судьи-хронометриста, результат каждого спортсмена определяется и фиксируется в протоколе судьи-хронометриста;
- когда два секундомера показывают одинаковое время, а третий секундомер показывает другое время, то результатом будет время, зафиксирован двумя секундомерами;
- когда три секундомера показывают разное время, то результатом будет среднее время трех секундомеров;
- когда время одного секундомера отличается на 0,5 секунд по отношению к другим двум, то его показатель не учитывается, а результатом будет среднее время двух секундомеров;
- когда только два секундомера зафиксировали время, то результатом будет худшее время.

6.5.12. Судья-счетчик кругов подчиняется судье на финише и работает под его руководством. Обязанности судьи-счетчика кругов:

- фиксировать число пройденных кругов спортсменами;
- сигнализировать количество кругов, которые еще осталось пройти, используя устройство подсчета кругов;
- изменять значение устройства подсчета кругов для лидера, когда тот находится в 100 м до финишной линии;
- сигнализировать звонком последний круг гонки для лидера и о следующем розыгрыше очков в гонке на очки или следующем выбывании в гонке на выбывание.

6.5.13. Судья-информатор (диктор) подчиняется главному судье и судье на финише, и объявляет информацию только с их разрешения. Объявления судьи-информатора не должно мешать работе судейской коллегии. Обязанности судьи-информатора:

- сообщать зрителям, всем участникам соревнований программу, план-график проведения соревнований, условия проведения гонок;
- озвучивать предварительное приглашение спортсменов на старт;
- объявлять промежуточные и конечные результаты;
- знакомить зрителей со спортсменами и их тренерами, с рекордами, особенностями техники и тактики ведения гонок;
- озвучивать объявления и комментарии главного судьи;

- представлять победителей и призеров соревнований во время церемонии награждения, а также лиц, которые проводят награждения.

#### 6.6. Дистанции и виды гонок в соответствии с ВРВС:

##### 6.6.1. Официальными дистанциями гонок являются:

- на треке: 300 м, 500 м, 1000 м, 3000 м, 5000 м, 10000 м и 15000 м;
- на роаде 100 м, 300 м, 500 м, один круг, 1000 м, 3000 м, 5000 м, 10000 м и 20000 м;
- марафон: 20000 м, 40000 м и 42195 м.

6.6.2. Спортивные дисциплины, в зависимости от вида гонки и место проведения, представлены в таблице №8:

Таблица №8

Наименование спортивной дисциплины	Вид гонки	Место проведения
Трек 300 м	Индивидуальная гонка на время	Трек
Трек 500 м	Спринт-турнир	Трек
Трек 1000 м	Спринт-турнир	Трек
Трек - гонка на очки 5000 м	Масс-старт	Трек
Трек - гонка с выбыванием 10000 м	Масс-старт	Трек
Трек - гонка с выбыванием на очки 10000 м	Масс-старт	Трек
Трек - гонка с выбыванием 15000 м	Масс-старт	Трек
Трек-эстафета 3000 м	Масс-старт	Трек
Спринт 100 м	Спринт-турнир	Роад
Спринт 300 м	Индивидуальная гонка на время	Роад
Спринт 1 круг	Спринт-турнир	Роад
Спринт 500 м	Спринт-турнир	Роад
Спринт 1000 м	Спринт-турнир	Роад
Гонка на очки	Масс-старт	Роад
Гонка с выбыванием	Масс-старт	Роад
Эстафета 5000 м	Масс-старт	Роад
Гонка - марафон	Масс-старт	Роад

6.6.3. Индивидуальная гонка на время 300 м проводится на треке («трек 300 м») или роаде («спринт 300 м»), по системе тайм-триал, когда отсчет времени начинается по движению спортсмена, а не с момента выстрела стартового пистолета. Стартер разрешает спортсмену стартовать, хотя бы один ролик должен находиться в пределах двух линий (60 см) и все колеса должны соприкоснуться с трассой в момент старта, могут быть движения ролика в пределах стартового бокса (не пересекая заднюю линию).

На старт дается 15 секунд, чтобы начать гонку. Финишное время фиксируется с помощью автоматического или ручного хронометража и определяет рейтинг спортсмена в турнирной таблице.

Забег в спортивной дисциплине «спринт 100 м» проводится на прямом участке длиной 100 м. В забегах участвует по 2-3 человека. Квалификационная сетка строится с учетом ширины дороги, для 2 или 3 человек в забегах. В ходе первого тура квалифицируются только спортсмены, показавшие лучшее время. В следующие туры, для формирования забегов по 2-3 человека, отбираются победители забегов и участники, показавшие лучшее время, но не выигравшие забеги. Забеги по 3 человека проводятся только при наличии автохронометража. Забеги первого квалификационного раунда формируются согласно результатам индивидуальной гонки на время (300 м) по системе змейка, либо в соответствии с проведенной жеребьевкой соревнований, либо рейтингом Федерации. Пример формирования забегов для 3 дорожек представлен в таблицах №9-11:

Таблица №9

Количество участников	забеги½ финала	Отбор в финал
1-3	-	Сразу финал
4-6	2 x 2-3	3 лучших времени
7-9	3 x 2-3	3 лучших времени

Таблица №10

Количество участников	Забег ¼ финала	Отбор	Забег ½ финала	Отбор в финал
10-12	4 x 2-3	9 с лучшим временем		
13-15	5 x 2-3			
16-18	6 x 2-3			
19-21	7 x 2-3			
22-24	8 x 2-3			
25-27	9 x 2-3			

Таблица №11

Количество участников	1/8 финала		¼ финала		½ финала	
	забеги	отбор	забеги	отбор	забеги	отбор
28-30	10 x 2-3	15 с лучшим	5 x 3	5 победителей	3 x 3	3

31-33	11 x 2-3	временем		4 по времени		победителя
34-36	12 x 2-3					
37-39	13 x 2-3					
40-42	14 x 2-3	21 с лучшим временем	7 x 3	7 победителей 2 по времени		
43-45	15 x 2-3					
45-48	16 x 2-3					
49-51	17 x 2-3					
52-54	18 x 2-3					
Более	X забегов по 2-3					

Пример формирования забегов для 2 дорожек представлен в таблицах №№12-14:

Таблица №12

Количество участников	Отбор	Отбор в финал
1-2	-	финал
3	2 лучших по времени	финал за 1-2 места

Количество участников	Забег ¼ финала	Отбор	Забег ½ финала	Отбор в финал
4	2 x 2	4 лучших по времени	2 x 2	Победители в финал за 1-2 места, проигравшие финал за 3-4 места
5-6	3 x 1-2			
7-8	4 x 1-2			
9-10	5 x 1-2			
11-12	6 x 1-2			

Таблица №13

Количество участников	Забег 1/8 финала	Отбор	Забег ¼ финала	Отбор	Забег ½ финала	Отбор в финал
13-14	7 x 1-2	8 лучших по времени	4 x 2	4 победителя	2 x 2	Победители в финал за 1-2 места, проигравшие финал за 3-4 места
15-16	8 x 1-2					
17-18	9 x 1-2					
19-20	10 x 1-2					
21-22	11 x 1-2					

Таблица №14

Количество участников	Забег 1/16 финала	Отбор	Забег 1/8 финала	Отбор	Забег 1/4 финала	Отбор	забег 1/2 финала	Отбор в финал
23-24	12 x 1-2	16 лучших времен	8 x 2	8 победителей	4 x 2	4 победы теля	2x2	Победители в финал за 1-2 места, проигравшие финал за 3-4 места
25-26	13 x 1-2							
27-28	14 x 1-2							
29-30	15 x 1-2							
31-32	16 x 1-2							

#### 6.6.4. Порядок проведения забегов «спринт 100 м»:

- Помощник стартера собирает спортсменов в предстартовой зоне и проверяет соответствии экипировки Правилам;
- Стартер приглашает в стартовые боксы участников по команде «На старт!»;
- Один или два ролика должны быть в стартовом боксе, при этом один из роликовых коньков спортсмена должен находиться в пределах двух линий, не касаясь линий стартового бокса, как изображено в позициях 1-3 рис.7. Все колеса должны быть в контакте с поверхностью. Расположение роликовых коньков, как изображено в позициях 4-6 рис.7 влечет объявление фальстарта.

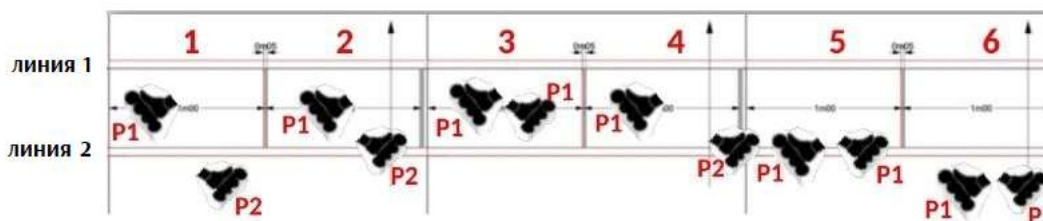


Рисунок 7.

- Старт дается по команде: «Внимание! Сигнал (выстрел из стартового пистолета либо по свистку судьей-стартера)» - Во время и после команды «внимание» спортсмен и его ролики должны оставаться неподвижные;
- После команды «внимание», спортсмен, может подняв руку просигнализировать о какой-либо проблеме. Такая возможность предоставляется только один раз за одну дисциплину, и спортсмен получает отметку FS1 (фальстарт 1), в том числе и за движение на старте раньше положенного времени;
- Стартер просит спортсменов покинуть стартовые боксы, затем снова приглашает на старт;

При повторном фальстарте в протокол заносится отметка DQ-TF (FS2)

- дисквалификация - технический фол за 2 фальстарта (фальстарты на одной дистанции суммируются во всех раундах (1/16, 1/8, 1/4 и т.д.).

6.6.5. Дисциплины «спринт 500 м», «спринт 1 круг» и «трек 500 м» проводятся с определенным количеством раундов, чтобы попасть в финал. Главный судья устанавливает количество раундов и систему квалификации в соответствии с количеством спортсменов и ширины гоночной трассы. Забеги первого квалификационного раунда формируются согласно результатам индивидуальной гонки на время (300 м) по системе в виде серпантина, в случае непроведения индивидуальной гонки 300 м забеги первого квалификационного раунда формируются в соответствии с проведенной жеребьевкой соревнований, либо по рейтингу Федерации. С каждого забега квалификационного раунда в следующий раунд отбираются только победитель и второй спортсмен. Забеги следующих раундов формируются согласно результатам предварительного раунда, с использованием системы в виде серпантина: сначала победители с первого по последний забеги, а затем спортсмены, пришедшие вторыми с первого по последний забеги. В финале соревнуются только четыре спортсмена.

1) Состав раундов и квалификация на дистанции 500 м (один круг) представлен в таблице №15:

Таблица №15

Раунд	1/16 финала		1/8 финала		1/4 финала		1/2 финала	
	Количество забегов и спортсменов в них	Отбор в 1/8 финала	Количество забегов и спортсменов в них	Отбор в 1/4 финала	Количество забегов и спортсменов в них	Отбор в 1/2 финала	Количество забегов и спортсменов в них	Отбор в финал
8							2 x 4	4
9-10							2 x 4-5	
11-12							2 x 5-6	
13-16					4 x 3-4	8	2 x 4	
17-20					4 x 4-5			
21-24					4 x 5-6			
25-32			8 x 3-4	16	4 x 4			
33-40			8 x 4-5					
41-48			8 x 5-6					
49-64	16 x 3-4	32	8 x 4					
65-80	16 x 4-5	32	8 x 4					
81-96	16 x 5-6	32	8 x 4					
96-100	20 x 4-5	40	8 x 5					
100-120	20 x 5-6	40	8 x 5					
120-144	20 x 5-6	48	8 x 6					

Происходит предварительный забег						
-------------------------------------	--	--	--	--	--	--

2) Формирование забегов следующих раундов и стартовая позиция спортсменов на дистанции 500 м представлено в таблице №16:

Таблица №16

Рейтинг линии старта	Забег 1	Забег 2	Забег 3	Забег 4
Вызывается первым	ПЗ №1	ПЗ №2	ПЗ №3	ПЗ №4
Вызывается вторым	ПЗ №8	ПЗ №7	ПЗ №6	ПЗ №5
Вызывается третьим	ВЗ №1	ВЗ №2	ВЗ №3	ВЗ №4
Вызывается четвертым	ВЗ №8	ВЗ №7	ВЗ №6	ВЗ №5

Условные обозначения в таблице:

- ПЗ - победитель забега квалификационного раунда;
- ВЗ - второй в забеге квалификационного раунда;
- номер и арабская цифра после сокращенного наименования квалификации спортсмена обозначают номер забега предварительного квалификационного раунда.

6.6.6. Условия проведения дистанций «спринт 500 м», «спринт 1 круг» и «трек 500 м»:

- в случае спортивной ошибки в следующий раунд может быть добавлен дополнительный спортсмен;
- спортсмены выбирают себе стартовые позиции в боксе в соответствии с квалификацией либо рейтингом Федерации;
- если в 1/8, 1/4 или 1/2 финала участвует менее 6 спортсменов, то внутренняя позиция остается свободной при распределении мест на старте.

6.6.7. Спортивные дисциплины «спринт 1000 м» и «трек 1000 м» проводятся только в три раунда: 1/4 финала, 1/2 финала и финал. Главный судья устанавливает количество участников забегов согласно общему числу спортсменов и ширины гоночной трассы. Забеги 1/4 финала формируются по результатам индивидуальной гонки на время (300 м) по системе в виде серпантина. В случае непроведения индивидуальной гонки 300 м забеги первого квалификационного раунда формируются в соответствии с проведенной жеребьевкой соревнований, либо по рейтингу Федерации. Только победитель в каждом забеге квалификационного раунда сразу отбирается в следующий раунд. Остальные спортсмены квалифицируются в соответствии с их лучшим временем в раунде. Забеги следующего раунда формируются согласно результатам предварительного раунда, с использованием системы в виде серпантина: сначала победители с первого по последний забеги, а затем спортсмены, показавшие лучшее

квалификационное время, согласно их результату в предыдущем раунде. В финале соревнуется только восемь спортсменов. Если последнее место в квалификационных забегах не может быть определено, в следующий раунд по решению Главного судьи может быть допущен дополнительный спортсмен. В случае спортивной ошибки по решению Главного судьи может быть добавлен дополнительный спортсмен в следующий раунд соревнований. При этом, если количество участников позволяет, то в квалификационных забегах спортсмены из одного региона не должны пересекаться.

1) Состав раундов и квалификация на дистанции 1000 м представлены в таблице №17:

Таблица №17

Раунд			1/4 финала			1/2 финала		
Количество спортсменов	Количество забегов и спортсменов в них	Квалификация победителей из каждого забега	Квалификация спортсменов по времени	Отбор в 1/2 финала	Количество забегов и спортсменов в них	Квалификация победителей из каждого забега	Квалификация спортсменов по времени	Отбор в финал
8								8
9 - 16					2 x 4-8	2 x 1	6	
17 - 24					3 x 5-8	3 x 1	5	
25 - 32	4 x 6-8	4 x 1	12	16	2 x 8	2 x 1	6	
33 - 40	5 x 6-8	5 x 1	11	16	2 x 8	2 x 1	6	
41 - 48	6 x 6-8	6 x 1	10	16	2 x 8	2 x 1	6	
49 - 56	7 x 7-8	7 x 1	9	16	2 x 8	2 x 1	6	
57 - 64	8 x 7-8	8 x 1	8	16	2 x 8	2 x 1	6	
65 - 72	9 x 7-8	9 x 1	15	24	3 x 8	3 x 1	5	
73 - 80	10 x 7-8	10 x 1	14	24	3 x 8	3 x 1	5	
81 - 88	11 x 7-8	11 x 1	13	24	3 x 8	3 x 1	5	
89 - 96	12 x 7-8	12 x 1	12	24	3 x 8	3 x 1	5	
97 - 104	13 x 7-8	13 x 1	11	24	3 x 8	3 x 1	5	
105 - 112	14 x 7-8	14 x 1	10	24	3 x 8	3 x 1	5	

2) Формирование забегов следующих раундов и стартовая позиция спортсменов на дистанции 1000 м представлены в таблице №18:

Таблица №18

Вызывается на линию старта	Забег 1	Забег 2	Забег 3
Первым	ВП 1	ВП 2	ВП 3



Вторым	ВП 6	ВП 5	ВП 4
Третьим	ВП 7	ВП 8	КВ 1
Четвертым	КВ 4	КВ 3	КВ 2
Пятым	КВ 5	КВ 6	и т.д.

Условные обозначения в таблице:

- ВП - время победителя забега квалификационного раунда;
- арабская цифра после ВП обозначает место в общем рейтинге соответственно к лучшему времени победителей в забегах предварительного квалификационного раунда;
- КВ - квалификационный время спортсмена в квалификационном раунде;
- арабская цифра после КВ обозначает место в общем рейтинге в соответствии с квалификационным временем спортсменов в забегах предварительного квалификационного раунда, не ставшими победителями в них.
- на старте спортсмены самостоятельно выбирают себе боксы по результатам квалификации (от лучшего к худшему). В случае отсутствия квалификационных забегов, спортсмены выбирают себе боксы в соответствии с проведенной жеребьевкой соревнований, либо по рейтингу Федерации.

6.6.8. Забеги в спортивных дисциплинах «трек - гонка с выбыванием 10000 м», «трек - гонка с выбыванием 15000 м» и «гонка с выбыванием» (дистанция может быть 3000 м, 5000 м, 10000 м, 20000 м) проводится путем выбывания одного или нескольких спортсменов на одной или нескольких фиксированных точках трассы. Главный судья объявляет правила выбывания перед началом соревнований:

- за один круг до выбывания подается сигнал, свидетельствующий о выбывании (спринт);
- последний спортсмен, выбывающий, определяется последней частью его второго роликового конька, пересекающей финишную линию (не важно, роликовый конек контактирует или нет с поверхностью);
- если спортсмен покидает гоночную трассу из-за падения или усталости такой сход с трассы будет считаться очередным выбыванием;
- в случае массового падения с одновременным выбыванием группы спортсменов выбывания прекращаются в течение кругов, количество которых соответствует количеству выбывших спортсменов. Судья-информатор объявляет, с какого круга выбывания будут возобновлены;

- если во время гонки на выбывание спортсмен нарушает настоящие Правила, главный судья может отстранить его и заменить на спортсмена, который пересек финишную линию последним на данном круге гонки;
- в случае если основная группа спортсменов догоняет отстающего спортсмена, то судья-информатор или судьи на трассе снимают отстающего спортсмена с дистанции за 30-50 м до приближения основной группы к нему. При этом под основной группой понимается группа спортсменов в количестве, превышающем половину участников.
- в случае если лидер-спортсменов или несколько спортсменов догоняют основную группу спортсменов, то основная группа спортсменов не снимается с трассы;
- судья-информатор объявляет номер и имя выбывающего спортсмена за 30-50 м до приближения основной группы к нему;
- на противоположной линии от линии финиша, судья показывает номер выбывшего спортсмена на доске (ручной или электронной);
- если спортсмен не покидает дистанцию после третьего объявления, он будет дисквалифицирован от дальнейшего участия в этой гонке и его результат в итоговом протоколе будет отображаться количеством пройденных им полных кругов.

6.6.9. Финал гонки с выбыванием планируется таким образом, чтобы после последнего выбывания за три круга до финиша, осталось не менее пяти спортсменов для определения победителя и призеров. По решению главного судьи, в финал могут проходить от тридцати шести до сорока шести спортсменов.

6.6.10. Когда в гонке участвуют меньше сорока семи спортсменов, то планируют:

- на линии старта три-четыре группы по двенадцать спортсменов (0,5 м для спортсмена на треке шириной 6 м);
- десять кругов без выбывания (2 км);
- тридцать одно выбывание, чтобы осталось пять спортсменов на финал;
- если участвует более 36 спортсменов, то запланировано от одного до десяти двойных выбываний.

6.6.11. Если участие в гонке принимает более 47 (сорока семи) спортсменов, то планируются квалификационные забеги на той же дистанции. Забеги формируются на основе жеребьевки. В финале участвуют тридцать шесть спортсменов без всякого двойного выбывания. Квалификация для гонки на выбывание представлены в таблице №19:

Таблица №19

Количество спортсменов	Количество забегов и спортсменов в них	Количество выбываний	Отбор в финал из каждого забега	Финал
47 - 96	2 x 23 - 48	5 - 30	18	36
97 - 129	3 x 32 - 43	20 - 31	12	
130 - 160	4 x 32 - 40	23 - 31	9	

Система выбывания спортсменов представлена в таблице №20:

Таблица №20

Круги	Выбывания	Количество спортсменов	Двойное выбывание	Количество спортсменов	Круги	Выбывания	Количество спортсменов
75	10 свободных кругов				37	В14	23
74					36		
73					35	В15	22
72					34		
71					33	В16	21
70					32		
69					31	В17	20
68					30		
67					29	В18	19
66					28		
65				27	В19	18	
64	Звонок				26		
63	В1	36	ДВ1	37	25	В20	17
62					24		
61	В2	35	ДВ2	38	23	В21	16
60					22		
59	В3	34	ДВ3	39	21	В22	15
58					20		
57	В4	33	ДВ4	40	19	В23	14
56					18		
55	В5	32	ДВ5	41	17	В24	13
54					16		
53	В6	31	ДВ6	42	15	В25	12
52					14		
51	В7	30	ДВ7	43	13	В26	11
50					12		
49	В8	29	ДВ8	44	11	В27	10
48					10		
47	В9	28	ДВ9	45	9	В28	9
46					8		

45	B10	27	ДВ10	46	7	B29	8
44					6		
43	B11	26			5	B30	7
42					4		
41	B12	25			3	B31 Последнее	6
40					2		
39	B13	24			1	Звонок	5
38							

Условные обозначения в таблице:

- В - выбывание;
- ДВ - двойное выбывание;
- арабская цифра после сокращенного наименования вида выбывания обозначает его порядковый номер.

Система выбывания спортсменов в квалификационных забегах представлена в таблице №21:

Таблица №21

Круги	Выбывания	Количество спортсменов			Круги	Выбывания	Количество спортсменов		
75	10 свободных кругов	2 забега с 18 спортсменами	3 забега с 13 спортсменами	4 забега с 9 спортсменами	37	B14	35	30	27
74					36				
73					35	B15	34	29	26
72					34				
71					33	B16	33	28	25
70					32				
69					31	B17	32	27	24
68					30				
67					29	B18	31	26	23
66					28				
65	27	B19	30	25	22				
64	Звонок				26				
63	B1	48	43	40	25	B20	30	24	21
62					24				
61	B2	47	42	39	23	B21	29	23	20
60					22				

59	B3	46	41	38	21	B22	28	22	19
58					20				
57	B4	45	40	37	19	B23	27	21	18
56					18				
55	B5	44	39	36	17	B24	26	20	17
54					16				
53	B6	43	38	35	15	B25	25	19	16
52					14				
51	B7	42	37	34	13	B26	24	18	15
50					12				
49	B8	41	36	33	11	B27	23	17	14
48					10				
47	B9	40	35	32	9	B28	22	16	13
46					8				
45	B10	39	34	31	7	B29	21	15	12
44					6				
43	B11	38	33	30	5	B30	20	14	11
42					4				
41	B12	37	32	29	3	B31	19	13	10
40					2	Последнее			
39	B13	36	31	28	1	Звонок	18	12	9
38									

Условные обозначения в таблице:

- В - выбывание;
- арабская цифра после сокращенного наименования выбывания обозначает его порядковый номер.

6.6.12. В гонках спортивных дисциплин «трек - гонка на очки 5000 м» и «гонка на очки» спортсменам присуждаются очки после прохождения каждой фиксированной точки на трассе. Спортсмен, набравший при подсчете большее количество очков, выигрывает гонку. Для спортсменов, не набравших очки, результат гонки определяется по финишному времени, фиксирующемуся путем хронометража. Возможные дистанции в этой дисциплине «гонка на очки» 3000 м, 5000 м, 10000 м и 20000 м. Главный судья разъясняет правила перед началом соревнований:

- за один круг до розыгрыша очков подается сигнал, свидетельствующий о спринте;
- если, по мнению главного судьи, спортсмен совершил ошибку в любой период гонки, то главный судья может изменить порядок прибытия на финиш и начисления очков;

- если спортсмен не завершил гонку по какой-либо причине, то он теряет очки, которые ему начислены во время этой гонки;
  - во время розыгрыша очков спортсмен, пересекший линию финиша первым, получает два очка, вторым - одно очко. На последнем розыгрыше первый получает три очка, второй - два очка, а третий - одно очко;
  - при одинаковом количестве очков у двух или более спортсменов, побеждает тот, кто первым пересек линию финиша на последнем круге.
  - в случае, если основная группа спортсменов догоняет отстающего спортсмена, то судья-информатор или судьи на трассе снимают отстающего спортсмена с дистанции за 30-50 м до приближения основной группы к нему. При этом под основной группой понимается группа спортсменов в количестве, превышающем половину участников.
- 6.6.13. Розыгрыш баллов в гонке на очки на роаде происходит на каждом круге в соответствии с таблицей № 22.

Таблица №22

Длина круга 400 м и менее (25 кругов)	Длина круга более 400 м
Первые 2 круга без начисления очков	Первый км без начисления очков
Следующие 22 круга розыгрыш: 2-1 очков	Следующие круги розыгрыш: 2-1 очков
Финишный круг розыгрыш: 3-2-1 очков	Финишный круг розыгрыш: 3-2-1 очков

6.6.14. В соответствии с решением главного судьи, в финале гонки на очки могут участвовать до пятидесяти спортсменов. Если есть более пятидесяти спортсменов, то планируются квалификационные забеги, проходящие на той же дистанции, и финал. Забеги формируются на основе жеребьевки. В таком случае в финале участвуют от сорока до сорока двух спортсменов.

6.6.15. Квалификация гонки на очки осуществляется в соответствии с таблицей №23:

Таблица №23

Количество спортсменов	Количество забегов и спортсменов в них	Отбор в финал в каждом забеге	Финал
50 - 80	2 x 25 - 40	20	40
81 - 120	3 x 27 - 40	14	42
121 - 160	4 x 30 - 40	10	40
161 - 200	5 x 32 - 40	8	40

Гонки в спортивной дисциплине «трек - гонка с выбыванием на очки 10000 м» проводится с выбыванием одного или нескольких спортсменов на одной или более фиксированных точках дистанции, а также в этих

фиксированных точках дистанции спортсменам начисляются очки. По окончании дистанции очки, набранные спортсменами, суммируются. Победа предоставляется спортсмену, который набрал наибольшее количество очков. Главный судья объявляет правила выбывания и получения очков перед началом соревнований:

- выбывание проводится как в гонках спортивных дисциплин «трек - гонка с выбыванием 10000 м», «трек - гонка с выбыванием 15000 м» и «гонка с выбыванием»;
- очки начисляются как в гонках дисциплин «трек - гонка на очки 5000 м» и «гонка на очки»;
- за один круг до розыгрыша очков подается сигнал. В следующем круге после розыгрыша очков будет происходить выбывание;
- спортсмен, выбывший из гонки по любой причине, теряет очки, которые были ему начислены до этого момента.

Финал гонки с выбыванием на очки планируется так, чтобы после последнего выбывания, за три круга до финиша, осталось десять спортсменов. В соответствии с решением главного судьи, в финале могут принимать участие от тридцати до сорока спортсменов. Когда в финале участвуют тридцать спортсменов, то планируют:

- семь свободных кругов без выбывания и начисления очков;
- двадцать выбываний, чтобы осталось десять спортсменов на финал;
- разыгрывают шестьдесят очков: на двадцати кругах - 2 - 1 очка и на финише - 3 - 2 - 1 очка. Если в финале соревнуются от тридцати одного до сорока спортсменов, то первые десять выбываний могут быть двойными выбываниями в зависимости от количества участников гонки.

6.6.16. Система выбывание и начисления баллов в гонке с выбыванием на очки осуществляется с таблицей №24:

Таблица №24

с	Выбывания и начисление очков	Количество спортсменов	Двойное выбывание	Количество спортсменов	Круги	Выбывания и начисление очков	Количество спортсменов	Двойное выбывание	Количество спортсменов
50	7 свободных кругов				24	О 2-1			
49					23	В10	21	ДВ10	40
48					22	О 2-1			
47					21	В11	20		
46					20	О 2-1			
45					19	В12	19		

44					18	О 2-1			
43					17	В13	18		
42	О 2-1				16	О 2-1			
41	В1	30	ДВ1	31	15	В14	17		
40	О 2-1				14	О 2-1			
39	В2	29	ДВ2	32	13	В15	16		
38	О 2-1				12	О 2-1			
37	В3	28	ДВ3	33	11	В16	15		
36	О 2-1				10	О 2-1			
35	В4	27	ДВ4	34	9	В17	14		
34	О 2-1				8	О 2-1			
33	В5	26	ДВ5	35	7	В18	13		
32	О 2-1				6	О 2-1			
31	В6	25	ДВ6	36	5	В19	12		
30	О 2-1				4	О 2-1			
29	В7	24	ДВ7	37	3	В20 Последнее	11		
28	О 2-1				2				
27	В8	23	ДВ8	38	1	Звонок	10		
26	О 2-1				Финиш	О 3-2-1			
25	В9	22	ДВ9	39					

Условные обозначения в таблице:

- В - выбывание;
- ДВ - двойное выбывание;
- арабская цифра после сокращенного наименования вида выбывания обозначает его порядковый номер;
- О 2-1 - розыгрыш 2-х и 1-го очков;
- О 3-2-1 - розыгрыш 3-х, 2-х и 1-го очков.

Если в гонке с выбыванием на очки принимает участие более сорока спортсменов, планируются квалификационные забеги, проходящие на той же дистанции, что и финал. Забеги формируются на основе жеребьевки в соответствии с таблицей №25:

В финале участвуют от тридцати до тридцати двух спортсменов.

Таблица №25

Количество спортсменов	Количество забегов и спортсменов в них	Количество простых выбываний	Количество двойных выбываний	Отбор в финал в каждом забеге	Финал
41 - 68	2 x 21 - 34	6 - 19	0	15	30
69 - 88	2 x 34 - 44	19	0 - 10	15	30



89 - 117	3 x 29 - 39	19	0 - 10	10	30
118 - 148	4 x 29 - 37	19	2 - 10	8	32

Система выбывания и начисления очков в гонке с выбыванием на очки при квалификации (для квалификационного забега, в котором принимают участие от тридцати четырех до сорока четырех спортсменов, и с отбором в финал пятнадцати спортсменов) представлена в таблице №26:

Таблица №26

Круги	Выбывания и начисление очков	Количество спортсменов	Двойное выбывание	Количество спортсменов	Круги	Выбывания и начисление очков	Количество спортсменов	Двойное выбывание	Количество спортсменов
50	10 свободных кругов				24	О 2-1			
49					23	В9	25	ДВ9	43
48					22	О 2-1			
47					21	В10	25	ДВ10	44
46					20	О 2-1			
45					19	В11	24		
44					18	О 2-1			
43					17	В12	23		
42					16	О 2-1			
41			Звонок			15	В13	22	
40	О 2-1				14	О 2-1			
39	В1	34	ДВ1	35	13	В14	21		
38	О 2-1				12	О 2-1			
37	В2	33	ДВ2	36	11	В15	20		
36	О 2-1				10	О 2-1			
35	В3	32	ДВ3	37	9	В16	19		
34	О 2-1				8	О 2-1			
33	В4	31	ДВ4	38	7	В17	18		
32	О 2-1				6	О 2-1			
31	В5	30	ДВ5	39	5	В18	17		
30	О 2-1				4	О 2-1			
29	В6	29	ДВ6	40	3	В19 Последнее	16		
28	О 2-1				2				
27	В7	28	ДВ7	41	1	Звонок	15		
26	О 2-1				Финиш	О 3-2-1			
25	В8	27	ДВ8	42					

Условные обозначения в таблице:

- В - выбывание;

- ДВ - двойное выбывание;
- арабская цифра после сокращенного наименования вида выбывания обозначает его порядковый номер;
- О 2-1 - розыгрыш 2-х и 1-го очков;
- Р 3-2-1 - розыгрыш 3-х, 2-х и 1-го очков.

Для квалификационных забегов с другим количеством спортсменов система выбывания и начисления очков составляется по такому же принципу.

6.6.17. Эстафета - это гонка, которая проводится как на треке («трек-эстафета 3000 м»), так и на роаде («эстафета 5000 м»). В эстафетной гонке принимают участие команды, состоящие из трех спортсменов одного пола (в заявке подается 3-4 участника), которые должны быть одеты в одинаковые гоночные костюмы. На соревнования могут быть заявлены до двух команд от одной региональной федерации. В случае, если костюмы двух команд очень похожи, главный судья может предложить одной из команд внести изменения в их формы. Каждая команда сама решает через какое количество кругов передавать эстафету.

Зона передачи эстафеты:

- определяется на прямом участке дистанции, где находится линия финиша и зона ожидания для спортсменов, участвующих в эстафете;
- начинается после окончания поворота и заканчивается на линии финиша, но при необходимости, может быть продлена за линию финиша (до конца финишной прямой);
- начало и окончание зоны необходимо обозначить белыми линиями шириной 2 см;
- спортсмен считается находящимся в зоне передачи эстафеты, с того момента, когда последнее колесо его второго роликового конька полностью пересекло линию начала зоны передачи эстафеты;
- спортсмен считается покинувшим зону передачи эстафеты, с того момента, когда колесо его первого роликового конька пересекает линию окончания зоны передачи эстафеты.

Принцип передачи эстафеты:

- перед стартом гонки, главный судья объявляет каким путем спортсмены, передавшие эстафету, будут возвращаться, чтобы не вмешиваться в ход гонки;
- эстафета считается переданной, когда спортсмен, передающий эстафету, вытолкнул двумя руками в спину принимающего эстафету спортсмена;

- эстафета через прикосновения и толкания одной рукой не допускается и наказывается дисквалификацией команды;
- передача эстафеты должна произойти внутри зоны передачи эстафеты, а если передача состоялась вне зоны, команда будет дисквалифицирована;
- в случае, когда спортсмен входит в зону передачи эстафеты, но не получает эстафету от товарища по команде, то команда дисквалифицируется;
- последняя передача эстафеты происходит до начала последнего круга.

6.6.18. «гонка - марафон» проводится на роаде с замкнутым кругом (не менее 3 км) и на роаде с незамкнутым кругом, где движение спортсменов происходит в одном направлении от одной фиксированной точки до другой фиксированной точки. В них принимает участие неограниченное количество спортсменов одновременно. Гонка происходит с общего старта. Главный судья вызывает спортсменов на старт и расставляет на старте в соответствии с проведенной жеребьевкой соревнований, либо рейтингом Федерации. Процедура хронометража должна происходить по возможности в электронном формате с использованием транспондеров и фотофиниша.

#### 6.7. Правила судейства соревнований

6.7.1. Перед началом старта гонки спортсмен должен присутствовать в зоне ожидания, по приглашению судьи-информатора соревнований или самостоятельно за пятнадцать минут до старта. В зону ожидания спортсмен должен прибыть в полной экипировке и с правильно расположенным стартовым номером. Помощник судьи-стартера контролирует наличие спортсменов, участвующих в гонке и их готовность к старту, а также их экипировку.

#### 6.7.2. Размещение спортсменов на старте:

6.7.2.1 время, полученное каждым спортсменом в индивидуальных гонках на время должно быть сообщено сразу после финиша спортсмена;

6.7.2.2 в квалификационных забегах первого раунда гонки на короткую и длинную дистанцию забеги формируются следующим образом: первыми идут спортсмены, которые принимали участие в индивидуальной гонке на время (300 м) в соответствии с занятым местом, а те спортсмены, которые не принимали участия в этой гонке, идут следом за ними. В случае отсутствия квалификационных забегов, спортсмены распределяются по забегам в соответствии с проведенной жеребьевкой соревнований, либо по рейтингу Федерации.

6.7.2.3 в спортивных дисциплинах, проводимых в несколько раундов, стартовый порядок спортсменов в следующем раунде определяется правилами проведения данной спортивной дисциплины.

### 6.7.3. Порядок старта спортсменов

6.7.3.1 для индивидуальной гонки на время спортсмены вызываются на старт по порядку стартовых номеров на первый раунд забегов;

6.7.3.2 для гонки на короткую дистанцию (500 м (один круг) и 1000 м) спортсмены вызываются по одному на линию старта помощником судьи-стартера в соответствии с п. 6.7.2 данных Правил. Спортсмен выбирает свободное место на стартовой линии. Его выбор является окончательным;

6.7.3.3 для гонки на длинную дистанцию спортсмены вызываются по одному на линию старта помощником судьи-стартера в соответствии с порядком размещения на старте (пункт 6.7.2.2 Правил) и располагаются последовательно от внутреннего края к внешнему краю трассы гонок. Номер ряда определяется помощником судьи-стартера в зависимости от ширины трассы, учитывая, что место шириной не менее 50 см должно быть предусмотрено для каждого спортсмена;

6.7.3.4 если спортсмен не выходит на старт после вызова помощника судьи-стартера дважды с интервалом в 30 секунд, он определяется, как не стартовавший и в итоговом протоколе ставится отметка «DNS» (Did not start). Не стартовавшие спортсмены указываются в конце протокола забега, в котором должны были участвовать.

### 6.7.4. Условия старта индивидуальной гонки на время;

6.7.4.1 по крайней мере один из роликовых коньков спортсмена должен находиться в пределах двух линий: стартовой и пунктирной (расстояние между линиями 50 см), как изображено в позициях 1-3 рис.7. Все колеса должны быть в контакте с поверхностью. Расположение роликовых коньков), как изображено в позициях 4-6 рис.7 влечет объявление фальстарта.

6.7.4.2 во время старта роликовый конек, находящийся между линиями, должен касаться поверхности, все его колеса в контакте с поверхностью. Этот ролик может катиться, но не пересекать заднюю линию. Допускается раскачивание корпуса спортсмена;

6.7.4.3 стартер вызывает спортсмена на старт, и ему дается 15 секунд для старта. Если в течение 30 секунд спортсмен не стартует, объявляется фальстарт и спортсмен получает одно предупреждение;

6.7.4.4 если спортсмен не выполняет условия пункта 6.7.4.1 и 6.7.4.2, то судья объявляет фальстарт и спортсмен получает одно предупреждение. При повторном нарушении, спортсмен дисквалифицируется.

6.7.4.5 если судья-стартер замечает нарушения функции автоматического хронометража во время прохождения дистанции спортсменом, этот спортсмен повторяет старт последним. В любом случае, предусмотрено как минимум 10 минут отдыха;

6.7.4.6 для командной гонки на время стартовать будут все три спортсмена, а судья-стартер говорит: «Внимание» и стреляет из пистолета.

6.7.5. Условия старта гонки на короткую дистанцию: 500 м (1 круг) и 1000 м;

6.7.5.1 если в забеге участвует менее 6 спортсменов, то стартовая позиция с внутренней стороны дистанции остается свободной;

6.7.5.2 процедура старта:

- Стартер приглашает в стартовые боксы участников по команде «На старт!»;
- Один или два ролика должны быть в стартовом боксе и ни один из роликов не должен касаться линий стартового бокса;
- Старт дается по команде: «Внимание! Сигнал (выстрел из стартового пистолета либо по свистку судьё-стартера)» - Во время и после команды «внимание» спортсмен и его ролики должны оставаться неподвижные;
- После команды «внимание», спортсмен, может подняв руку просигнализировать о какой-либо проблеме судьё-стартеру. Такая возможность предоставляется только один раз за одну дисциплину для каждого спортсмена, и спортсмен получает отметку FS1 (фальстарт 1), в том числе и за движение на старте раньше положенного времени;
- Стартер просит спортсменов покинуть стартовые боксы, затем снова приглашает на старт;

При повторном фальстарте в протокол заносится отметка DQ-TF (FS2) - дисквалификация - технический фол за 2 фальстарта (фальстарты на одной дистанции суммируются во всех раундах (1/16, 1/8, 1/4 и т.д.).

6.7.5.3 по распоряжению судьи-стартера старт может быть повторен:

- в случае непреднамеренного столкновения между двумя или более спортсменами, которое привело к падению;
- при серьезных нарушениях в начале гонки (раунд, 1/2 финала и финал), которые влияют на ее результат по мнению судьи-стартера или главного судьи.

6.7.6. Условия старта гонки с общего старта

6.7.6.1 стартовый сигнал подается, когда спортсмены стоят за линией старта на расстоянии 50 см друг от друга, и ряды спортсменов также должны быть на расстоянии примерно 50 см друг от друга;

6.7.6.2 судья-стартер дает старт с помощью двух сигналов: сначала он говорит «Внимание», а затем стреляет из стартового пистолета;

По команде судьи-стартера старт может быть дан повторно при условии:

- когда в начале дистанции происходят грубые нарушения, по решению главного судьи, повлиявшие на результат гонки;

- при падении одного из спортсменов, которое приводит к падению нескольких других спортсменов, в пределах 200 м (1 круг на треке) от линии старта.

6.7.7. Фальстарт происходит при следующих условиях:

6.7.7.1 в любой гонке, в случае фальстарта, судья-стартер должен остановить забег (одним или двумя выстрелами из пистолета или двумя свистками).

После чего спортсмены вновь вызываются к линии старта. Спортсмены должны восстановить свои позиции в кратчайшие сроки и старт повторяется;

6.7.7.2 фальстарт сигнализируется, когда спортсмен стартует до того, как прозвучал сигнал пистолета. Старт отменяется, и спортсмен, который ошибся, получает одно предупреждение за фальстарт;

6.7.7.3 допускается только один фальстарт для спортсмена в течение проведения соревнования в одной спортивной дисциплине. Спортсмен, который совершил два фальстарта в одной спортивной дисциплине, должен быть дисквалифицирован до окончания соревнования по этой спортивной дисциплине;

6.7.7.4 когда один спортсмен совершает фальстарт и тем самым вызывает старт других спортсменов, только этому спортсмену предоставляется одно предупреждение за фальстарт.

6.7.8. Нейтрализация гонки - вмешательство в ход гонки для безопасности спортсменов происходит по решению главного судьи при возникновении препятствий после падения спортсмена или группы спортсменов, с незначительным травмированием.

6.7.8.1 Нейтрализация гонки сигнализируется спортсменам так: все судьи соревнований выходят на середину трека на 1 м от внутреннего края и размахивают синим флагом.

6.7.8.2 Спортсмены должны замедлить скорость и сохранить свои позиции в группе. Тем спортсменам, которые находятся далеко от основной группы, разрешено присоединиться к ней.

6.7.8.3 В гонке по очкам, гонке по очкам с выбыванием и гонке с выбыванием розыгрыш очков и выбывания прекращаются, судья-информатор объявляет: «Отсутствие выбывания» или «Отсутствие очков».

6.7.8.4 Активный ход гонки восстанавливается, когда главный судья просит судейскую бригаду вернуться внутрь трека.

6.7.8.5 Спортсмены, упавшие и вызвавшие нейтрализацию гонки, не могут продолжать гонку.

6.7.8.6 Не допускается нейтрализация на последних 1000 м дистанции. Нейтрализация не допускается в спринтерских забегах.

6.7.8.7 Нейтрализация не может длиться более 4 минут.

6.7.8.8 За одну гонку невозможно более 2 нейтрализаций. В случае 3 нейтрализации гонка останавливается.

6.7.9. Остановка гонки осуществляется двойным выстрелом стартового пистолета, громкоговорителем или другими средствами. При остановке гонки главный судья несет ответственность за редактирование официальной программы и информирует спортсменов и организатора соревнований. Когда прерванная гонка начинается снова, только спортсмены, соревновавшиеся на момент остановки, могут принять в ней участие. Если гонка на время (индивидуальная или командная) была остановлена, все зарегистрированные или квалифицированные спортсмены, если это финал, участвуют в гонке повторно.

6.7.10. Остановка гонки по решению главного судьи происходит в следующих случаях:

6.7.10.1 в случае неблагоприятных погодных условий или других причин гонку и соревнования останавливают на определенный период времени.

6.7.10.2 падение основной группы спортсменов;

6.7.10.3 при серьезной травме одного из спортсменов, который требует немедленной медицинской помощи.

6.7.11. Сигналы колоколом осуществляются судьей-счетчиком кругов во время проведения соревнований. Сигнал подается только для лидера гонки. Если расстояние между лидером или лидирующей группой спортсменов и другими значительна, то сигнал подается для лидеров и последующей группы спортсменов. Сигнал колокола означает:

6.7.11.1 последний круг в каждой гонке (в индивидуальной гонке на время звонок сигнал может не подаваться);

6.7.11.2 следующее выбывание во время гонки на выбывание;

6.7.11.3 следующий розыгрыш очков во время гонки на очки;

6.7.11.4 следующий розыгрыш очков во время гонки с выбыванием на очки. Сигнал перед кругом выбывания в такой гонке не дается.

6.7.12. Счетчик кругов — это прибор для отсчета кругов, которые осталось пройти до финиша. Используют как электронное табло, так и перекидные таблички. Показания счетчика кругов меняются, когда лидер находится в 100 м от финишной линии. В случае нейтрализации гонки, счетчик кругов не изменяет свое значение.

6.7.13. Момент фиксации финишного результата:

6.7.13.1 во время гонки с общего старта (на выбывание, на очки, эстафетные и т.д.), квалификационные забеги, командная гонка на время и гонка в пределах установленного времени, рейтинговое положение спортсменов определяется в зависимости от времени, когда первое колесо первого роликового конька пересекло линию финиша;

6.7.13.2 если на финишной линии первый из роликовых коньков не касается земли, в таком случае время спортсмена фиксируется по первой части второго роликового конька;

6.7.13.3 если в случае падения на финише спортсмен пересекает линию финиша, не касаясь роликовыми коньками земли, в таком случае время спортсмена фиксируется по части роликовых коньков, что первой пересечет линию финиша;

6.7.13.4 во время гонки на выбывание, выбывание будет установлено в момент пересечения линии финиша последней частью роликовых коньков спортсмена (касаясь или не касаясь земли);

6.7.14. Лимит времени для соревнований на роаде рассчитывается путем добавления 25% времени, к времени показанного самым быстрым участником, если иное не предусмотрено Положением.

6.8. Нарушения и наказания

6.8.1. Виды нарушений:

- спортивное нарушение - DQ-SF (Disqualified -Sport Fail);
- дисциплинарное нарушение - DQ-DF (Disqualified - Disciplinary Fail);
- техническое нарушение - DQ-TF (Disqualified -Technic Fail);
- спортсмен не стартовал - DNS (Did Not Start);
- не финишировал - DNF (Did Not Finish).

6.8.2. Все спортсмены должны соревноваться в гонках честно, по принципу справедливого соперничества и с искренним энтузиазмом. Те, кто проявляют негативное отношение к соревнованиям, судьям и другим



участникам или не могут четко воспринимать Правила, могут быть дисквалифицированы.

6.8.3. Нарушения, допущенные спортсменами во время соревнований, делятся на спортивные нарушения и дисциплинарные нарушения. В любом случае, главный судья может квалифицировать спортивное нарушение, которое проявляется в негативном отношении, как дисциплинарное нарушение. Спортсмен, совершивший нарушение, будет наказан главным судьей в соответствии с п 6.8.7 Правил.

6.8.4. Спортивными нарушениями считаются:

6.8.4.1. изменение траектории - изменение прямолинейности движения во время гонки на финишной прямой и изменение траектории движения лидером гонки перед спортсменом, следующего за ним, создавая тем самым ему помехи;

6.8.4.2. создание препятствий для других спортсменов - толкание спортсменом других спортсменов, срезание пути перед ними (подрезание), создание трудностей для других спортсменов (силовой проход). В соревнованиях на треке или на роаде с замкнутым кругом, спортсмены, которые финишировали (закончили гонку), не должны препятствовать окончанию гонки или помогать другим спортсменам;

6.8.4.3. выход с трассы - выход за пределы линии разграничения гоночной трассы. Спортсмены, которые намеренно нарушили это правило, будут дисквалифицированы. Исключением может быть, нарушение, которое было допущено во время массового падения спортсменов;

6.8.4.4. помощь спортсмену - во время соревнований участники не могут получать какую-либо помощь физического характера от других участников, представителей команд или зрителей соревнований - в противном случае спортсмену выносится DQ-SF. В случае падения, спортсмен, который в состоянии продолжать гонку, должен встать без какой-либо помощи со стороны третьих лиц. Спортсмен может получать только советы или информацию от тренеров или наставников;

6.8.4.5. игнорирование инструкций судей - невыполнение указаний главного судьи или объявления судьи-информатора 3 раза.

6.8.5. Дисциплинарными нарушениями (DQ-DF) считаются:

6.8.5.1. проявление агрессии - негативное отношение к другим участникам соревнований. Главный судья несет ответственность за квалификацию спортивного нарушения, как дисциплинарного, учитывая аспект «преднамеренно или непреднамеренно»;

6.8.5.2. командное нарушение - действия спортсмена относительно товарища по команде, которые помогают получить ему победу: брать на буксир, подталкивать, создавать препятствия спортсменам другой команды;

6.8.5.3. несоответствующее поведение - поведение, которое приводит к оскорблению или насильственным действиям любого рода со стороны спортсмена или другого участника соревнований по отношению к членам судейской коллегии или других участников соревнований.

6.8.5.4. неправомерное поведение в отношении судей - любой член судейской бригады, на которого (до, вовремя либо после соревнований) высказывается оскорбление или насилие любого рода со стороны спортсмена или члена делегации, может немедленно проинформировать главного судью, который передает обращение на рассмотрение дисциплинарного комитета, которая принимает решение о дисциплинарном взыскании в виде исключения из соревнований и срока дисквалификации на участие в спортивных соревнованиях (до 6 месяцев).

6.8.6. Техническими нарушениями считаются:

6.8.6.1. фальстарт;

6.8.6.2. неправильная передача эстафеты.

6.8.7. Наказание назначаются главным судьей и доводятся до сведения общественности через объявления судьей-информатором и отражаются в турнирной таблице.

6.8.8. Наказание за спортивные и дисциплинарные нарушения во время соревнований по отношению к спортсменам, за спортивные нарушения, в том числе нарушения настоящих Правил, а также \принципов спортивной этики:

6.8.8.1. предупреждение - наказание за спортивные нарушения. Любой судья несет ответственность за ход гонки, поэтому он должен немедленно сообщить главному судье о нарушениях, а тот в свою очередь выносит предупреждение спортсмену. Только главный судья предоставляет информацию о предупреждении для объявления судьи-информатору. Предупреждения накапливаются в следующий раунд, забег или финал и действуют только для одного вида гонки. В турнирной таблице обозначаются так: за одно предупреждение (W1) или два предупреждения (W2);

6.8.8.2. снижение в турнирной таблице - наказание за нарушения спортсмена, во время гонки (на очки, на выбывание, на выбывание и очки), допущенных по отношению к одному или нескольким соперников, а также при получении им помощи от члена команды. В турнирной таблице обозначаются (RR);

6.8.8.3. дисквалификация - самое суровое наказание, применяемое в следующих случаях:

- когда спортсмен получает три предупреждения во время одного вида гонки, (накопленных в раунде, квалификационном забеге и финале);
- когда спортсмен допускает два фальстарта;
- пересечение финишной линии спиной вперед;
- когда спортсмен допускает одну ошибку, которая считается преднамеренной или опасной для других участников или привела к падению других спортсменов;
- когда спортсмен воспользовался помощью других участников соревнований или нерегламентированными техническими средствами (радиосвязь, мобильная связь, аудио аппаратура);
- если спортсмен не покидает гоночную трассу после третьего объявления о его выбывании в гонке на выбывание;
- команда спортсмена, который допустил ошибку при передаче эстафеты;
- когда спортсмен не явился на награждение без уважительных причин.

6.8.8.4. Дисквалифицированный спортсмен не попадает в турнирную таблицу и располагается в конце официальных результатов с соответствующей пометкой в протоколе (DQ-SF, DQ-DF, DQ-TF, DNS, DNF). В случае подсчета общих результатов соревнований он не получает ни одного балла.

## 6.9. Апелляции и протесты

6.9.1. Апелляции в комиссию о допуске спортсмена подаются представителем команды в письменной форме главному судье, не позднее чем за 30 минут до начала соревнований.

6.9.2. Представитель команды имеет право подать протест во время соревнований на решение судейской коллегии. Причины протеста должны быть изложены в письменной форме и переданы главному судье, в течение 15 минут после окончания гонки или официального объявления результатов.

6.9.3. Протест рассматривается главным судьей соревнований с привлечением судьи, ответственным за данный участок соревнований и фото- и видео материалами при наличии. Решение принимается коллегиально. В случае равенства голосов решающий голос остается за главным судьей. Решение главного судьи является окончательным.

6.9.4. Решение по рассмотрению апелляций и протестов доводится до сведения представителя команды, подающего протест, в устной форме, а затем официально излагается в письменной форме и вместе с протестом прилагается к отчету о соревновании.

6.9.5 Каждая региональная спортивная федерация имеет право подавать апелляции во время соревнований на основании настоящих Правил:

Апелляция подается в главную судейскую коллегию (ГСК) официальным представителем региональной спортивной федерации;

Причины апелляции должны быть описаны в письменной форме и переданы в ГСК не позднее 15 минут после объявления/размещения в онлайн-протоколах или информационном стенде официальных результатов, либо за 30 минут до начала следующих забегов;

Подача апелляции и протеста сопровождается апелляционным сбором, который вносится в Федерацию. При принятии решения об удовлетворении апелляции, апелляционный сбор возвращается заявителю в полном размере;

Решение по каждой поданной апелляции разъясняется главным судьей или представителем ГСК сначала устно официальному представителю, затем письменно и прикладывается к официальным протоколам соревнований.

#### 6.10. Определение победителей

6.10.1. Победители и призеры, а также занятое место в протоколе соревнований определяется с учетом типа гонок.

6.10.2. В гонке на время итоговый результат признается по наилучшему времени, которое немедленно озвучивается после пересечения финишной линии спортсменом.

6.10.3. В гонке на дистанцию 500 м или 1 круг итоговый результат определяется по месту в финале, а для остальных спортсменов первый критерий раунд, в котором они выбыли, затем их место в забеге, последний критерий - их время в раунде, в котором они не были квалифицированы дальше.

6.10.4. В гонке на дистанцию 1000 м итоговый результат определяется по месту в финале, а для остальных спортсменов по времени в раунде, в котором они не были квалифицированы дальше.

6.10.5. В гонке на дистанции 500 м и 1000 м и 1 круг без проведения финала по какой-либо причине, итоговый результат спортсменов определяется по результатам квалификационных забегов предварительного раунда.

6.10.6. В гонке на дистанции 100 м или 300 м при прохождении нескольких забегов квалификационного раунда без проведения финала, по какой-либо причине, итоговый результат спортсменов определяется по лучшему времени среди этих забегов квалификационного раунда.

6.10.7. В гонке на выбывание итоговый результат признается по наилучшему времени спортсменов, прошедших всю дистанцию. Места выбывших спортсменов определяются по длине пройденной дистанции.

6.10.8. В гонке на очки итоговый результат определяется по наибольшему количеству набранных очков и по наилучшему времени тех спортсменов, которые не набрали очки.

6.10.9. В гонке на выбывание и очки итоговый результат определяется по наибольшему количеству набранных очков и по наилучшему времени финишировавших спортсменов. Для спортсменов, выбывших из гонки, места определяются по длине пройденной дистанции.

6.10.10. В гонке с общего старта итоговый результат определяется по наилучшему времени. В случае, если группа спортсменов пересекает финишную прямую вместе, и не имеется возможности определить их точный порядок финиша, всем этим спортсменам присуждается одинаковое расположение в итоговом результате в алфавитном порядке. Спортсмены, которые были сняты с дистанции (круговые), будут размещены в порядке, обратном их выбыванию.

6.10.11. Для спортсмена, который решил сойти с гонки по любой причине или из-за падения (т.е. DNF), результат определяется в соответствии с его позицией на момент схода с дистанции. Спортсмены, сошедшие с гонки, должны дойти до финишной линии и проинформировать члена судейской бригады, чтобы быть зачисленными в турнирную таблицу.

6.10.12. В розыгрыше Кубка итоговый результат определяется по наибольшему количеству набранных баллов. Если двое или более спортсменов имеют одинаковое количество баллов, то окончательный рейтинг должен определяться в соответствии с лучшим результатом, достигнутым на последнем этапе.

6.10.13. Если два или более участников показали одинаковый результат, то они занимают одинаковое место. Следующий за ними участник занимает место с учетом количества предыдущих участников в рейтинговой таблице.

6.10.14. При подсчете баллов за различные дистанции гонок в пределах одного соревнования (этапа), если спортсмены набрали одинаковое количество баллов, итоговый результат выше у того спортсмена, который имел лучший результат на последней длинной дистанции.

6.10.15. Результаты соревнований считаются официальными только после подписания итогового протокола главным судьей.

6.10.16. Порядок расположения в протоколах дисквалифицированных спортсменов: DNF, DQ-TF- последнее место в рейтинге или раунде в который прошел; DQ-SF - не попадает в рейтинг и отображается в конце протокола как дисквалифицированный; DQ-DF, DNS - не оценивается и помещается в конец протоколов как дисквалифицированный.

6.10.17. Если спортсмен получил спортивную или дисциплинарную дисквалификацию - он не имеет права участвовать в текущих соревнованиях по данной дисциплине.

## **7. Правила спортивных дисциплин, объединенных под общим наименованием «фигурное катание».**

7.1. Место проведения соревнований и оборудование

7.1.1. Спортивная площадка для проведения соревнований должна иметь форму прямоугольника размером не менее 30 м x 15 м.

7.1.2. Место проведения соревнований должно быть оборудовано соответствующей электронной аппаратурой, включающей компьютерную систему с программой, обеспечивающей обработку вводимых данных для получения результатов, а также радиотрансляционными установками, обеспечивающими воспроизведение музыкальных записей.

7.1.3. Представителю и тренеру не разрешается выходить на площадку, а также подсказывать или подавать сигналы участникам во время выступлений.

7.2. Участники, экипировка и музыкальное сопровождение

7.2.1. Участник обязан:

- знать настоящие Правила и Положение о соревновании и строго соблюдать их;
- быть дисциплинированным, не нарушать нормы общественного порядка и поведения, соблюдать чистоту и порядок на спортивных объектах. Несоответствующее поведение, нецензурные и агрессивные выражения, порча экипировки, применение физической силы по отношению к кому-либо запрещено. Любые нарушения могут привести к отстранению спортсмена от участия в соревнованиях;
- своевременно явиться на место проведения соревнований;
- при проведении допинг контроля на соревнованиях, не покидать место его проведения до объявления фамилий участников, подлежащих тестированию;

- не кланяться публике перед началом исполнения Короткой программы, Произвольной программы. Поклоны могут быть исполнены только после окончания выступления;
- присутствовать на награждении (для победителей и призеров соревнований);
- своевременно предоставить музыкальное сопровождение программ по электронной почте или иным способом, указанным в положении или регламенте, с указанием вида, разряда, ФИО участника, организации;
- предоставить в секретариат соревнований специальную форму с содержанием программ (перечнем планируемых для исполнения элементов) для каждого раздела соревнований, если это указано в Положении о соревновании.

7.2.2. Костюмы для спортсменов должны быть скромными и подходящими для спортивных соревнований. Костюмы могут отражать характер выбранной музыки. Мужчины должны иметь брюки, трико не разрешены. Все украшения на костюме и на голове должны быть хорошо прикреплены; не должно быть предметов и таких аксессуаров как флаги, трости и т.п. Костюм должен выглядеть опрятно.

7.2.3. Украшения костюма должны быть прочно закреплены. Падение части костюма или украшения на спортивную площадку приводит к снижению оценки Старшим судьей (рефери) на 1.0 балл.

7.2.4. Строго запрещается музыкальное сопровождение, содержащее оскорбления расистского, политического, нецензурного, сексистского характера. По решению Главного судьи нарушитель будет дисквалифицирован либо в отношении него будет применен штраф – 1 балл. Такие же меры будут приняты в случае поступления жалобы третьих лиц после завершения соревнований.

7.2.5. В каждом из разделов соревнований (Короткая программа / Произвольная программа катание), участник должен принять стартовую позу в течение 30 (тридцати) секунд после вызова на старт в ожидании включения музыкального сопровождения программы. Если это время истекло, и участник не принял стартовую позу, старший судья (рефери) должен применить снижение: юношеские разряды - 0,5 баллов, спортивные разряды, КМС, МС - 1.0 балл (вычитание производится из итоговой суммы). Если с момента вызова на старт прошло 60 (шестьдесят) секунд и участник ещё не принял стартовую позу, то он снимается с соревнований, о чем старший судья по виду ставит участников в известность.

7.2.6. Время проката программы должно отсчитываться с момента начала движения участника и до момента полной остановки в конце программы. Если спортсмену не удалось закончить исполнение программы в течение отведённого времени, должно последовать снижение итогового результата за каждые лишние/недостающие «до 5 (пяти) секунд. Любой элемент Короткой программы, Произвольной программы, исполнение которого начато после истечения предписанного времени (плюс разрешенные 5 секунд для короткой программы и 10 секунд для произвольной программы), не называется Технической бригадой и не имеет стоимости. Судьи-хронометристы должны проинформировать об этом Старшего судью. Если продолжительность программы меньше предписанного диапазона времени на 30 или более секунд, оценки не присуждаются.

7.2.7. Спортсмен должен покинуть площадку после окончания выступления до объявления оценок судьей-информатором.

### 7.3. Судейская коллегия

7.3.1. Судейская коллегия состоит из Главной судейской коллегии, Технической судейской бригады, Судейской бригады и Вспомогательной судейской бригады.

7.3.2. Главная судейская коллегия:

- главный судья - 1 чел.;
- заместитель главного судьи (в случае необходимости) - 1 чел.;
- главный секретарь - 1 чел.;
- заместитель главного секретаря (в случае необходимости) - 1 чел.;
- старший судья (рефери) - 1 чел.

7.3.3. Техническая судейская бригада:

- технический специалист – 1-2 чел.;
- технический контролер - 1 чел.;
- оператор ввода данных - 1 чел.;

7.3.4. Судейская бригада

- судьи - от 3 до 5 чел.;

7.3.5. Вспомогательная судейская бригада

- оператор видеоповтора - 1 чел.;
- судья-информатор - 1 чел.;
- судья по музыке - 1 чел.;
- судья при участниках – 1-2 чел.

7.3.6. Главный судья возглавляет судейскую коллегия, руководит соревнованиями, отвечает за их подготовку и проведение в соответствии с



настоящими Правилами и Положением о данном соревновании. Обязанности главного судьи:

- знать положение о соревновании;
- заблаговременно проверить состояние мест проведения соревнования;
- определить места размещения на базе проведения соревнования тренеров, представителей команд, прессы, телевидения, фото- и кинорепортеров;
- организовать работу секретариата, принять участие в рассмотрении заявок, проверке документов участников;
- уточнить программу и расписание соревнований, тренировок, составленные проводящей организацией, план открытия и закрытия соревнований, программу и порядок награждения победителей и проведения показательных выступлений;
- провести совещание судей перед началом соревнований;
- по возможности провести совместно с главным секретарем и старшими судьями по видам организационное совещание участников, представителей команд и судей накануне первого дня соревнований;
- проверить организацию первой медицинской помощи;
- провести инструктажи старших судей по видам и совещания коллегии судей в период проведения соревнований и после их окончания;
- вносить изменения в программу соревнования, если они не противоречат Правилам и Положению о проводимом соревновании;
- отменять или временно прекращать соревнования, переносить сроки их проведения из-за неудовлетворительного состояния площадки, неподготовленности мест проведения соревнования, оборудования или по другим причинам, мешающим нормальному его проведению;
- переносить соревнование с согласия организации, их проводящей, на другую площадку, если по каким-либо причинам место проведения соревнования пришло в негодность или возникли обстоятельства, препятствующие проведению соревнований;
- требовать объяснения от своих заместителей, старших судей по видам если, по его мнению, их действия или решения противоречат настоящим Правилам;
- отстранять от соревнований участников, представителей, тренеров, судей, совершивших недостойные поступки или нарушивших настоящие Правила.

7.3.7. Главный судья совместно с организатором соревнования определяет количество бригад судей по отдельным видам программы соревнований, их численный и персональный состав в соответствии с программой соревнований и требованиями квалификационной программы и назначает старших судей по видам, если они не были определены заранее. Число судей в бригаде – не менее трех.

7.3.8. Старший судья (рефери) руководит работой бригады судей в соответствии с Правилами и отвечает за проведение соревнования. Обязанности Старшего судьи (рефери):

- руководить бригадой судей (включая обеспечение того, чтобы судьи, находясь на рабочем месте, не имели с собой никаких записей, касающихся ранее присужденных оценок, не имели никаких средств электронной связи, не общались с друг другом и не обозначали каким-либо действием или звуком факт выполнения элемента с ошибкой, не смотрели на оценки судей, вводимые соседними с ними судьями);
- проводить инструктаж бригады судей накануне начала соревнования и в дни его проведения и совещание судей бригады по окончании соревнования;
- делать снижения в случаях нарушения в одежде и аксессуарах, нарушения требований по времени исполнения, перерывов в исполнении программы и повторного старта;
- проводить заключительное собрание судей (дискуссию «за круглым столом») вместе с техническим контролером по виду (с целью получить от судей отзывы по поводу применения действующих Правил, а также обсудить общий уровень катания); вклад старшего судьи в дискуссию главным образом касается качества исполнения элементов (GOE) и компонентов программы;
- разрешать участнику продолжить выступление в случае его прерывания; заменить судью при неявке судьи к концу первой разминки, в случаях болезни или чрезвычайных обстоятельств, а также при грубом нарушении судьей Правил.

#### 7.4. Судьи

7.4.1. Каждый судья получает порядковый номер в бригаде.

7.4.2. Обязанности судьи:

- иметь удовлетворительные для выполнения своих обязанностей зрение, слух и общее физическое состояние;
- своевременно являться к месту проведения соревнований;

- быть полностью информированным о правилах проведения соревнований и обо всех действующих правилах, методических документах и рекомендациях по судейству;
- беспристрастно оценивать выступления участников в строгом соответствии с Правилами, используя по возможности всю шкалу оценок;
- не принимать во внимание аплодисменты или неодобрение публики; оценивать только катание, демонстрируемое в настоящий момент, без учета репутации или прежних выступлений участника;
- присутствовать на всех совещаниях судей до начала, во время и по окончании соревнований;
- вести личный протокол, в который записывать оценки и все необходимые комментарии к ним (примечание: при наличии полной компьютерной системы для судейства все оценки записывать не обязательно);
- по требованию Старшего судьи по виду предъявить личный протокол для проверки во время судейства;
- письменно или устно объяснить Старшему судье основания для выставления оценки, значительно отличающейся от оценок, выставленных другими судьями.

7.4.3. Судьи должны оценивать выступления независимо. Судьям запрещается разговаривать, выражать жестами одобрение или порицание как во время выступления, так и после него. Никаким официальным лицам, кроме Старшего судьи по виду, не разрешается разговаривать с судьями, когда они заняты непосредственно судейством.

7.4.4. Судьям не рекомендуется в перерывах соревнований беседовать с участниками, представителями и тренерами и находиться в помещениях, специально отведенных для участников.

7.4.5. Судьям не разрешается записывать оценки других судей во время соревнований, а также пользоваться любыми записями или распечатками результатов завершившихся видов и соревнований.

7.4.6. Судьям запрещается приносить с собой на судейское место средства электронной связи любого вида.

#### 7.4.8. Техническая бригада

Техническая бригада состоит из технического контролера, технического специалиста 1, технического специалиста 2 (в случае необходимости), оператора ввода данных.

Технический контролер является ответственным за то, что исполненные элементы и/или Уровни сложности, определенные техническим

специалистом, правильно введены в систему оператором ввода данных, а исполненные элементы и/или Уровни сложности могут быть утверждены только после формального подтверждения техническим контролером того, что проверка правильности завершена. Обязанности технического контролера:

- утверждать или корректировать удаление элементов;
- наблюдать за работой технических специалистов и оператора ввода данных и предлагать поправки, если есть необходимость, по каждому исполненному элементу и их Уровням сложности, определяемым техническим специалистом и ассистентом технического специалиста. Однако, если оба технических специалиста не согласны с поправкой, которую предлагает технический контролер, их начальное решение остается в силе. В случае несогласия между техническим специалистом и ассистентом технического специалиста по определению элемента или уровня его сложности мнение технического контролера является решающим.
- утверждать или корректировать указание запрещенных элементов;
- утверждать или корректировать идентификацию падения, которое произошло в любой части программы;
- утверждать удаление лишнего элемента;
- проводить заключительное собрание судей (дискуссию «за круглым столом») вместе с рефери по виду (с целью получить от судей отзывы по поводу применения действующих правил, а также обсудить общий уровень катания); вклад технического контролера в дискуссию главным образом касается информации по техническому содержанию программ.

Обязанности технического специалиста 1:

- идентифицировать и называть вслух исполненные элементы;
- идентифицировать и называть вслух правильные Уровни сложности исполненных элементов;
- идентифицировать запрещенные элементы;
- идентифицировать падения, которые происходят в любой части программы;
- идентифицировать и удалять лишние элементы.

Обязанности технического специалиста 2:

- участвовать в процессе принятия решений, как указано в разделе «Обязанности технического специалиста 1».

Обязанности оператора ввода данных:

- поддерживать в работе технического специалиста и технического контролера;
- вводить Уровни сложности элементов так, как они названы;
- вносить коррективы в названия элементов или Уровни их сложности по указанию технического контролера;
- отмечать лишние элементы, идентифицированные компьютером, и сообщать об этом техническому специалисту и техническому контролеру;
- проводить жеребьевки.

#### Обязанности оператора видеоповтора:

- поддерживать в работе технического специалиста и технического контролера;
- записывать отдельно каждый элемент для того, чтобы техническая бригада, рефери и судьи могли в случае необходимости повторно посмотреть элемент.

#### 7.4.8. Судья-информатор обязан:

- ознакомиться с Положением, составом участников, команд, судейской коллегией, бригадой судей;
- подготовить дикторский текст для радио информации и представить его Главному судье на утверждение;
- убедиться в исправности светового табло, трансляции, микрофонов;
- если на соревновании присутствует профессиональный диктор, руководить его работой;
- по согласованию со старшим судьей по виду вызывать участников на разминку и на старт;
- информировать участников и зрителей о ходе соревнований и о результатах участников;
- объявлять результаты выступления участников по ходу проведения соревнования и по окончании каждого вида программы.

#### 7.4.9. Судья по музыке обязан:

- в установленное время собрать у спортсменов или представителей команд записи музыкального сопровождения;
- прослушать и проверить время и качество звучания всех записей музыкального сопровождения; обо всех дефектах поставить в известность Старшего судью по виду и представителя команды;
- по указанию Старшего судьи по виду не принимать записи с техническими дефектами.

7.4.10. Главный секретарь руководит работой секретариата и выполняет указания Главного судьи и его заместителей. Главный секретарь обязан:

- знать Положение, программу и расписание соревнований;
- проверить заявки организаций и документы участников, составы команд;
- предоставить списки участников на утверждение Главному судье;
- готовить материалы для проведения жеребьевки;
- готовить материалы для заседаний судейской коллегии;
- готовить протоколы соревнований, личные протоколы судей, стартовые листы, материалы для отчета о соревнованиях;
- представлять материалы судье-информатору для объявления их зрителям и участникам, выдавать материалы с результатами соревнований представителям прессы и представителям команд;
- готовить материалы для выпуска итогового протокола соревнований.

7.5. К обслуживанию соревнований с большим числом участников привлекают необходимое число медицинских работников. Медицинский работник обязан:

- совместно с главным секретарем проверить разрешения о допуске к соревнованиям участников;
- осуществлять медицинское наблюдение за участниками;
- обеспечивать медицинскую помощь при заболеваниях и травмах и выдавать заключение о возможности дальнейшего участия спортсмена в соревнованиях;
- следить за соблюдением санитарно-гигиенических норм в местах размещения участников, в блоках питания и непосредственно в местах проведения соревнований;
- по окончании соревнований представить Главному судье отчет о медицинском обеспечении и соблюдении санитарных норм, в котором указаны случаи заболеваний и травм, сделать выводы и внести предложения;
- при необходимости принять участие в работе комиссии по антидопинговому контролю.

#### 7.6. Порядок проведения соревнований

7.6.1. Накануне первого дня соревнований главной судейской коллегии рекомендуется проводить организационное совещание участников, судей, представителей и тренеров. На этом совещании объявляется уточненное расписание проведения соревнований, дни и часы тренировок, состав судейских бригад, уточняются списки участников, составы команд.

7.6.2. Все жеребьевки проводят старший судья и главный секретарь или один из секретарей. Способ жеребьевки определяется по решению Главного судьи.

7.6.3. Спортсмены выступают по квалификационным программам в соответствии с Регламентом проведения соревнований.

7.6.4. Сначала проводятся соревнования по Короткой программе, затем по Произвольной программе.

7.6.5. Стартовые номера участников для выступления в последующих разделах соревнования определяются после подсчета результатов в предыдущих разделах соревнования:

а) Короткой программы;

б) Произвольной программы – по результатам Короткой программы.

7.6.6. В случае проведения Короткой и Произвольной программ в один день, стартовые номера в Произвольной программе соответствует стартовым номерам в Короткой программе.

7.6.7. Перед началом соревнования каждой группе участников предоставляется разминка непосредственно на площадке, где проводится соревнование. Сразу после разминки в порядке жеребьевки выступают те участники, которые разминались в данной группе.

## 7.7. Повторные выступления

### 7.7.1. Проблемы с музыкой:

Если темп или качество воспроизведения музыки не соответствует заявленному, участник может начать исполнение программы заново, если он проинформировал Старшего судью о возникших проблемах в течение 20 секунд после начала программы. Если участник информирует Старшего судью позднее чем через 20 секунд после начала программы, он возобновляет исполнение программы с места прерывания или, если прерывание произошло на заходе на элемент или во время его исполнения, с места, непосредственно предшествующего элементу. Снижений за перерывы из-за проблем с музыкой нет.

### 7.7.2. Неблагоприятные условия, не относящиеся к участнику и/или его экипировке:

В случаях возникновения неблагоприятных обстоятельств, не относящихся к участнику или его экипировке, таких как освещение, качество покрытия, предметы, брошенные на площадку, и т.д. участник должен прекратить выступление или обязан остановиться по звуковому сигналу Старшего судьи. Участник должен немедленно продолжить выступление после того, как проблема будет решена с места остановки или, если перерыв произошел на

заходе или во время исполнения элемента, с места, непосредственно предшествующего элементу. В этом случае соответствующий элемент не называется Технической бригадой. Если перерыв длится более 10 минут, участнику должна быть предоставлена вторая разминка. После второй разминки участник продолжает с места остановки или, если перерыв произошел на заходе или во время исполнения элемента, с места, непосредственно предшествующего элементу. Снижений за перерывы из-за неблагоприятных условий, не относящихся к участнику или его экипировке, нет.

7.7.3. Неблагоприятные условия, относящиеся к участнику и/или его экипировке:

Если участник получил травму во время выступления или возникли другие неблагоприятные обстоятельства, относящиеся к участнику или его экипировке (как например: проблемы со здоровьем или неожиданные повреждения его экипировки), препятствующие катанию, участник должен прекратить выступление или обязан остановиться по звуковому сигналу Старшего судьи.

Продолжительность перерыва:

Если участник не обращается к Старшему судье, музыка участника продолжает звучать. Старший судья применяет снижение:

- до 10 сек. - нет снижения;
- от 10 сек. до 40 сек. - юношеские разряды 0,5 баллов, спортивные разряды, КМС, МС 1.0 балл;
- после 40 сек. - спортсмен считается выбывшим из соревнований.

Если неблагоприятные обстоятельства не могут быть исправлены без задержки и участник сообщает об этом Старшему судье в течение 40 секунд, Старший судья даёт участнику дополнительные 3 минуты для того, чтобы он решил проблему. Дополнительный период времени начинается в тот момент, когда Старший судья даёт участнику дополнительные три минуты. Старший судья даёт команду остановить музыку. Если участник возобновляет исполнение своей программы в течение дополнительного периода, то Старший судья применяет снижение 2 балла.

Когда проблема будет устранена, участник продолжает выступление с места перерыва или если перерыв произошел на заходе или во время исполнения элемента, с места, непосредственно следующего за элементом, которое определяется Технической Бригадой.



Если участник не заявляет Старшему судье в течение 40 секунд после остановки им катания или не возобновляет исполнение своей программы за дополнительный период в 3 минуты, он считается выбывшим из соревнования.

#### 7.7.4. Неблагоприятные условия, возникающие во время разминки:

Если во время разминки участник с первым стартовым номером в группе был травмирован или возникли другие неблагоприятные обстоятельства, относящиеся к участнику или его экипировке, которые препятствуют катанию, и времени, оставшегося до старта, недостаточно для их устранения, Старший судья должен предоставить этому участнику до 3 дополнительных минут после окончания разминки до вызова на старт. Снижение оценки не применяется.

#### 7.7.5. Неблагоприятные условия, возникающие до вызова на старт:

Если в период между выходом на площадку участника и вызовом на старт, участник был травмирован или возникли другие неблагоприятные обстоятельства, относящиеся к участнику или его экипировке, препятствующие катанию, и времени, оставшегося до старта, недостаточно для устранения неблагоприятных обстоятельств, Старший судья должен предоставить этому участнику до 3 дополнительных минут до вызова на старт, применяя снижение в 2 балла.

#### 7.7.6. Неблагоприятные условия, возникающие после вызова на старт, но до принятия стартовой позиции:

Если в период между вызовом на старт и принятием стартовой позиции возникают неблагоприятные условия, относящиеся к участнику и/или его экипировке, и 60 секунд недостаточно для их устранения, Старший судья дает участнику 3 дополнительные минуты, применяя снижение в 2.0 балла.

7.7.7. Разрешено только одно возобновление исполнения программы после перерыва из-за неблагоприятных условий, относящихся к участнику и/или его экипировке. В случае второй остановки выступления в связи с возникновением неблагоприятных обстоятельств, относящихся к участнику или его экипировке, данный участник считается выбывшим из соревнований.

7.7.8. Если участник не завершил исполнение программы, оценки не присуждаются и участник считается выбывшим из соревнований.

### 7.8. Система выставления оценок при судействе

7.8.1. Если на соревнованиях используется электронная система, организаторы соревнований отвечают за корректность результатов, включая программное обеспечение компьютера, и должны предоставить опытных,

компетентных операторов, отвечающих за ввод данных в компьютер и получение официальных результатов.

#### 7.8.2. Электронная система выставления и демонстрации оценок

##### А. Экран судейского компьютера.

Каждый судья бригады действует независимо и пользуется сенсорным экраном или подобной системой, которая может быть оборудована встроенной системой видеоповтора. Оценки, вводимые каждым судьей, поступают на обработку в компьютерную систему.

##### Б. Система видеоповтора.

Система видеоповтора может использоваться в любом разделе (сегменте) соревнований.

##### В. Демонстрация оценок/электронное табло.

Информация о результатах на электронном табло должна по возможности включать: место в предыдущем разделе соревнования (Короткой программе) или суммарный результат, место в данном разделе соревнований на данный момент, включая технический результат, оценки за представление программы и суммарный результат в данном разделе, окончательный результат (сумма очков) и место на данный момент.

7.8.3. После исполнения каждого элемента судья вводит в компьютер свою оценку за качество исполнения этого элемента. Эта оценка может быть скорректирована судьей по окончании программы. При этом может быть использована система видеоповтора (при ее наличии). По окончании программы судья вводит в компьютер свои оценки за Компоненты программы данного участника.

#### 7.8.4. Ручной подсчет результатов.

Если используемая система электронного оборудования и оперативной связи является неполной, судьи работают с бумажной версией «протокола судейских оценок», имея по одному бланку на каждого участника. В этот бланк они записывают свои оценки за качество исполнения каждого элемента (после этого исполнения) и за Компоненты программы (по окончании программы). Сразу после заполнения бланк сдается и передается оператору ввода данных для внесения оценок в компьютер с программой для подсчета результата. Техническая бригада при этом записывает свои решения в другой бланк (отдельный для каждого участника). Этот бланк также передается оператору ввода данных для внесения решений в компьютер, подсчитывающий результат. Возможен и подсчет результата вручную.

#### 7.9. Определение результатов

7.9.1. Результаты, как правило, подсчитываются с помощью электронной компьютерной системы.

7.9.2. Основные принципы подсчета результатов

1) Каждый предписанный элемент Короткой программы, все элементы Произвольной программы имеют определенную Базовую оценку, занесенную в таблицу сложностей.

2) Каждый судья оценивает качество исполнения каждого Элемента в зависимости от наличия положительных факторов и/или возможных ошибок исполнения по 11 градациям «качества исполнения» (GOE): +5; +4; +3; +2; +1; Базовая стоимость: -1; -2; -3; -4; -5. Численное значение каждой градации приведено в таблице сложностей;

3) Определенное бригадой судей качество исполнения Элемента (GOE) получается путем вычисления «усеченного среднего» численных значений GOE, присужденных судьями;

4) Усеченное среднее значение определяется отбрасыванием самого высокого и самого низкого значений и вычислением среднего значения оставшихся.

5) В случае если имеется менее 5 (пяти) судей, максимальная и минимальная оценки при вычислении не отбрасываются;

6) Это среднее значение становится окончательной оценкой бригады за качество исполнения отдельного Элемента (GOE). GOE бригады округляется до 2 (двух) значащих цифр после запятой.

7) Оценка бригады каждый Элемент определяется суммированием усеченной средней GOE данного Элемента с его Базовой стоимостью.

8) Оценки бригады за все Элементы суммируются для получения суммарной оценки за Элементы.

9) В одиночном катании:

А. Каскады и комбинации прыжков оцениваются как один элемент суммированием Базовых стоимостей прыжков, составляющих каскад, и GOE с численным значением стоимости наиболее сложного прыжка. Базовая стоимость каскада прыжков округляется до 2 (двух) значащих цифр после запятой.

Б. Любой сорванный элемент или элементы свыше предписанного их количества указываются, занимают соответствующую порядковую ячейку, но не оцениваются.

В. Падение определяется как потеря спортсменом равновесия, в результате которого большая часть массы тела оказывается на полу. Опора на любую

другую часть тела, например, кисть (кисти), колено (колени), спину, ягодицу (ягодицы) рассматривается также как падение. За каждое падение применяется снижение оценки в соответствии с правилами.

10) Каждый судья также оценивает Компоненты программы по шкале от 0,25 до 10,0 с шагом 0,25.

11) Результат оценки бригадой каждого из Компонентов программы получается вычислением средней оценки за каждый Компонент программы.

12) Средние оценки за каждый Компонент программы округляются до двух значащих цифр после запятой.

13) Оценка бригады за каждый Компонент программы умножается затем на коэффициенты в соответствии с правилами.

14) Суммарный результат каждого участника в каждом разделе соревнования (Короткая программа, Произвольная программа) получается суммированием результата за Элементы с результатом за Компоненты программы, за вычетом снижений за все допущенные нарушения.

15) Если два или более участников получают один и тот же результат, преимущество в короткой программе отдается спортсмену с наибольшим результатом за Элементы. Преимущество в произвольной программе отдаётся спортсмену с наибольшим результатом за Компоненты программы. Если и эти результаты одинаковы, участники делят место.

16) Результаты в Короткой программе и в Произвольной программе складываются и получается окончательный результат участника в данном виде. Участник с наивысшим окончательным результатом становится первым и т.д.

### 7.9.3. Публикация результатов

1) Распределение мест в каждом разделе соревнования должно быть опубликовано немедленно после завершения выступлений всех участников в этом разделе соревнования.

2) По окончании каждого раздела соревнования должны публиковаться Технический результат, оценки бригады по каждому Компоненту программы, результат за Компоненты программы, снижения и суммарный результат каждого участника в данном разделе соревнования.

3) По окончании каждого раздела соревнования публикуется документ «Детализация судейства для каждого спортсмена», в котором для каждого участника указаны Базовые стоимости всех выполнявшихся им элементов, GOE всех судей за каждый элемент и оценки всех судей за каждый из Компонентов программы.

4) Окончательные результаты должны публиковаться как можно скорее по окончании вида. Этот документ должен включать для каждого участника:

- окончательное место;
- отдельные места в каждом разделе соревнования.

5) По окончании вида должна публиковаться общая сумма баллов (окончательный результат) для каждого участника.

6) Результаты должны быть включены в протокол соревнования.

#### 7.10. Протесты

7.10.1. Протест может подать Главному судье соревнований и Старшему судье (рефери) в письменном виде представитель команды или лицо, выполняющее его обязанности, не позднее чем через 30 минут после окончания соответствующего вида программы.

7.10.2. Протест должен быть рассмотрен главным судьей не позднее начала следующего вида программы. Решение по поводу протеста немедленно сообщают представителю команды, подавшей протест.

7.10.3. По решению Главного судьи протест может быть рассмотрен на заседании главной судейской коллегии соревнований.

7.10.4. Протесты, касающиеся состава участников, должны быть поданы до начала проведения соревнований.

7.10.5. Протесты относительно оценок Рефери, Судей и Технической бригады (Технического Контролера, Технического специалиста, Ассистента технического специалиста, Оператора ввода данных), выставленных за исполнение программы, не разрешены.

7.10.6. Протесты относительно результатов разрешены только в случае выявления математической ошибки при подсчете баллов. Неверное название элемента или уровня сложности, которое может привести к более низкому или более высокому результату, является человеческой ошибкой, а не неправильным математическим подсчетом. Однако если Старший судья узнает:

1) Если до начала церемонии награждения или до официального объявления результатов (если нет церемонии награждения) произошла человеческая ошибка, связанная с неправильным вводом данных, Оператором ввода данных, Рефери (Старший судья по виду) может исправить ошибку при условии, если Технический контролер, Технический специалист, Ассистент технического специалиста и Оператор ввода данных согласны с тем, что произошла ошибка.

2) Если произошло неправильное математическое вычисление, Рефери может исправить вычисление (даже без подачи протеста) при условии, что Технический контролер, Технический специалист, Ассистент специалиста и Оператор ввода данных согласны, что было такое неверное вычисление. Если такая коррекция приводит к изменению окончательных результатов спортсменов, то результаты изменяются в соответствии с исправлениями.

3) В указанные сроки могут быть приняты только указанные выше поправки (неправильные данные, введенные Оператором ввода данных, и/или ошибочные математические подсчеты).

4) Если исправление ошибки привело к изменению результатов в Короткой программе после того, как была проведена жеребьевка к произвольной программе, то жеребьевка к произвольной программе проводится заново.

#### 7.11.Опубликование результатов

7.11.1. Результаты каждого раздела соревнований объявляют сразу же по окончании выступления всех участников и подсчета результатов, утвержденные главным судьей. Окончательные результаты объявляют как можно скорее после окончания соревнований в виде программы.

7.11.2. Протоколы результатов соревнований должны быть напечатаны как можно скорее. Протоколы должны содержать следующую информацию:

- 1) место, дата и время проведения соревнований;
- 2) число участников в каждом виде;
- 3) состав главной судейской коллегии, составы судейских бригад, фамилии секретарей;
- 4) разделы каждого вида соревнований и множительные коэффициенты для этих разделов;
- 5) фамилия, имя, отчество участников и дата рождения;
- 6) результаты каждого участника в каждом разделе и окончательные результаты соревнований.

7.11.3. Протоколы соревнований должны быть подписаны Главным судьей.

7.11.4. Протоколы должны быть опубликованы как можно скорее, но не позднее чем через 14 дней после окончания соревнования, переданы или высланы организации, проводившей соревнования, и организациям, в них участвовавшим.

7.12.Протоколы должны быть доступны всем заинтересованным лицам для ознакомления.

7.13.Награждение участников и команд, открытие и закрытие соревнований

7.13.1. Объявление победителей и награждение их проводится в соответствии с Положением о соревнованиях на основании окончательного распределения мест участников.

7.13.2. Награждение участников начинается с первого места.

7.13.3. Награждение победителей может проводиться по окончании вида программы или всего соревнования (устанавливается программой соревнования).

7.13.4. По решению организаторов торжественное открытие и парад участников проводятся в первый день проведения соревнований. Торжественное закрытие проводится в последний день проведения соревнований.

7.14. Отчет главного судьи.

Отчет представляется в организацию, проводившую соревнования, не позднее чем через 14 дней со дня окончания соревнований.

7.15. Кодекс Этики

7.15.1 Некорректные публичные комментарии или поведение:

- к спортсменам и официальным лицам команды, которые либо непосредственно либо через третью сторону некорректно ведут себя в отношении должностных лиц или их решений, а именно относительно идентифицированных элементов и/или выставленных уровней сложности Техническим специалистом, Ассистентом Технического специалиста, Техническим контролёром, или относительно оценок Судей, могут применяться санкции;
- судьи не могут обсуждать соревнования с каким-либо членом какой-либо делегации во время соревнований;
- использование мобильных телефонов в личных целях во время работы технической или судейской бригады запрещено;
- поощрение или советы любого рода, особенно во время катания, должностными лицами не допускаются.

7.15.2. Кодекс этики и политики конфликта интересов технических и судейских бригад применяется ко всем лицам, назначенным в качестве должностных лиц технической или судейской бригады. К числу должностных лиц, подпадающих под действие этой политики, относятся: Технический контролер, Технический специалист, Ассистент технического специалиста, Оператор ввода данных, Оператор видео повтора, Рефери и Судьи.

Должностные лица технической и судейской бригады обязаны:

Вести себя независимо и всегда соблюдать нейтралитет, демонстрируя пример высоких стандартов этического поведения.

Показывать отсутствие протекции или предвзятости в отношении любого спортсмена, тренера, судьи, должностного лица, волонтера или других лиц, участвующих в соревнованиях.

Не принимать денежные средства или другие выгоды для участия в любом соревновании.

#### 7.15.3. Критика, обратная связь и мониторинг.

Технические контролеры, Технические специалисты и Ассистенты технических специалистов не могут критиковать и предоставлять отзывы спортсменам во время проведения соревнований.

Официальные лица не могут давать оценку спортсменам, участвующим в соревновании, в котором эти официальные лица будут задействованы во время проведения мероприятия.

Должностным лицам, уличенным в нарушении этого правила, будет запрещено участвовать в любом соревновании на срок, определенный Федерацией.

7.15.4. Спортсмен будет дисквалифицирован в случае несоответствующего поведения с его стороны. Несоответствующим поведением считается поведение, которое приводит к оскорблению (в том числе в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет») или насильственным действиям любого рода со стороны спортсмена или другого участника соревнований по отношению к членам судейской коллегии или других участников соревнований.

## **8. Правила спортивных дисциплин, объединенных наименованием «фристайл».**

### 8.1. Место проведения соревнований.

8.1.1. Поверхность площадки должна быть пригодна для фристайл - слалома на роликовых коньках (плоская, ровная, с хорошим сцеплением).

8.1.2. Площадка должна быть безопасна для участников.

8.1.3. Если позволяют условия, участникам может быть предоставлена площадка для разминки с покрытием, похожим на покрытие основной площадки.

8.1.4. Конусы, используемые в спортивных дисциплинах «фристайл - слалом» и «фристайл - слалом - скоростной» должны соответствовать следующим параметрам: высота конусов должна быть от 7,6 см до 8 см,



диаметр основания от 7,4 см до 7,5 см, верхний диаметр от 2,5 см до 2,7 см. Материал конуса должен быть достаточно жёстким у основания, чтобы не остановить колесо при наезде на конус. Все расстояния между конусами и дорожками конусов измеряются от центров конусов (середины меток).

## 8.2. Экипировка спортсменов.

8.2.1. Участники могут использовать ролики любого типа: однорядные (инлайн) или двурядные (квады).

8.2.2. Участники должны самостоятельно удостовериться, что их ролики исправны и готовы к выступлению.

8.2.3. Главный судья имеет право запретить использование любых роликов, которые нельзя считать безопасными или представляющими нечестное преимущество для спортсмена в технической части.

8.2.4. Регистрационные номера (бэйджи, наклейки) должны быть предоставлены организатором. Главный судья определяет, где и когда участники должны их носить в зависимости от формы площадки. Изменение номера участником недопустимо.

## 8.3. Фристайл – слалом.

8.3.1. Место проведения.

8.3.1.1. Площадка для соревнований состоит из трёх дорожек на расстоянии 2 м друг от друга. План площадки для фристайл - слалома представлен на рис.8

8.3.1.2. Порядок дорожек, начиная от места расположения судей: 50 см, 80 см, 120 см.

8.3.1.3. Дорожки 50 см и 80 см состоят из 20 конусов, 120 см только из 14.

8.3.1.4. Середина каждой дорожки должна быть на линии расположения судей.

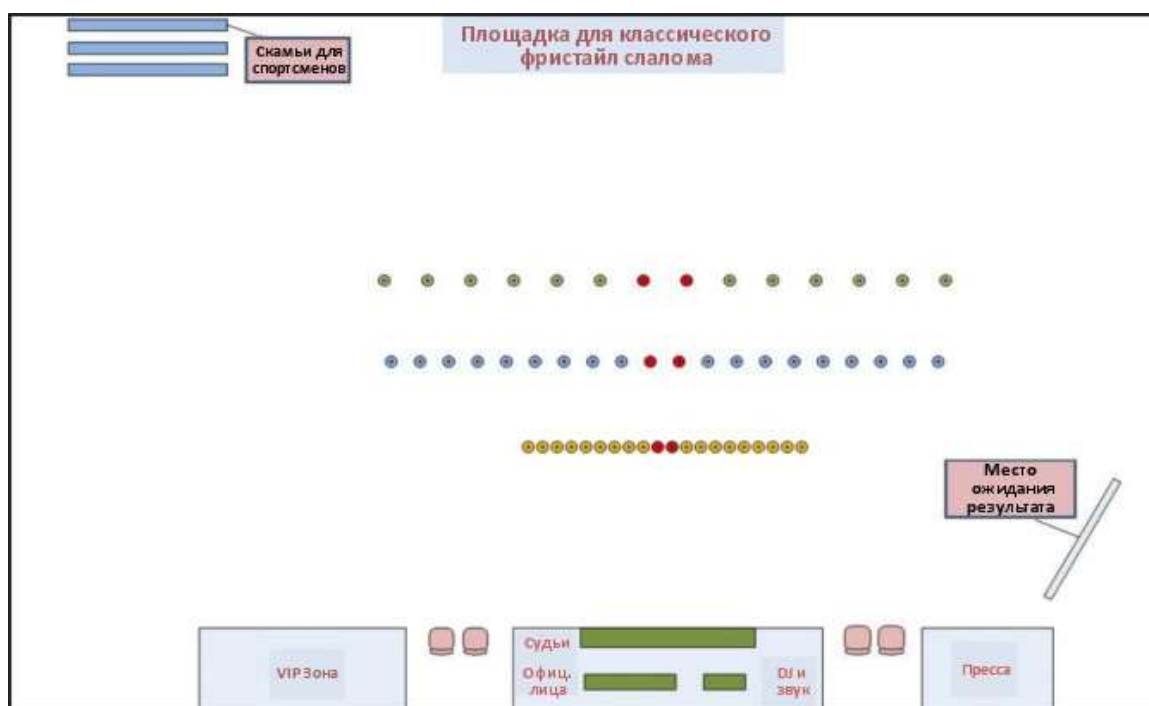


Рисунок 8.

### 8.3.2. Регламент соревнований.

8.3.2.1. В фристайл - слаломе спортсменам даётся только одна попытка, однако организаторы могут провести квалификационные раунды, когда число участников в спортивной дисциплине слишком велико. Таким образом, соревнования могут состоять из квалификационной и финальной частей.

8.3.2.2. Высшие по рейтингу участники автоматически считаются переквалифицированными в финальную часть. Остальные спортсмены разбиваются на группы в соответствии с их российским рейтингом по фристайл - слалому. Главный судья соревнований определяет число предварительно квалифицированных участников, не нуждающихся в квалификации, размер групп, и сколько спортсменов переходит из них в финал. Число квалифицированных участников не должно быть менее числа равному половине общего числа участников финальной части.

8.3.2.3. Пример распределения участников по квалификационным группам представлен в таблице №27:

Таблица №27

TOP 16			
+			
Q1	Q2	Q3	Q4
17	18	19	20
24	23	22	21
25	26	27	28
32	31	30	29

Пример распределения 40 участников.

Топ-16 спортсменов считаются квалифицированными, с 17 по 40 распределяются по нескольким (например, 4) группам. Только первые (обычно 2) спортсмены из каждой группы переходят в финальный раунд (и исполняют свою программу во второй раз). Финальный раунд тогда состоит из топ-16 и 8 квалифицированных

33	34	35	36
40	39	38	37

спортсменов:  $16+8=24$  в финале.

8.3.2.4. Все правила и требования для квалификационных выступлений такие же, как и для финальных.

8.3.2.5. В финальный раунд входят предварительно квалифицированные спортсмены и все прошедшие квалификацию в группах.

8.3.2.6. Очередность выступлений определяется по действующему российскому по фристайл - слалому, начиная с более низких позиций. Не имеющие рейтинга спортсмены добавляются в начало списка в случайном порядке.

8.3.2.7. Спортсмены должны пересечь каждый интервал между конусами на всех трёх дорожках 50, 80 и 120 см.

8.3.2.8. После выступления участника на площадку для разминки сразу приглашается следующий, пока судьи заняты оценкой предыдущего выступления.

8.3.2.9. Тренера и капитаны команд могут находиться со спортсменом, закончившего выступление, в Зоне ожидания результата.

8.3.3. Время выступления.

8.3.3.1. На выступление в фристайл - слаломе даётся от 105 сек. до 120 сек. (1 мин. 45 сек. - 2 мин.).

8.3.3.2. Отсчёт времени начинается одновременно с началом музыки. Музыка начинается, когда спортсмен подает сигнал судейской бригаде о готовности к началу выступления.

8.3.3.3. Выступление заканчивается по знаку спортсмена или по завершению музыки.

8.3.4. Одежда.

8.3.4.1. Одежда может отражать характер музыки в рамках приличия и не должна мешать катанию спортсмена.

8.3.4.2. Одежда не должна слишком обнажать тело, особенно в сексуальном плане.

8.3.4.3. Использование каких-либо аксессуаров не разрешается.

8.3.4.4. Если какой-то предмет одежды намеренно снят или брошен во время выступления, то он также считается аксессуаром и приводит к дисквалификации.

8.3.4.5. Не допускается использование масок или грима.

8.3.4.6. Спорные случаи, связанные с одеждой для выступления спортсмена, решаются главным судьёй.

8.3.5. Поведение во время выступления.

8.3.5.1. Неуважительное поведение (сексуальные, агрессивные, оскорбительные жесты или движения), особенно в отношении судей, недопустимо и наказывается штрафом или дисквалификацией и рассматривается дисциплинарной комиссией в соответствии с дисциплинарным кодексом.

8.3.5.2. Строго запрещается музыкальное сопровождение, содержащее оскорбления расистского, политического, нецензурного, сексистского характера или даже намекающие на подобные вещи. Нарушители будут подвергнуты дисциплинарному взысканию (штрафные очки, понижение места, дисквалификация, денежный штраф). Такие же меры могут быть приняты в случае жалобы третьих лиц после завершения соревнований.

8.3.6. Состав судейской бригады.

Количественный состав судейской коллегии определяется в зависимости от статуса соревнований и утверждается организатором за 14 дней до дня начала их проведения. Главная судейская коллегия (далее - ГСК) состоит из трех наиболее подготовленных судей, которую возглавляет главный судья соревнований. Состав судейской коллегии определяется исходя из спортивной дисциплины и статуса соревнования. В состав судейской коллегии могут входить:

- главный судья - 1 чел.;
- заместитель главного судьи - 1 чел.;
- главный секретарь - 1 чел.;
- заместитель главного секретаря - 1 чел.;
- линейный судья – 3 или 5 чел.;
- судья по штрафам – 1 чел.;
- судья-информатор от 1 до 2 чел.;
- судья по конусам – 2 - 4 чел.

8.3.6.1. Главный судья отвечает за технические аспекты, проведение и судейство соревнования, и в зависимости от ранга соревнований, должен иметь необходимое число заместителей, которые ему подчиняются и выполняют его поручения.

Обязанности главного судьи:

- заблаговременно прибыть к месту проведения соревнований и проверить качество подготовки материально-технического обеспечения соревнований, разметку площадки, а также все судейские удостоверения и убедиться, что все судьи соответствуют требованиям данных соревнований;

- до начала соревнований провести судейское совещание, распределить обязанности между судьями, акцентировать их внимание на основные вопросы правил судейства соревнований, согласовать план-график проведения соревнований;
- управлять работой судей, контролировать и принимать решения в случае несоответствий, отстранять или замещать тех судей, которые, по его мнению, не выполняют должным образом свои обязанности;
- решать любые технические проблемы, которые могут возникнуть во время соревнований, даже если они не оговорены в настоящих Правилах;
- довести до сведения представителей команд, спортсменов программу соревнований, напомнить всем участникам основные требования мер безопасности;
- контролировать своевременное информирование текущих результатов соревнований, доведения необходимой информации до зрителей и участников соревнований;
- обеспечивать, чтобы все спортсмены и представители команд выполняли Положения и настоящие Правила;
- применять меры дисциплинарного воздействия в отношении спортсменов и представителей команд по заявлению представителя команды, тренера, судьи или спортсмена (через официального представителя) и выносить на рассмотрение Дисциплинарной комиссии, в течении 30 минут после завершения спортивной дисциплины, когда поведение спортсменов и представителей команд этого требует;
- в случае дисквалификации спортсмена, следить за своевременностью объявления об этом судьей-информатором и своевременностью ухода с площадки соревнований дисквалифицированного спортсмена;
- немедленно дисквалифицировать тех спортсменов, которые не выполняют предупреждения судей и допускают ошибки повторно;
- принимать решения по искам и протестам, поданных представителями команд, подписывать протоколы соревнований, составленные секретарем, и дипломы участникам соревнований;
- подписывать итоговые протоколы;
- предоставлять протоколы соревнований и письменные отчеты об их проведении организатору соревнований и Федерации.

8.3.6.2. Заместитель главного судьи назначается главным судьей для контроля за отдельными участками соревнований и за работой обслуживающего персонала соревнований. В зависимости от уровня

соревнования и численности участников определяется количество заместителей. При отсутствии главного судьи соревнований назначенный им заместитель пользуется всеми правами главного судьи и выполняет все его обязанности.

8.3.6.3. Главный секретарь подчиняется непосредственно главному судье соревнования. Для проведения технической работы, в зависимости от уровня соревнования, главный судья должен иметь необходимое число секретарей, которые действуют под его руководством и по его указаниям. Обязанности главного секретаря:

- обрабатывать именные заявки, проверенные комиссией по допуску;
- подготовить стартовые протоколы;
- обеспечить судей планом-графиком проведения соревнований, рабочими бланками протоколов;
- вместе с главным судьей формировать забеги квалификационных раундов;
- организовать доступность текущих результатов соревнований участникам и зрителям;
- отвечать за подсчет результатов и определения мест спортсменов, правильность подготовки протоколов и достоверность результатов в них;
- готовить материалы и обеспечить сверку всех протоколов соревнований для итогового отчета судейской коллегии;
- подготовить информацию и наградной материал для церемонии награждения победителей и призеров соревнований;
- контролировать правильность составления актов фиксации рекордных достижений;
- выдавать итоговые протоколы;
- вести учет работы судей;
- в ходе соревнований, по согласованию с главным судьей, предоставлять материалы для средств массовой информации;
- не позднее суток после окончания соревнований передать главному судье все проработанные материалы соревнований (оригиналы итоговых протоколов, отчет судейской коллегии, заявки, судейские записки, рабочие материалы и т.д.).

- Таблица №28

- Таблица сложности элементов (трюков)

		Базовая сложность трюков основана на стабильном исполнении на дорожке 80 см (минимум 4 конуса или 3 оборота для вращения)						
Семьеста	Прочие	Сидячие	Грязьковые	Одноколесные и линейные	Вращательные			
Уровень А (50-60)	1	Сложные пистолет на одном колесе спиной вперед	Вайпер на переднем колесе		Вращение в пистолете на переднем колесе	1	Уровень А (50-60)	
	2	Сложный пистолет на одном колесе спиной вперед				2		
	3					3		
	4					4		
Уровень В (40-50)	5					5	Уровень В (40-50)	
	6					6		
	7					7		
	8					8		
	9					9		
	10					10		
Уровень С (30-40)	1	Сложный пистолет	Казянок	Швейная машинка		1	Уровень С (30-40)	
	2	Корба		Спиной вперед на одном колесе		2		
	3	Кораблик инверс		Корейский кросс волгт спиной вперед		3		
	4			Корейский кросс волгт в одном конусе		4		
	5	Кораблик на передних колесах		Шифт на 4х колесах		5		
	6		Вайпер	Лицом вперед на одном колесе		6		
	7			Вращение на двух колесах		7		
	8			Обратный Дж равворот		8		
	9	Зед-кораблик				9		
	10	Сидячий кросс на переднем и заднем колесе	Спешл в прыжке			10		
Уровень D (20-30)	1	Спешл	Фристайл			1	Уровень D (20-30)	
	2	Враш			Дж равворот	2		
	3	Спешл на двух колесах			Вращение	3		
	4	Кораблик	Полный реми		Тотал кросс	4		
	5			Спиной вперед на двух колесах		5		
	6			Фин волгт		6		
	7					7		
	8					8		
	9					9		
	10					10		
Уровень E (10-20)	1	Восмерка	Полуреми			1	Уровень E (10-20)	
	2	Восмерка спиной вперед			Волгт	2		
	3	Грейтавайн		Икс в прыжке		3		
	4			Крэд кросс		4		
	5	Столл/Столл спиной вперед			Максиан	5		
	6	Двойной грейтавайн			Мабрук	6		
	7	Чап-чип/Икс		Крэд		7		
	8	Нельсон/Нельсон спиной вперед				8		
	9					9		
	10	Прочие	Монолайн в присяде	Сидячие	Прыжковые	Одноколесные и линейные		Вращательные

8.3.6.4. Линейный судья выставляет оценку за технику и артистизм и получает собственное ранжирование спортсменов, которое учитывается в

определении итоговых мест по системе перекрестных побед в соответствии с приложением 2 к разделу 8 настоящих Правил.

8.3.6.5. Судья по штрафам выставляет штрафную оценку в соответствии с п. 8.3.9 настоящих Правил.

8.3.6.6. Судья-информатор (диктор) подчиняется главному судье, и объявляет информацию только с его разрешения. Объявления судьи-информатора не должно мешать работе судейской коллегии. Обязанности судьи-информатора:

- сообщать зрителям, всем участникам соревнований программу, план-график проведения соревнований, условия проведения соревнований;
- озвучивать предварительное приглашение спортсменов на старт;
- объявлять промежуточные и конечные результаты;
- знакомить зрителей со спортсменами и их тренерами, особенностями техники;
- озвучивать объявления и комментарии главного судьи;
- представлять победителей и призеров соревнований во время церемонии награждения, а также лиц, которые проводят награждения.

8.3.6.7. Судьи по конусам.

- обязаны ждать сигнала судьи по штрафам, прежде чем начать ставить конусы на место после завершения выступления;
- должны следить, чтобы площадка была свободна от посторонних людей и предметов до и во время каждого заезда;
- не должны быть в роликовых коньках.

8.3.7. Состав оценки.

8.3.7.1. Итоговая оценка спортсмена в фристайл - слаломе основана на двух составляющих: оценке техники и оценке артистичности. При этом оценка артистичности отчасти вычисляется с опорой на технический уровень.

8.3.7.2. Оценка техники основана на следующих аспектах выступления:

- 1) Сложность слаломных элементов (трюков) определяется по таблице №28
- 2) На оценку техники также влияет фристайловая «работа ног» (footwork), то есть способность спортсмена непринуждённо исполнять разнообразные фристайловые движения, не имеющие непосредственной технической ценности, но обеспечивающие целостность программы. Сложность, скорость и разнообразие движений обеспечивает более высокую оценку. Базовая или простая «работа ног» приведёт к снижению оценки. Сложность трюков (по таблице) является основополагающей для судей в случае, когда трюки



исполнены стабильно на средней скорости, на дорожке 80 см, минимум 4 конуса или 3 оборота для вращательных движений.

3) Разнообразие. Спортсменам следует исполнять и соединять между собой трюки различных групп - сидячих, вращательных, одноколёсных, прыжковых и прочих. Минимальное число исполненных и принятых в зачёт трюков равно 8 (в разных семействах, в любой пропорции). Если спортсмен сделал меньше 8 успешных трюков, то он штрафует в технической оценке по критерию Разнообразие.

4) Непрерывность. Трюки должны переходить из одного в другой, создавая эффект непрерывности движения спортсмена.

5) Скорость и ритм. Скорость движений спортсмена влияет на техническую сложность слалома. Качественно отработанные перемены скорости демонстрируют хороший контроль исполняемых трюков и также поощряются.

8.3.7.3. Оценкой артистичности судьи отражают, насколько успешно спортсмен сумел сделать из своего выступления «шоу», что является индивидуальной способностью спортсмена исполнить завершённое от начала до конца выступление с богатым разнообразием движений (в том числе танцевальных), фристайлом, соответствием музыке, мощным впечатлением на зрителя. Спортсменам следует соединить все эти аспекты в единое целое, следуя общим принципам и логике.

8.3.7.4. Оценка артистичности должна быть в диапазоне  $\pm 10$  баллов от оценки техники и определяется, исходя из следующих критериев:

1) Контроль тела - важная часть оценки Артистичности. Спортсменам следует продемонстрировать способность гармонично соединять движение корпуса с исполняемыми элементами, то есть логически оправданно двигать руками, держать спину и перемещать ноги в хорошей общей синхронизации.

Судьи оценивают контроль тела по следующим критериям:

- Оценка Артистичности будет сильно понижена, если контроль тела полностью отсутствует. Спортсмен не контролирует своё тело при исполнении трюков и связок, которое в процессе выступления совершает принуждённые и неестественные движения.

- Оценка Артистичности будет понижена, если контроль тела практически отсутствует и/или его низкий уровень скрыт за танцевальными движениями, не связанными со слаломом - исполняемыми во время остановок, все конусов и т. д.

- Оценка Артистичности получит нулевую поправку, если контроль тела присутствует - судьи наблюдают некоторую логику в движениях рук, ног и в их общей синхронизации.

- Оценка Артистичности будет повышена в случае очень хорошего выступления, если руки и ноги спортсмена двигаются синхронно и гармонично, отражая высокое качество исполняемых трюков в ключе определённой хореографии, вплетённой в слаломную программу.

2) Музыкальная выразительность. Выбранная музыка должна гармонировать со стилем спортсмена, подчёркивать и дополнять его. Выступление должно соответствовать темпу музыки, чтобы выразить настрой, ритм и скорость музыки. Трюки, сделанные в ритме музыки, также считаются достижением спортсмена и поощряются.

3) Управление элементами. Этот критерий оценивает положение элементов относительно дорожек и музыки.

4) Хореография выступления должна соответствовать паузам и переменам в музыке.

5) Поощряется исполнение более тяжёлых и рискованных трюков в середине дорожек, а не только на въезде или выезде с них.

6) Все аспекты выступления должны быть исполнены на дорожках. Критерий будет уменьшен, если спортсмен проводит слишком много времени вне конусов.

#### 8.3.8. Оценка.

8.3.8.1 Максимальный балл для фристайл - слалома равен 130. Он состоит из двух слагаемых: техника в диапазоне от 10 до 60 баллов и артистизм в диапазоне от 0 до 70 баллов. Итоговое значение округляется до одного знака после запятой.

1) Стандартная стоимость элемента - это базовая оценка, по которой судьи определяют, насколько спортсмен владеет трюком. Предполагается, что он выполнен гладко и быстро на дорожке 80 см, как в среднем и происходит.

2) Элемент должен быть исполнен как минимум на 4 конуса или 3 оборота в случае вращения.

3) Разрешены: смена ноги, перемена направления движения, переход на другой трюк этой же или другой группы. Однако переход должен происходить безо всякой паузы.

4) Элементы и переходы между ними должны исполняться чисто и точно. Если у судьи возникли какие-то сомнения насчёт исполнения трюка - качество, «тапинг» (касание поверхности другими колёсами на трюках,

исполняемых на одном колесе), число конусов или вращений, касание поверхности на прыжках, потеря траектории и т.д. - то судья имеет право не засчитать такой трюк или переход целиком или частично, приняв только ту часть, которая была выполнена корректно.

#### 8.3.8.2 Группы (семейства) трюков и требования к ним.

1) Сидячие трюки (Sitting tricks): спортсмен должен сидеть так, чтобы поясница находилась ниже уровня колена опорной ноги всё время исполнения трюка.

2) Прыжковые трюки (Jumping tricks): обе ноги спортсмена должны отрываться от поверхности на каждом цикле трюка.

3) Вращательные трюки (Spinning tricks): хотя бы одно колесо должно касаться поверхности во время вращения, которое происходит внутри дорожки.

4) Одноколёсные трюки (Wheeling tricks): сделанные по дорожке в одну сторону, лицом вперёд или спиной вперёд, когда только одно колесо касается поверхности.

5) Другие трюки (Other tricks): все прочие трюки, не попавшие ни в одну из перечисленных групп.

#### 8.3.9. Оценка штрафа.

8.3.9.1. Штраф по времени, когда спортсмен останавливается до 105-й сек. или после 120-й сек., равен минус 10 баллам.

8.3.9.2. Каждый конус, сбитый или сдвинутый так, что виден центр метки, увеличивает штраф на 1 балл.

1) В случае, когда сбитый конус, описав дугу, возвращается на место, штраф не начисляется.

2) Если один сбитый конус отлетает и сбивает с отметки другой, штраф 1 балл начисляется за каждый сбитый конус.

8.3.9.3. Если пропущено более 5 интервалов начисляется разовый штраф 5 баллов.

8.3.9.4. Штраф за ошибки. Штрафу подлежат: потеря равновесия, падения или прочие ошибки выступления. Потеря равновесия штрафуются судьями в общей оценке выступления. Падения считаются судьёй по штрафам

1) Штраф за потерю равновесия может быть от 0,5 до 1,5 баллов.

2) Штраф за падения может быть от 2 до 5 баллов.

#### 8.3.9.5. Прерывание выступления.

1) Если спортсмен остановил своё выступление из-за внешних причин, штраф за повторное выступление на него не накладывается. Оно должно начаться с

начала и будет оцениваться судьями с момента остановки первого выступления.

2) Если спортсмен остановил своё выступление по собственным причинам, штраф за повторное выступление равен 5 баллам. Оно также начинается с начала и оценивается судьями с момента остановки.

#### 8.3.9.6. Получение музыки после положенного срока

1) Если спортсмен предоставил музыку для своего выступления позже установленного организаторами срока, он получает штраф 10 баллов.

2) Если музыка не предоставлена ГСК до 18.00 дня, предшествующего соревнованиям, спортсмен не допускается к участию в классических выступлениях.

#### 8.3.9.7. Штрафы за неисполненные группы (семейства элементов).

8.3.9.8. Если спортсмен исполнил в программе менее 8 элементов, то оценка за разнообразие уменьшается на 2 балла, за каждый элемент, которого не хватило, чтобы набрать количество в 8 элементов.

8.3.9.9. Оценка за разнообразие уменьшается на 3 балла за каждую неисполненную группу (семейство элементов)

#### 8.3.9.10. Таблица №29 - баллы судьи по штрафам.

Таблица №29

ТИП ПАДЕНИЯ	ШТРАФ	ОПИСАНИЕ
Падение	2	Лёгкое падение с касанием пола одной или двумя руками без влияния на динамику программы
Полное падение	5	Тяжёлое падение с ударом о поверхность
Недокат, перекат	10	Выступление остановлено раньше или позже положенного интервала (105-120 сек)
Прерывание выступления	5	Выступление остановлено спортсменом. Штраф на усмотрение главного судьи
Сдвинутые конусы	1	За каждый сдвинутый конус
Интервалы	5	Более 5 пропущенных интервалов
Упавшая одежда	2	Обронённый элемент одежды, включая очки
Одежда-аксессуар	DQ	За использование одежды как аксессуара
Штраф за музыку	10	Музыка предоставлена позже срока

#### 8.3.10. Распределение мест.

8.3.10.1. Итоговое распределение мест основано на сравнении распределения мест каждого судьи по системе баллов перекрёстных побед в соответствии с таблицами №№30-31.

8.3.10.2. Распределение мест у судей основано на выставленных ими баллах, из которых вычитаются штрафные баллы, предоставленные судьёй по штрафам.

Система перекрестных побед.

Основная идея заключается в том, чтобы подсчитать, сколько раз более половины судей поставили одного спортсмена выше (в их внутреннем распределении мест) против других спортсменов.

Пример.

Таблица №30.

Оценки судей

Имя	Штраф	Судья 1			Судья 2			Судья 3			Судья 4			Судья 5		
		Тех	Арт	Сумм	Тех	Арт	Сумм	Тех	Арт	Сумм	Тех	Арт	Сумм	Тех	Арт	Сумм
Сп 1	1	42	33	74	42	32	Сп 1	1	42	33	74	42	32	Сп 1	1	42
Сп 2	0	35	25	60	38	28	Сп 2	0	35	25	60	38	28	Сп 2	0	35
Сп 3	2	38	28	64	30	22	Сп 3	2	38	28	64	30	22	Сп 3	2	38
Сп 4	2	31	26	55	36	26	Сп 4	2	31	26	55	36	26	Сп 4	2	31
Сп 5	0	28	28	56	33	35	Сп 5	0	28	28	56	33	35	Сп 5	0	28
Сп 6	2,5	12	16	25,5	10	15	Сп 6	2,5	12	16	25,5	10	15	Сп 6	2,5	12
Сп 7	2	21	20	39	7	14	Сп 7	2	21	20	39	7	14	Сп 7	2	21
Сп 8	3	11	14	22	6,5	14	Сп 8	3	11	14	22	6,5	14	Сп 8	3	11

Таблица № 31.

Распределение мест у каждого судьи

Name	Судья 1	Судья 2	Судья 3	Судья 4	Судья 5
Спортсмен 1	1	1	1	1	1
Спортсмен 2	3	3	2	2	2
Спортсмен 3	2	5	4	4	3
Спортсмен 4	5	4	3	3	5
Спортсмен 5	4	2	4	4	4
Спортсмен 6	7	6	6	7	6
Спортсмен 7	6	7	7	6	7
Спортсмен 8	8	8	8	8	8

Таблица 30. Определение числа перекрёстных побед (Victory Points).

**Описание критериев определения числа перекрестных побед**  
Таблицы 30.

**Критерий 1** - Главный критерий - число побед надо всеми противниками.

Если число побед у спортсмена больше чем половина числа судей, то ему присуждается 1 балл в первый критерий (сумма побед). Если число

побед равно половине числа судей, присуждается половина балла. Больше сумма побед - выше место. Основная идея заключается в том, чтобы подсчитать, сколько раз более половины судей поставили одного спортсмена выше (в их внутреннем распределении мест) против других спортсменов.

**Критерий 2** - локальная сумма побед.

Если оценки по первому критерию совпадают (например, в таблице 30 у спортсменов 3, 4, 5), то вычисляются локальные баллы за число побед среди участников данного равенства.

**Критерий 3**

Если критерий 2 не разрешил равенства, то сравнивается сумма баллов за технику.

**Критерий 4**

Если критерий 3 не разрешил равенства, сравнивается общая сумма всех побед у всех судей.

**Критерий 5**

Если критерий 4 не разрешил равенства, то сравнивается общая сумма итоговых баллов у всех судей.

Если критерий 5 не разрешил равенства, то спортсмены занимают одинаковое место в соответствии с таблицей №32:

Таблица №32

	Спортсмен 1	Спортсмен 2	Спортсмен 3	Спортсмен 4	Спортсмен 5	Спортсмен 6	Спортсмен 7	Спортсмен 8	Критерий 1 сумма побед	Критерий 2 локальная сумма побед	Критерий 3 Сумма баллов за технику	Критерий 4 сумма всех побед	Критерий 5 сумма итоговых баллов	Место
Спортсмен 1		5	5	5	5	5	5	5	7					1
Спортсмен 2	0		4	5	4	5	5	5	6					2
Спортсмен 3	0	1		2	3	5	5	5	4	5	167	21		3
Спортсмен 4	0	0	3		2	5	5	5	4	5	167	20		4
Спортсмен 5	0	1	2	3		5	5	5	4	5	144			5
Спортсмен 6	0	0	0	0	0		3	5	2					6
Спортсмен 7	0	0	0	0	0	2		5	1					7
Спортсмен 8	0	0	0	0	0	0	0		0					8

## 8.4. Фристайл - слалом - скоростной

### 8.4.1. Место проведения соревнований.

8.4.1.1. Поверхность площадки должна плоская, ровная, с хорошим сцеплением, с безопасным выкатом в конце дистанции.

8.4.1.2. Все расчёты делаются относительно центров конусов.

8.4.1.3. Для скоростного слалома используются 2 дорожки с интервалом 80 см между центрами конусов. Расстояние между дорожками равно 3 м.

8.4.1.4. Между дорожками на равном от них расстоянии должен находиться разделительный барьер длиной как минимум 15,2 м, высотой от 15 до 20 см.

8.4.1.5. Стартовое место каждого спортсмена в квалификационной части соревнований обозначено двумя стартовыми линиями на расстоянии 40 см друг от друга, каждая длиной 2 м.

8.4.1.6. Стартовое место каждого спортсмена в финальной части соревнований обозначено одной стартовой линией длиной 2 м.

8.4.1.7. Центр первого конуса дорожки находится в 12 м от ближайшей стартовой линии. Финишная линия находится в 80 см от центра последнего конуса дорожки.

8.4.1.8. Электронный хронометр должен использоваться для всех забегов скоростного слалома.

8.4.1.9. Во время квалификационных забегов сенсор на стартовой линии устанавливается на высоте  $40\pm 3$  см, на финишной линии - на высоте  $20\pm 3$  см над уровнем пола.

8.4.1.10. Во время финальных забегов сенсоров на старте нет, а на финишной линии они устанавливаются на высоте  $20\pm 3$  см над уровнем пола.

8.4.1.11. План площадки для квалификации по фристайл-слалому-скоростному представлен на рис.9

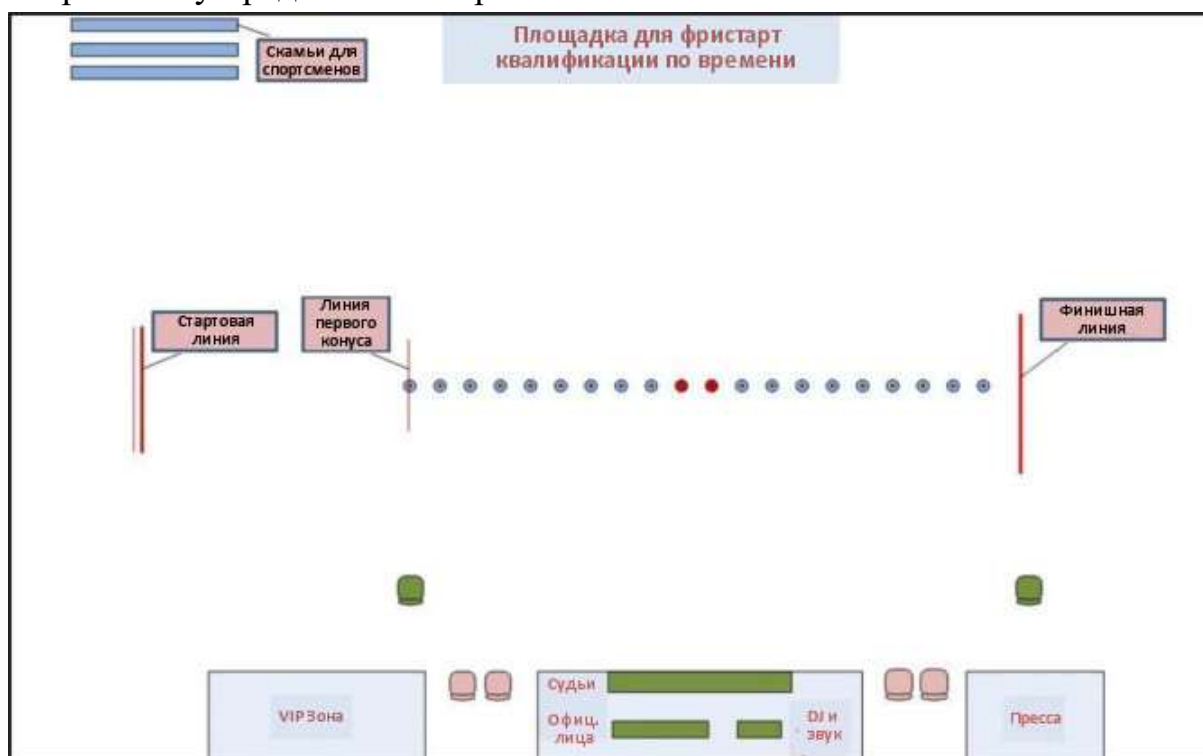


Рисунок 9.

8.4.1.12. План площадки для фристайл-слалома-скоростного для финальных забегов представлен на рис.10.

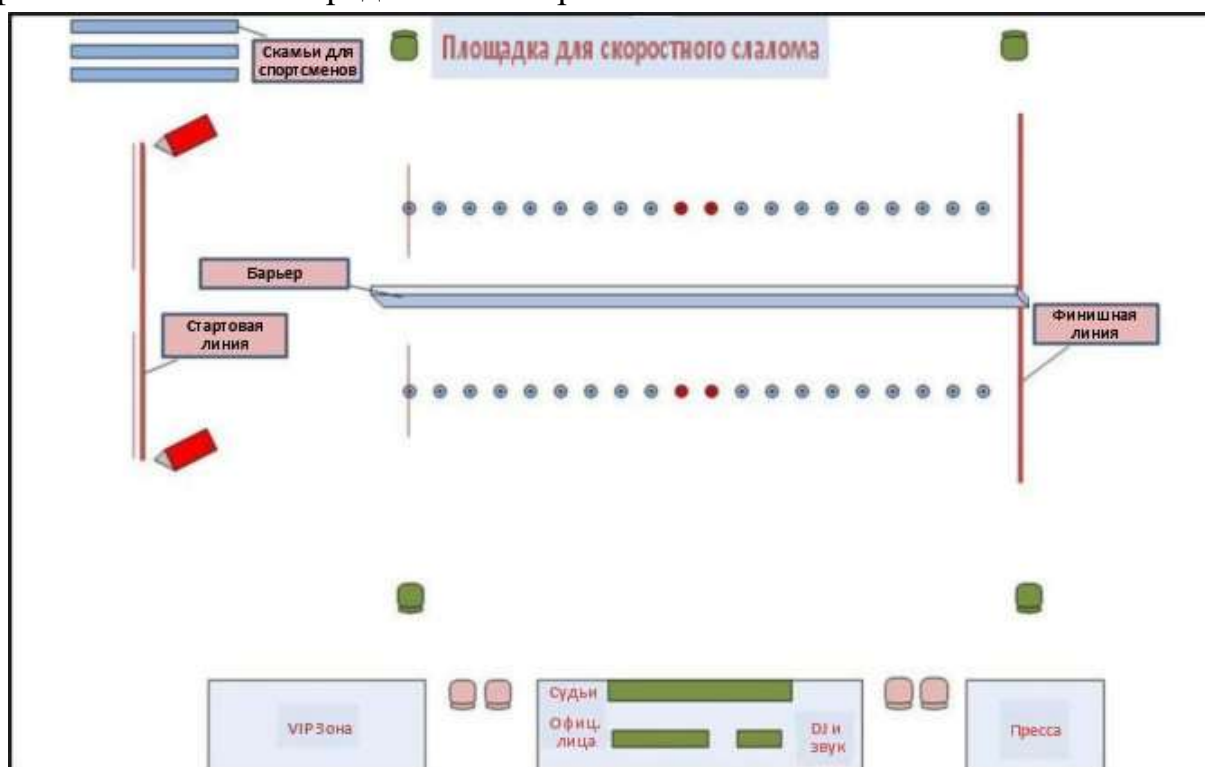


Рисунок 10.

#### 8.4.2. Судейская бригада.

8.4.2.1. Количественный состав судейской коллегии определяется в зависимости от статуса, программы соревнований и утверждается организатором за 14 дней до их проведения (количественный состав судейской коллегии приведен ниже). Главная судейская коллегия состоит из трех наиболее подготовленных судей (главный судья; заместитель главного судьи; главный секретарь), которую возглавляет главный судья соревнований. В состав судейской коллегии могут входить:

- главный судья - 1 чел.;
- заместитель главного судьи - 1 чел.;
- главный секретарь - 1 чел.;
- заместитель главного секретаря - 1 чел.;
- судья-стартер - 1 чел.;
- судья-хронометрист от 1 до 2 чел.;
- судья на финише от 2 до 3 чел.;
- судья-информатор от 1 до 2 чел.;
- линейный судья - 2 чел.;
- судья на первом конусе - 2 чел.;
- судья на финише - 2 чел.;



- помощники, поднимающие конусы – 2-4 чел.

8.4.2.2. Главный судья отвечает за технические аспекты, проведение и судейство соревнования, и в зависимости от ранга соревнований, должен иметь необходимое число заместителей, которые ему подчиняются и выполняют его поручения.

8.4.2.3. Обязанности главного судьи:

- заблаговременно прибыть к месту проведения соревнований и проверить качество подготовки материально-технического обеспечения соревнований, разметку площадки, а также все судейские удостоверения и убедиться, что все судьи соответствуют требованиям данных соревнований;
- до начала соревнований провести судейское совещание, распределить обязанности между судьями, акцентировать их внимание на основные вопросы правил судейства соревнований, согласовать план-график проведения соревнований и провести жеребьевку;
- управлять работой судей, контролировать и принимать решения в случае несоответствий, отстранять или замещать тех судей, которые, по его мнению, не выполняют должным образом свои обязанности;
- решать любые технические проблемы, которые могут возникнуть во время соревнований, даже если они не оговорены в настоящих Правилах;
- довести до сведения представителей команд, спортсменов программу соревнований, напомнить всем участникам основные требования мер безопасности;
- принимать решение о повторении любого забега, который, по его мнению, был проведен не соответствующим образом;
- контролировать своевременное информирование текущих результатов соревнований, доведения необходимой информации до зрителей и участников соревнований;
- обеспечивать, чтобы все спортсмены и представители команд выполняли Положения и настоящие Правила;
- применять меры дисциплинарного воздействия в отношении спортсменов и представителей команд по заявлению представителя команды, тренера, судьи или спортсмена (через официального представителя) и выносить на рассмотрение Дисциплинарной комиссии, в течении 30 минут после завершения спортивной дисциплины, когда поведение спортсменов и представителей команд этого требует;

- в случае дисквалификации спортсмена, следить за своевременностью объявления об этом судьей-информатором и своевременностью ухода с площадки соревнований дисквалифицированного спортсмена;
- немедленно дисквалифицировать тех спортсменов, которые не выполняют предупреждения судей и допускают ошибки повторно;
- принимать решения по искам и протестам, поданных представителями команд, подписывать протоколы соревнований, составленные секретарем, и дипломы участникам соревнований;
- подписывать итоговые протоколы хронометража - после подписания время считается официальным;
- предоставлять протоколы соревнований и письменные отчеты об их проведении организатору соревнований и Федерации.

8.4.2.4. Заместитель главного судьи назначается главным судьей для контроля за отдельными участками соревнований и за работой обслуживающего персонала соревнований. В зависимости от уровня соревнования и численности участников определяется количество заместителей. При отсутствии главного судьи соревнований назначенный им заместитель пользуется всеми правами главного судьи и выполняет все его обязанности.

8.4.2.5. Главный секретарь подчиняется непосредственно главному судье соревнования. Для проведения технической работы, в зависимости от уровня соревнования, главный судья должен иметь необходимое число секретарей, которые действуют под его руководством и по его указаниям. Обязанности главного секретаря:

- обрабатывать именные заявки, проверенные комиссией по допуску;
- сопоставить действующий российский рейтинг спортсменов и сформировать забеги, а также подготовить стартовые протоколы;
- обеспечить судей планом-графиком проведения соревнований, рабочими бланками протоколов;
- вместе с главным судьей формировать забеги квалификационных и финальных раундов;
- организовать доступность текущих результатов соревнований участникам и зрителям;
- отвечать за подсчет результатов и определения мест спортсменов в личном и командном зачете, правильность подготовки протоколов и достоверность результатов в них;
- готовить материалы и обеспечить сверку всех протоколов соревнований для итогового отчета судейской коллегии;

- подготовить информацию и наградной материал для церемонии награждения победителей и призеров соревнований (эта функция может быть передана Заместителю Главного секретаря или судье-секретарю);
- контролировать правильность составления актов фиксации рекордных достижений;
- выдавать итоговые протоколы;
- вести учет работы судей;
- в ходе соревнований, по согласованию с главным судьей, предоставлять материалы для средств массовой информации;
- не позднее суток после окончания соревнований передать главному судье все проработанные материалы соревнований (оригиналы итоговых протоколов, отчет судейской коллегии, заявки, судейские записки, рабочие материалы и т.д.).

8.4.2.6. Судья-стартер отвечает за все происходящее на старте. Обязанности судьи-стартера:

- проверять, чтобы роликовые коньки всех спортсменов находились за линией старта;
- после согласия главного судьи, дать сигнал старта;
- сигнализировать о фальстарте и пригласить спортсменов на исходную позицию для повторного старта.

8.4.2.7. Судья-хронометрист. 1-2 человека. Хронометрист выполняет замер времени. В зависимости от модели хронометра может быть одновременно стартовым судьей, секретарем соревнований.

8.4.2.8. Судья-информатор (диктор) подчиняется главному судье и судье на финише, и объявляет информацию только с их разрешения. Объявления судьи-информатора не должно мешать работе судейской коллегии. Обязанности судьи-информатора:

- сообщать зрителям, всем участникам соревнований программу, план-график проведения соревнований;
- озвучивать предварительное приглашение спортсменов на старт;
- объявлять промежуточные и конечные результаты;
- знакомить зрителей со спортсменами и их тренерами, с рекордами;
- озвучивать объявления и комментарии главного судьи;
- представлять победителей и призеров соревнований во время церемонии награждения, а также лиц, которые проводят награждения. Стартовый судья. Следит за порядком старта и дает команды старта.

8.4.2.9. Линейный судья определяет правильность старта спортсмена, определяет количество штрафов спортсмена после каждого проезда, а так же определяет, была ли засчитана попытка спортсмену или нет. В своей работе пользуется информацией по штрафам, которую передают ему судья на первом конусе и судья на финише.

8.4.2.10. Судья на первом конусе следит за выполнением правила въезда на линию конусов.

8.4.2.11. Судья на финише следит за выполнением правила пересечения финишной линии.

8.4.2.12. Помощники, поднимающие конусы

- обязаны ждать сигнала судьи по штрафам, прежде чем начать ставить конусы на место после завершения выступления.

- должны следить, чтобы площадка была свободна от посторонних людей и предметов до и во время каждого заезда.

- не должны быть в роликовых коньках.

#### 8.4.3. Регламент соревнований.

8.4.3.1. Спортсмены должны на одной ноге проехать дорожку конусов с максимальной скоростью.

8.4.3.2. Фристайл - слалом - скоростной состоит из двух этапов: индивидуальная квалификация спортсменов по времени и финал с парными забегами на вылет до двух побед.

8.4.3.3. Квалификация по времени. У каждого спортсмена есть два забега (попытки). Только лучший из них принимается в расчёт для квалификационного ранжирования. Спортсмены с лучшим временем переходят на следующий финальный этап.

8.4.3.4. Порядок первой попытки определяется в соответствии с действующим российским рейтингом по фристайл - слалом - скоростному. Спортсмены вносятся в список по убыванию номера в рейтинге. Не имеющие рейтинга, выступают первыми в случайном порядке.

8.4.3.5. Порядок второй попытки определяется по результатам первой, от худшего времени к лучшему. Спортсмены, не получившие результата в первой попытке, выступают первыми в случайном порядке.

8.4.3.6. В зависимости от числа участников и по решению главного судьи в финалы проходят лучшие 4, 8, 16, 32, 64 спортсмена.

8.4.3.7. Финалы. Спортсмены, прошедшие квалификацию, группируются в пары по правилу: первый с последним, второй с предпоследним и т.д.

Спортсмен, который одержит 2 победы, выходит из пары в следующий раунд финала.

8.4.3.8. Финальные группы для 8 финалистов представлены на рис. 11.

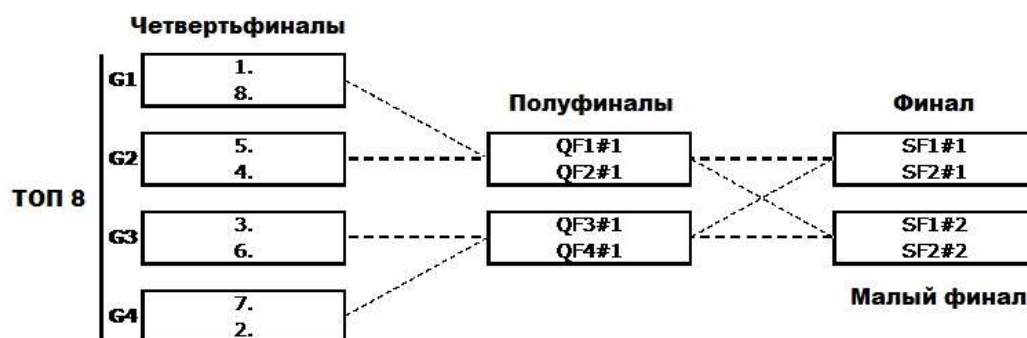


Рисунок 11.

8.4.3.9. Финальные группы для 16 финалистов представлены на рис. 12.

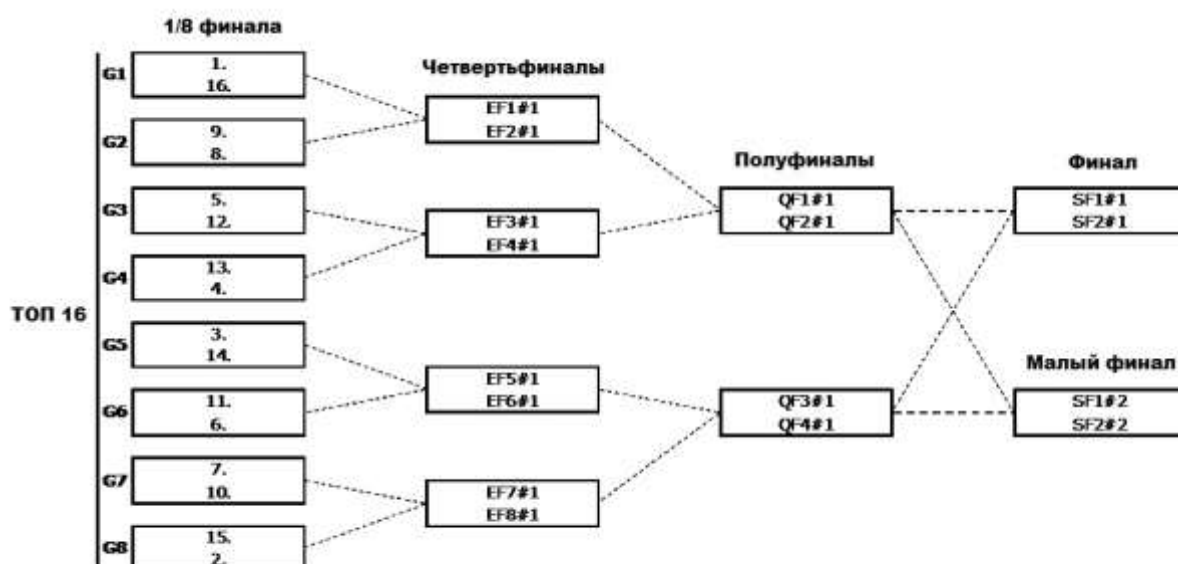


Рисунок 12.

8.4.3.10. Если спортсмен в финалах сдаётся без какой-либо веской причины, то его соперник переходит в следующий раунд.

8.4.3.11. Если в группе нет победителя после 5 забегов, спортсмен с лучшим квалификационным временем считается победившим и переходит в следующий раунд финала.

8.4.3.12. По завершению полуфиналов победители соревнуются за 1 и 2 места в Финале, а проигравшие соревнуются за 3 и 4 места в Малом Финале.

8.4.3.13. Каждый спортсмен имеет право на тайм-аут продолжительностью 15 секунд в каждом раунде соревнований.

8.4.4. Основные процедуры и правила.

8.4.4.1. Старт и стартовые команды для квалификации по времени.

8.4.4.1.1. Стартовая команда для фри-старта: «Он ё макс», затем «Реди».

8.4.4.1.2. Спортсмен должен начать бежать не позже 5 секунд после команды «Реди», иначе ему засчитывается фальстарт. Два фальстарта подряд лишают забег результата.

8.4.4.1.3. Передняя нога спортсмена должна быть внутри стартового прямоугольника (40 см х 2 м) и никакая часть ноги, включая колёса, не должна касаться стартовых линий. Задняя нога может касаться задней стартовой линии. Оба роликовых конька должны касаться поверхности. Таким образом, допускаются любые движения роликов в рамках стартовых линий, но первое движение конька вперёд должно пересечь стартовую линию. Раскачивание корпуса разрешено. Время начинает измеряться по пересечению луча стартового створа любой частью тела спортсмена.

8.4.4.1.4. Положение передней ноги в стартовом боксе представлено на рис.13.

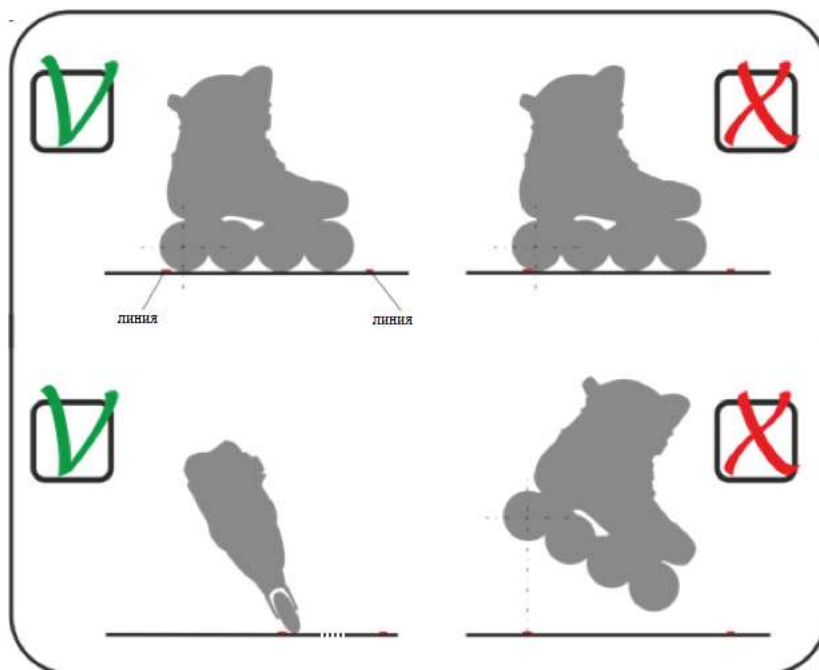


Рисунок 13.

8.4.4.2. Старт и стартовые команды для финалов.

8.4.4.2.1. Стартовая последовательность команд для финалов: «Он ё макс. Сет».

8.4.4.2.2. «Он ё макс». Спортсмены должны подготовиться и принять свои стартовые стойки в течение трёх секунд, иначе будет засчитан фальстарт.

8.4.4.2.3. «Сет». Никакое движение или колебание корпуса недопустимо после команды «Сет». Нарушителю будет засчитан фальстарт.

8.4.4.2.4. Стартовый сигнал («звуковой сигнал»). Спортсмены должны ждать этого сигнала, чтобы начать движение. Старт до сигнала считается фальстартом.

8.4.4.2.5. Ноги спортсмена должны находиться за стартовой линией, и никакая часть ног, включая колёса, не должна касаться стартовой линии. Оба роликовых конька должны касаться поверхности и не должны двигаться (катиться). Колеса роликовых коньков не должны нависать над стартовой линией.

8.4.4.3. Въезд на дорожку происходит при пересечении линии, проходящей через передний край первого конуса. Это означает завершение разгона и переход к слаломному проезду по дорожке.

8.4.4.4. Спортсмен должен пересечь линию первого конуса находясь на одной ноге. Допускается подъём на одно колесо во время забега, это не никак не штрафует.

8.4.4.5. Спортсмен должен пересечь финишную линию на опорной ноге, касающейся поверхности как минимум одним колесом.

8.4.5. Штрафы.

8.4.5.1. Штрафы на старте.

8.4.5.1.1. Если спортсмен не замер в течение 3 секунд после команды «Он ё макс», он получает фальстарт.

8.4.5.1.2. После команды «Сет» запрещается любое движение корпусом и ногами, иначе объявляется фальстарт.

8.4.5.1.3. Старт до стартового звукового сигнала приводит к фальстарту.

8.4.5.1.4. Два фальстарта подряд означают дисквалификацию и поражение спортсмена в данном забеге.

8.4.5.2. Штрафы на первом конусе.

8.4.5.2.1. Если спортсмен пересёк линию первого конуса не на одной ноге, конус считается пропущенным и приводит к начислению штрафа.

8.4.5.2.2. В случае, когда спортсмен пересекает линию второго конуса не на одной ноге, два первых конуса считаются пропущенными, и штраф идёт за оба.

8.4.5.2.3. Если линия третьего конуса пересечена не на одной ноге, забег остаётся без результата, время не фиксируется.

8.4.5.3. Штраф за неправильное прохождение дистанции.

8.4.5.3.1. Если спортсмен меняет опорную ногу, меняет элемент при движении по дистанции или касается поверхности свободной ногой до

пересечения финишной черты, забег остаётся без результата, время не фиксируется.

#### 8.4.5.4. Штрафы на финише.

8.4.5.4.1. Если финишная линия пересечена не опорной ногой, забег остаётся без результата, время не фиксируется.

8.4.5.4.2. Запрещается перепрыгивать через финишную линию. В этом случае забег остаётся без результата, и время не фиксируется. Допускается прыжок между 20-м конусом и финишной линией, если спортсмен приземлился до финишной линии.

#### 8.4.5.5. Штрафы за сбитые, сдвинутые или пропущенные конусы:

- За каждый пропущенный и сбитый конус назначается штраф равный 0.2 секунды, который прибавляется ко времени спортсмена.

- Сдвинутый конус, центр отметки которого стал виден, считается сбитым и увеличивает время спортсмена на 0.2 сек.

- Сдвинутые конусы, центр отметки которых не виден, не увеличивают штраф.

- В случае, когда сбитый конус возвращается на своё место, закрыв центр, штраф не начисляется.

- Когда один сбитый конус сбивает другие, то штраф 0.2 сек начисляется за каждый сбитый конус.

- Если число штрафных конусов превысило 4, забег не получает результата, время не фиксируется.

#### 8.4.6. Распределение мест.

##### 8.4.6.1. Ранжирование после этапа квалификации по времени.

8.4.6.1.1. Итоговое квалификационное ранжирование основано на лучшем из двух попыток результате спортсмена.

8.4.6.1.2. Если лучшие результаты спортсменов совпадают, сравнивается время их вторых попыток. Если и эти значения совпадают, сравнивается рейтинг спортсменов. Если рейтинга нет или он одинаков, то преимущество определяется жребием.

8.4.6.1.3. Если в квалификационном этапе у спортсмена в обеих попытках нет результата, то он занимает последнее место. Если у двух или более спортсменов в обеих попытках нет результата, то такие спортсмены занимают одинаковое последнее место.

##### 8.4.6.2. Распределение мест на финальном этапе.

8.4.6.2.1. Места 1 и 2 разыгрываются между спортсменами, достигшими Финала. Места определяются его результатом.



8.4.6.2.2. Места 3 и 4 разыгрываются между проигравшими в полуфиналах. Места определяются результатом Малого Финала.

8.4.6.2.3. Места с 5 по 8 распределяются между проигравшими в четвертьфиналах на основании их лучших результатов квалификации.

8.4.6.2.4. Места с 9 по 16 распределяются между проигравшими в одной восьмой финалов на основании их лучших результатов квалификации. И так далее.

8.4.6.2.5. В итоговом протоколе у финалистов должно быть указано не только лучшее квалификационное время, но и лучшее время в финалах. У спортсменов, не прошедших квалификацию, указывается только лучшее квалификационное время.

## **8.5. Слайды.**

### **8.5.1. Место проведения соревнований.**

8.5.1.1. Поверхность должна хорошо подходить для слайдов: ровная, гладкая, без вмятин и бугров.

8.5.1.2. Судейские столы находятся напротив зоны слайдов как минимум в 1 м от неё.

8.5.1.3. Минимальный размер площадки для слайдов 40 м x 5 м (ширина может быть уменьшена по решению главного судьи).

8.5.1.4. Длина участка для разгона равна 25 м от стартовой линии до начала слайдовой зоны.

8.5.1.5. Длина слайдовой зоны равна 15 м, и она размечена конусами с интервалом 1 м, чтобы проще было определять длину слайда.

8.5.1.6. План площадки для слайдов представлен на рис.14.

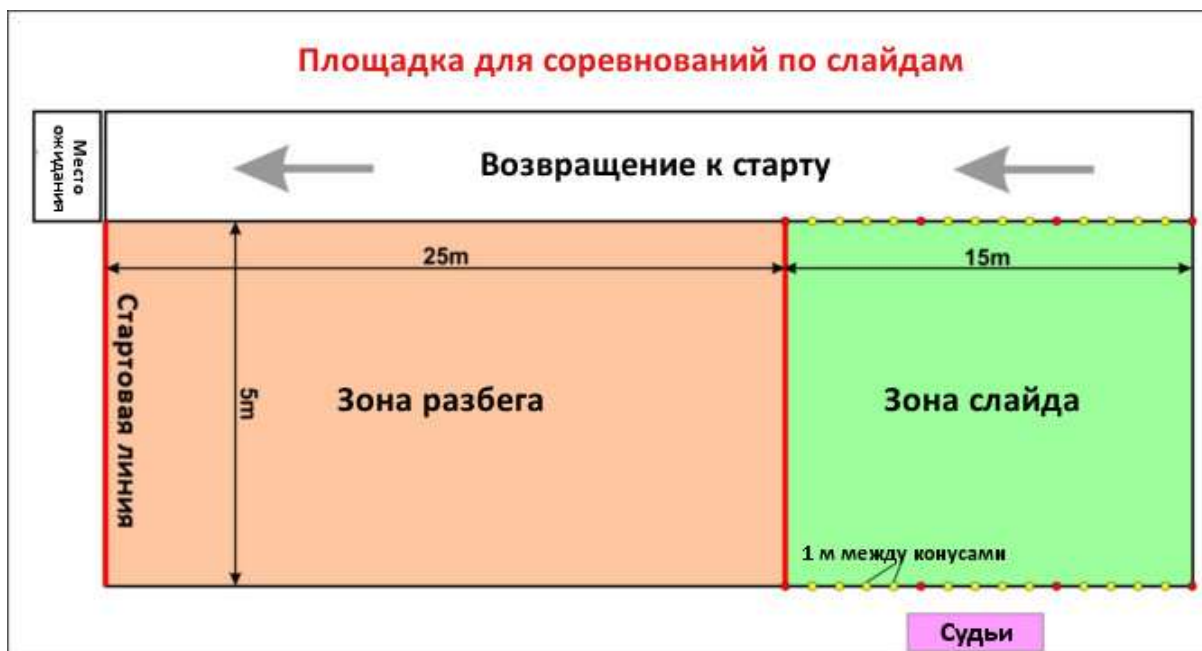


Рисунок 14.

#### 8.5.2. Экипировка спортсменов:

Использование шлемов обязательно для всех участников соревнований по слайдам. Рекомендуется использование полного комплекта защиты (защита кистей, локтей, колен, защитные шорты).

#### 8.5.3. Состав судейской бригады

8.5.3.1. Количественный состав судейской коллегии определяется в зависимости от статуса, программы соревнований и утверждается организатором за 14 дней до их проведения (количественный состав судейской коллегии приведен ниже). Главная судейская коллегия состоит из трех наиболее подготовленных судей (главный судья; заместитель главного судьи; главный секретарь), которую возглавляет главный судья соревнований. В состав судейской коллегии могут входить:

- главный судья - 1 чел.;
- заместитель главного судьи - 1 чел.;
- главный секретарь - 1 чел.;
- заместитель главного секретаря - 1 чел.;
- линейный судья - 3 чел.;
- судья-хронометрист - 1 чел.;
- судья-информатор от 1 до 2 чел.

8.5.3.2. Главный судья отвечает за технические аспекты, проведение и судейство соревнования, и в зависимости от ранга соревнований, должен иметь необходимое число заместителей, которые ему подчиняются и выполняют его поручения.

Обязанности главного судьи:

- заблаговременно прибыть к месту проведения соревнований и проверить качество подготовки материально-технического обеспечения соревнований, разметку площадки, а также все судейские удостоверения и убедиться, что все судьи соответствуют требованиям данных соревнований;
- до начала соревнований провести судейское совещание, распределить обязанности между судьями, акцентировать их внимание на основные вопросы правил судейства соревнований, согласовать план-график проведения соревнований и провести жеребьевку;
- управлять работой судей, контролировать и принимать решения в случае несоответствий, отстранять или замещать тех судей, которые, по его мнению, не выполняют должным образом свои обязанности;
- решать любые технические проблемы, которые могут возникнуть во время соревнований, даже если они не оговорены в настоящих Правилах;
- довести до сведения представителей команд, спортсменов программу соревнований, напомнить всем участникам основные требования мер безопасности;
- принимать решение о повторении любого забега, который, по его мнению, был проведен не соответствующим образом;
- контролировать своевременное информирование текущих результатов соревнований, доведения необходимой информации до зрителей и участников соревнований;
- обеспечивать, чтобы все спортсмены и представители команд выполняли Положения и настоящие Правила;
- применять меры дисциплинарного воздействия в отношении спортсменов и представителей команд по заявлению представителя команды, тренера, судьи или спортсмена (через официального представителя) и выносить на рассмотрение Дисциплинарной комиссии, в течении 30 минут после завершения спортивной дисциплины, когда поведение спортсменов и представителей команд этого требует;
- в случае дисквалификации спортсмена, следить за своевременностью объявления об этом судьей-информатором и своевременностью ухода с площадки соревнований дисквалифицированного спортсмена;
- немедленно дисквалифицировать тех спортсменов, которые не выполняют предупреждения судей и допускают ошибки повторно;

- принимать решения по искам и протестам, поданных представителями команд, подписывать протоколы соревнований, составленные секретарем, и дипломы участникам соревнований;

- подписывать итоговые протоколы;

предоставлять протоколы соревнований и письменные отчеты об их проведении организатору соревнований и Федерации.

8.5.3.3. Заместитель главного судьи назначается главным судьей для контроля за отдельными участками соревнований и за работой обслуживающего персонала соревнований. В зависимости от уровня соревнования и численности участников определяется количество заместителей. При отсутствии главного судьи соревнований назначенный им заместитель пользуется всеми правами главного судьи и выполняет все его обязанности.

8.5.3.4. Главный секретарь подчиняется непосредственно главному судье соревнования. Для проведения технической работы, в зависимости от уровня соревнования, главный судья должен иметь необходимое число секретарей, которые действуют под его руководством и по его указаниям. Обязанности главного секретаря:

- обрабатывать именные заявки, проверенные комиссией по допуску;

- организовать жеребьевку (способ жеребьевки определяется по решению главного судьи) или сопоставить текущий российский рейтинг и сформировать забеги, а также подготовить стартовые протоколы;

- обеспечить судей планом-графиком проведения соревнований, рабочими бланками протоколов;

- вместе с главным судьей формировать группы квалификационных и финальных раундов;

- организовать доступность текущих результатов соревнований участникам и зрителям;

- отвечать за подсчет результатов и определения мест спортсменов в личном и командном зачете, правильность подготовки протоколов и достоверность результатов в них;

- готовить материалы и обеспечить сверку всех протоколов соревнований для итогового отчета судейской коллегии;

- подготовить информацию и наградной материал для церемонии награждения победителей и призеров соревнований (эта функция может быть передана Заместителю Главного секретаря или судье-секретарю);

- выдавать итоговые протоколы;

- вести учет работы судей;
- в ходе соревнований, по согласованию с главным судьей, предоставлять материалы для средств массовой информации;
- не позднее суток после окончания соревнований передать главному судье все проработанные материалы соревнований (оригиналы итоговых протоколов, отчет судейской коллегии, заявки, судейские записки, рабочие материалы и т.д.).

8.5.3.5. Судья-стартер отвечает за все происходящее на старте.. Обязанности судьи-стартера:

- проверять, чтобы роликовые коньки всех спортсменов находились за линией старта;
- после согласия главного судьи, дать сигнал старта;
- сигнализировать о фальстарте и пригласить спортсменов на исходную позицию для повторного старта.

8.5.3.6. Линейный судья выставляет оценивает выступления и получает собственное ранжирование спортсменов, которое учитывается в определении итоговых мест.

8.5.3.7. Судья - хронометрист следит за временем выступления.

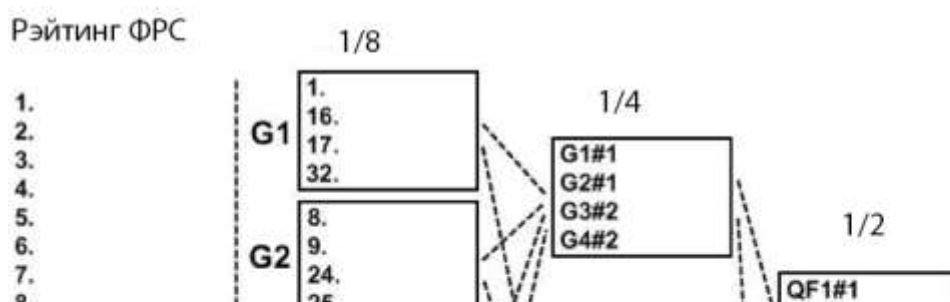
#### 8.5.4. Регламент соревнований.

Группы формируются на основании действующего российского рейтинга по слайдам. Спортсмены вносятся в список по возрастанию номера в рейтинге. Не имеющие рейтинга спортсмены добавляются в конец списка в случайном порядке.

8.5.4.1. Если число участников не позволяет разбить их на группы из 3 или 4 спортсменов, то может быть проведена предварительная квалификация спортсменов. Число квалификационных групп, а также число и состав их участников определяется решением главного судьи исходя из общего числа участников.

8.5.4.2. В каждой группе должно быть минимум 3 и максимум 4 участника. В квалификации допускается формирование групп с 5 участниками.

8.5.4.3. Составы групп формируются по системе «змейка» в соответствии, с российским рейтингом. Число групп зависит от числа участников: 12-16 спортсменов - 4 группы; 18-23 - 6 групп; 24-32 - 8 групп и т.д. Пример формирования групп приведены на рис. 15:



## Рисунок 15.

8.5.4.4. Спортсменам в группе даётся одинаковое число попыток, и они выступают один за другим по очереди.

8.5.4.5. Число попыток может отличаться в разных группах: до финала даётся 4 попытки, в финале 5.

8.5.4.6. Участники первой группы приглашаются на разминку (1-5 минут). Тем временем судья представляет участников и объявляет порядок их выступления в данной группе.

8.5.4.7. В начале каждого слайда спортсмены ждут сигнала, судьи чтобы начать разгон.

8.5.4.8. Спортсмены могут делать один слайд или комбинацию слайдов, ограничений на это нет.

8.5.4.9. В зачёт берутся 3 лучших слайда из 4.

8.5.4.10. В финале учитываются 4 лучших слайда из 5.

8.5.4.11. Слайды из предыдущих раундов не учитываются.

8.5.4.12. Отброшенные слайды учитываются в случае равенства между участниками.

8.5.4.13. Слайд засчитывается только внутри слайдовой зоны.

8.5.4.14. Если слайд начался раньше, то засчитывается только попавшая в слайдовую зону часть слайда.

8.5.4.15. Слайд, вышедший за пределы слайдовой зоны, считается недоделанным, и засчитывается только его часть в слайдовой зоне.

8.5.4.16. После окончания выступления группы, пока судьи принимают решение, для разминки приглашается следующая группа.

8.5.4.17. Когда судьи приняли решение, судья останавливает разминку и объявляет результаты в следующем порядке: 1, 4, 2, 3. Два лучших спортсмена переходят в следующий раунд, остальные выбывают.

8.5.4.18. В случае ничьей см.п.8.5.4.20.

8.5.4.19. В результате 2 лучших спортсмена из каждого полуфинала собираются в финале, чтобы разыграть места с 1 по 4. Остальные соревнуются за места с 5 по 8 в малом финале. По решению главного судьи «малый финал» может не проводиться.

8.5.4.20. Процедура выполнения дополнительного раунда на Лучший слайд.

8.5.4.21. Лучший Слайд. Во время любого раунда в случае равенства выступления спортсменов судьи могут дополнительно вызвать их на исполнение Лучшего Слайда.

8.5.4.22. Лучший Слайд является демонстрацией одного слайда либо комбинации слайдов.

8.5.4.23. Решение судей принимается только по Лучшим Слайдам. Всё, что было исполнено участниками в группе до этого, не берётся в расчёт.

8.5.4.24. Главный судья жребием определяет порядок выступления спортсменов в забегах на лучший слайд.

8.5.4.25. Каждый участник Лучшего Слайда может сделать две попытки подряд. Только лучшая попытка принимается в расчёт.

8.5.5. Когда лучшие слайды показаны, судьи по очереди объявляют победителя. Спортсмен, получивший больше голосов судейской бригады, выигрывает Лучший Слайд.

8.5.5.1. Требования к технике слайда.

8.5.5.2. Никакие оценки за выступление спортсменов внутри одной группы не ставятся. Сравнение производится напрямую в процессе обсуждения спортсменов судьями, которые принимают коллективное решение. Судьи основывают своё распределение мест на технических критериях.

8.5.5.3. Длина и Качество. Сложность слайда оценивается в соответствии с его длиной и качеством исполнения, в которое входит также контроль спортсмена над слайдом от начала до конца. Более короткий, но чистый

слайд с хорошей остановкой предпочтительнее более длинного, в конце которого спортсмен споткнулся.

8.5.5.4. Минимальная длина одного слайда равна 2 м.

8.5.5.5. Комбинация слайдов состоит из двух и более слайдов, объединённых переходами в один слайд. В комбинациях слайдов минимальная длина каждого отдельного слайда равна 2 м, а переход между слайдами должен быть менее 1 м.

8.5.5.6. Непрерывность и плавность. Слайд должен быть с чёткими вхождением и остановкой, а также с плавными переходами в случае комбинации.

8.5.5.7. Контроль корпуса, обеспечивающий мастерский баланс верхней половины тела.

8.5.5.8. Разнообразие слайдов. Исполнение слайдов из различных групп (семейств) показывает более полное техническое достижение спортсмена, чем концентрация на слайдах одной группы.

8.5.6. Спортсмены должны показать слайды минимум из двух семейств.

8.5.6.1. Штрафы.

8.5.6.2. В случае невыполнения слайда (с падением и без) слайд не засчитывается.

8.5.6.3. При касании пола одной или двумя руками слайд не засчитывается.

8.5.6.4. При повторении одного и того же слайда в течение одного раунда к рассмотрению принимается только лучший вариант слайда.

8.5.7. Распределение мест.

8.5.7.1. Распределение мест в каждой группе является коллективным решением судей.

8.5.7.2. Если все судьи единогласны, то результат группы объявляется диктором немедленно.

8.5.7.3. Если возникли разногласия, то судьи в процессе обсуждения пытаются прийти к единому мнению.

8.5.7.4. Если к единому мнению прийти не получается, побеждает большинство (2 против 1), что объявляется диктором при оглашении результата.

8.5.7.5. Если судьи не могут выбрать между двух спортсменов, объявляется специальный заезд на Лучший Слайд.

8.5.7.6. Места с 1 по 4 достаются спортсменам, прошедшим в финал. Они распределяются по результатам финала.



8.5.7.7. Места с 5 по 8 достаются спортсменам, не вышедшим из полуфиналов. Они распределяются по результатам малого финала.

8.5.7.8. 4 спортсмена, вышедшие третьими из четвертьфиналов, занимают 9-е место. 4 спортсмена, вышедшие четвёртыми из четвертьфиналов, занимают 13-е место.

8.5.7.9. 8 спортсменов, вышедшие третьими из одной восьмых финалов, занимают 17-е место. 8 спортсменов, вышедшие четвёртыми из одной восьмых финалов, занимают 25-е место. И так далее.

## Сложность основана на длине слайда 2 м

Уровень	Группа 1	Группа 2	Группа 3	Группа 4	Группа 5
А	Ви-слайд на передних колесах	Ковбой на задних колесах	Эйт кросс на задних колесах		
		Ковбой на передних колесах	Эйт кросс на передних колесах		
			Эйт кросс на двух колесах		
		Ковбой на двух колесах			
			Эйт кросс на восьми колесах		
	Кросс Эрн Суи на задних колесах	Ковбой на 8 колесах	Кросс Уфо на задних колесах	Фастслайд на переднем колесе	
			Кросс Уфо на передних колесах	Фастслайд на заднем колесе	
	Кросс Эрн Суи на двух колесах	Бэкслайд на переднем колесе	Кросс Уфо на двух колесах		
	Кросс Эрн Суи на передних колесах	Бэкслайд на заднем колесе	Кросс Уфо на 8 колесах		
	Кросс Эрн Суи на заднем колесе				Кросс параллель на задних колесах
Кросс Эрн Суи на переднем колесе				Кросс параллель на передних колесах	
				Кросс параллель на 2 колесах	
В	Эрн Суи на 4 колесах		Игл на передних колесах		
			Игл на двух колесах		
			Игл на восьми колесах		
			Игл на задних колесах		
	Эрн Суи на задних колесах		Уфо спешиал на задних колесах		Юнити/Саванна на задних колесах
	Эрн Суи на двух колесах		Уфо спешиал на передних колесах		Юнити/Саванна на передних колесах
	Эрн Суи на двух колесах		Уфо спешиал на двух колесах	Фастслайд на 4 колесах	Юнити/Саванна на 2 колесах
	Эрн Суи на передних колесах		Уфо спешиал на двух колесах		
		Бэкслайд на 4 колесах	Уфо на передних колесах		
			Уфо на двух колесах	Мэджик на передних колесах	
			Уфо на задних колесах	Мэджик на задних колесах	
				Мэджик на двух колесах	Кросс параллель на 8 колесах
		Уфо спешиал на 8 колесах			
		Уфо на 8 колесах			
С		Кросс эйсид на 2 колесах			Параллель на 2 передних колесах
	Эрн Суи на 4 колесах	Кросс эйсид на 2 задних колесах		Фаствил на 4 колесах	Параллель на 2 колесах
		Кросс эйсид на 2 колесах		Фаствил на заднем колесе	Параллель на 2 задних колесах
		Кросс эйсид на 2 передних колесах		Фаствил на переднем колесе	Юнити/Саванна на 8 колесах
				Фаствил на 2 задних колесах	

			Фаствил на 2 передних колесах	
			Фаствил на 2 колесах	
			Фаствил на 2 колесах	
D		Вил бэрроу на 2 колесах		
	Сояль на 2 задних колесах	Вил бэрроу на 2 колесах		
	Сояль на 2 колесах	Вил бэрроу на переднем колесе		
	Сояль на 2 колесах	Вил бэрроу на заднем колесе		
	Сояль на 2 передних колесах	Вил бэрроу на 4 колесах		
	Сояль на заднем колесе	Кросс эйсид на переднем колесе	Мэджик на 8 колесах	
	Сояль на переднем колесе	Кросс эйсид на заднем колесе	Фаствил на 4 колесах пятка	
	Сояль на 4 колесах	Эйсид на 2 передних колесах	Фаствил на 4 колесах носок	Параллель на 8 колесах
		Эйсид на 2 передних колесах		
E		Эйсид на 4 колесах		
	Сояль 8 колес	Бэрроу на 8 колесах		
			Поверслайд на переднем колесе	
			Поверслайд на заднем колесе	
		Кросс эйсид на 8 колесах	Поверслайд на 2 передних колесах	
			Поверслайд на 2 задних колесах	
			Поверслайд на 2 колесах	
		Эйсид на переднем колесе	Соул на переднем колесе	
		Эйсид на заднем колесе	Соул на заднем колесе	
	Эйсид на 4 колесах	Соул на 4 колесах		
		Пауэрслайд		

## 8.6. Фристайл - слалом - прыжок в высоту.

### 8.6.1. Площадка и оборудование.

8.6.1.1. Площадка для соревнований должна быть размером не менее 15 м в длину (из которых 10 м - для разгона, 5 м - для приземления) и 4 м в ширину, как представлено на рис. 16.

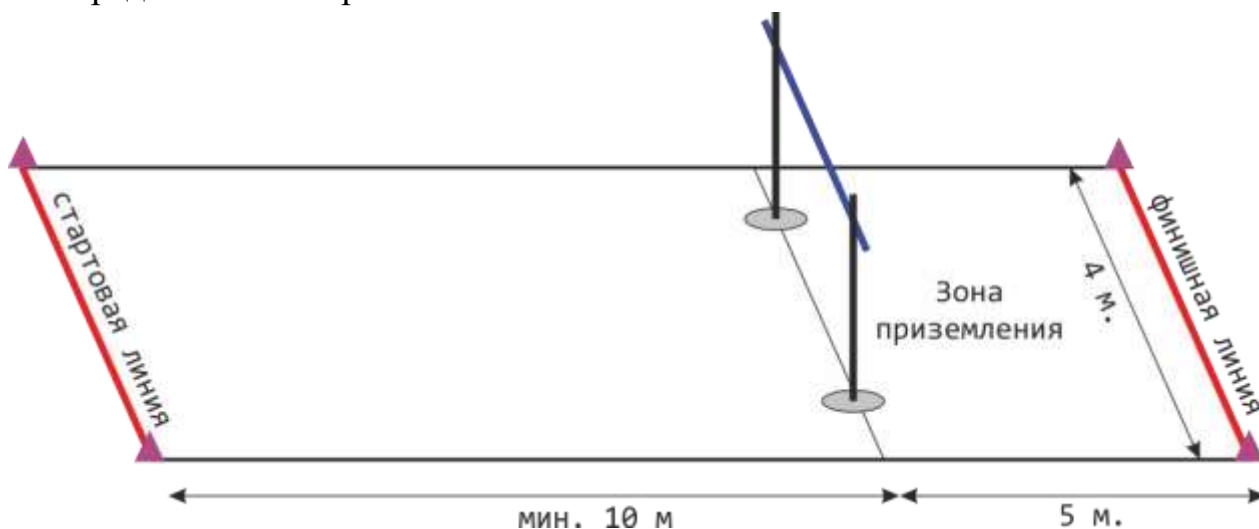


Рисунок 16.

### 8.6.1.2. Оборудование.

Минимальный набор для проведения соревнований состоит из двух стоек с нанесёнными на них делениями для определения высоты от 0.4 м до 1.7 м и планки.

Планка должна быть изготовлена из стекловолокна (фибергласса) или другого пригодного материала, быть круглой в сечении, за исключением наконечников. Общая длина планки для прыжка в высоту должна составлять от 3.00 до 4.00 м. Максимальный вес планки - 2 кг для прыжка в высоту. Диаметр круглой части планки должен составлять составляет от 15 до 30 мм.

Планка состоит из трех частей - круглой части и двух наконечников (по 30 - 35 мм в ширину и 150 - 200 мм в длину каждый), чтобы они могли располагаться на кронштейнах стоек.

Эти наконечники должны иметь круглое или полукруглое сечение с одним четко определенным плоским срезом, поверхностью которого планка устанавливается на кронштейнах стоек. Этот плоский срез не должен быть выше центра вертикального поперечного сечения планки. Наконечники должны быть жесткими и гладкими.

Они не должны быть сделаны из резины или покрыты резиной или каким-либо другим материалом, который может увеличить трение между ними и держателями планки (кронштейнами).

Планка не должна иметь никаких скосов, и если она установлена правильно, то имеет максимальный прогиб в середине 2 см.

Финишная линия должна быть нанесена или наклеена в 5 м от стоек.

### **8.6.2. Состав судейской бригады.**

Количественный состав судейской коллегии определяется в зависимости от статуса, программы соревнований и утверждается организатором за 14 дней до их проведения (количественный состав судейской коллегии приведен ниже). Главная судейская коллегия состоит из трех наиболее подготовленных судей (главный судья; заместитель главного судьи; главный секретарь), которую возглавляет главный судья соревнований. В состав судейской коллегии могут входить:

- главный судья - 1 чел.;
- заместитель главного судьи - 1 чел.;
- главный секретарь - 1 чел.;
- заместитель главного секретаря - 1 чел.;
- судья-стартер - 1 чел.;
- линейный судья - 2 чел.;
- 

Главный судья отвечает за технические аспекты, проведение и судейство соревнования, и в зависимости от ранга соревнований, должен иметь необходимое число заместителей, которые ему подчиняются и выполняют его поручения.

Обязанности главного судьи:

- заблаговременно прибыть к месту проведения соревнований и проверить качество подготовки материально-технического обеспечения соревнований, разметку площадки, а также все судейские удостоверения и убедиться, что все судьи соответствуют требованиям данных соревнований;
- до начала соревнований провести судейское совещание, распределить обязанности между судьями, акцентировать их внимание на основные вопросы правил судейства соревнований, согласовать план-график проведения соревнований и провести жеребьевку;
- управлять работой судей, контролировать и принимать решения в случае несоответствий, отстранять или замещать тех судей, которые, по его мнению, не выполняют должным образом свои обязанности;
- решать любые технические проблемы, которые могут возникнуть во время соревнований, даже если они не оговорены в настоящих Правилах;

- довести до сведения представителей команд, спортсменов программу соревнований, напомнить всем участникам основные требования мер безопасности;
- контролировать своевременное информировании текущих результатов соревнований, доведения необходимой информации до зрителей и участников соревнований;
- обеспечивать, чтобы все спортсмены и представители команд выполняли Положения и настоящие Правила;
- применять меры дисциплинарного воздействия в отношении спортсменов и представителей команд по заявлению представителя команды, тренера, судьи или спортсмена (через официального представителя) и выносить на рассмотрение Дисциплинарной комиссии, в течении 30 минут после завершения спортивной дисциплины, когда поведение спортсменов и представителей команд этого требует;
- в случае дисквалификации спортсмена, следить за своевременностью объявления об этом судьей-информатором и своевременностью ухода с площадки соревнований дисквалифицированного спортсмена;
- немедленно дисквалифицировать тех спортсменов, которые не выполняют предупреждения судей и допускают ошибки повторно;
- принимать решения по искам и протестам, поданных представителями команд, подписывать протоколы соревнований, составленные секретарем, и дипломы участникам соревнований;
- подписывать итоговые протоколы;
- предоставлять протоколы соревнований и письменные отчеты об их проведении организатору соревнований и Федерации.

Заместитель главного судьи назначается главным судьей для контроля за отдельными участками соревнований и за работой обслуживающего персонала соревнований. В зависимости от уровня соревнования и численности участников определяется количество заместителей. При отсутствии главного судьи соревнований назначенный им заместитель пользуется всеми правами главного судьи и выполняет все его обязанности. Главный секретарь подчиняется непосредственно главному судье соревнования. Для проведения технической работы, в зависимости от уровня соревнования, главный судья должен иметь необходимое число секретарей, которые действуют под его руководством и по его указаниям. Обязанности главного секретаря:

- обрабатывать именные заявки, проверенные комиссией по допуску;

- организовать жеребьевку (способ жеребьевки определяется по решению главного судьи) или сопоставить текущий российский рейтинг и сформировать порядок старта, а также подготовить стартовые протоколы;
- обеспечить судей планом-графиком проведения соревнований, рабочими бланками протоколов;
- организовать доступность текущих результатов соревнований участникам и зрителям;
- отвечать за подсчет результатов и определения мест спортсменов в личном и командном зачете, правильность подготовки протоколов и достоверность результатов в них;
- готовить материалы и обеспечить сверку всех протоколов соревнований для итогового отчета судейской коллегии;
- подготовить информацию и наградной материал для церемонии награждения победителей и призеров соревнований (эта функция может быть передана Заместителю Главного секретаря или судье-секретарю);
- контролировать правильность составления актов фиксации рекордных достижений;
- выдавать итоговые протоколы;
- вести учет работы судей;
- в ходе соревнований, по согласованию с главным судьей, предоставлять материалы для средств массовой информации;
- не позднее суток после окончания соревнований передать главному судье все проработанные материалы соревнований (оригиналы итоговых протоколов, отчет судейской коллегии, заявки, судейские записки, рабочие материалы и т.д.).

Судья-стартер отвечает за все происходящее на старте. Обязанности судьи-стартера:

- проверять, чтобы роликовые коньки всех спортсменов находились за линией старта;
- после согласия главного судьи, дать сигнал старта;
- сигнализировать о фальстарте.

Линейный судья выставляет определенную главным судьей высоту планки, производит измерения установленной высоты, оценивает правильность преодоления высоты, правильность приземления и финиширования.

### **8.6.3. Экипировка участников.**

Для участия в соревнованиях не требуется специальной защиты. Рекомендуются использовать защиту на запястья.

#### **8.6.4. Регламент соревнований.**

8.6.4.1. Участник имеет право на две или три попытки прыжка через планку, чтобы успешно преодолеть установленную высоту и перейти в следующий раунд. По умолчанию сохраняется правило: более трёх участников получают две попытки на преодоление высоты, трое и менее - три попытки.

8.6.4.2. Участник может принять решение пропустить высоту и перейти в следующий раунд. В случае принятия такого решения, в тот момент, когда до участника дойдет очередь совершать попытку, участник незамедлительно сообщает стартовому судье о пропуске попытки (голосом или скрещенными над головой руками). Участники не могут пропустить попытку преодоления первой высоты.

8.6.4.3. Очередность выступлений определяется по действующему российскому рейтингу по прыжкам в высоту на роликовых коньках, начиная с более низких позиций. Не имеющие рейтинга спортсмены добавляются в начало списка в случайном порядке.

8.6.4.4. Попытка не засчитывается, если планка упала после совершения прыжка, или участник проехал под ней.

8.6.4.5. Если участник перепрыгивает через планку, приземляется без падения, не касается пола рукой, коленом или любой другой частью тела, то прыжок считается успешным. После этого участник обязан пересечь финишную линию, чтобы попытка была засчитана. Падение участника до его полного пересечения финишной линии, либо выезд из зоны приземления не через финишную линию, приводит к незачету попытки.

8.6.4.6. Если участник не преодолевает высоту установленное число раз, то выбывает из соревнований.

8.6.4.7. Стартовая высота отличается для мужчин и женщин. Главный судья определяет её, исходя из ситуации (оставшееся время, категория участников и пр.). В любом случае пропускать первую высоту нельзя.

8.6.4.8. Порядок высот для женщин (см): 70, 80, 90, 95, 100, 105, 110 и т.д. с шагом +5 см.

8.6.4.9. Порядок высот для мужчин (см): 90, 100, 110, 115, 120, 125, 130 и т.д. с шагом +5 см.

8.6.4.10. Измерение высоты. Все измерения должны производиться в целых сантиметрах перпендикулярно от земли до самой низкой части верхней стороны планки.



8.6.4.11. Любые измерения новой высоты должны производиться до того, как участники начали выполнять попытку на этой высоте. Повторное измерение должно производиться каждый раз после смещения планки.

8.6.4.12. Во всех случаях попытки установления рекордов, линейные судьи должны также перепроверить измерения до начала выполнения каждой последующей рекордной попытки, если до планки дотрагивались с момента последнего измерения.

8.6.4.13. Когда в раунде остаются трое или менее участников, они, посоветовавшись между собой, должны выбрать следующую высоту. Если они не могут прийти к согласию, то устанавливается наименьшая из высот предложенных оставшимися участниками текущего раунда. Минимальный шаг увеличения высоты равен 2 см.

8.6.4.14. После того, как стартовый судья дает команду на выполнение попытки, у участника есть 30 секунд, чтобы начать свою попытку.

8.6.4.15. Если после того, как истечёт отведённое на попытку время, участник решает пропустить высоту, его попытка считается не засчитанной. Дополнительное время не предоставляется. Если участник начал разгон для выполнения прыжка до истечения времени своей попытки, а финишировал после окончания времени своей попытки, то его попытка принимается.

#### 8.6.5. Распределение мест.

Спортсмен, безошибочно преодолевший большую высоту, занимает более высокое место. В случае равенства преодоленных высот распределение мест происходит в соответствии с пунктом 8.6.6. Правил.

#### 8.6.6. Равенство мест.

Равенство мест должно быть устранено для определения первых трёх мест следующим образом.

Спортсмен с меньшим числом попыток на высоте, где произошло равенство мест, получает более высокое место.

Если равенство мест сохраняется, спортсмен с меньшим общим числом попыток получает более высокое место.

Если равенство мест сохраняется, спортсмен с более высоким первым неудачным прыжком получает более высокое место.

Если равенство мест сохраняется, назначаются дополнительные попытки («Золотой Прыжок»). Дополнительных попыток может быть не более трех на одной высоте, но любой удачный прыжок на этой высоте делает текущую попытку последней для всех оставшихся участников

равенства мест. Если равенство мест сохранилось, высота меняется на 2 см вверх, если была взята всеми оставшимися участниками, и вниз, если нет.

Участники дополнительных попыток не могут пропускать высоты и должны прыгать каждый раз.

Равенство мест для 4 места и ниже определяется без дополнительных попыток следующим образом.

Спортсмен с меньшим числом попыток на высоте, где произошло равенство мест, получает более высокое место.

Если равенство сохраняется, спортсмен с меньшим общим числом попыток получает более высокое место.

Если равенство сохраняется, спортсмен с более высоким первым неудачным прыжком получает более высокое место. Если равенство сохраняется, спортсмены занимают одинаковые места.

## **9. Хоккей**

### **9.1. Общие правила игры.**

#### **9.1.1. Правила допуска команд и игроков.**

А. Возраст для мужчин Минимальный возраст – 15 (пятнадцать) лет.

Б. Возраст спортсменов определяется в календарный год проведения соревнования.

#### **9.1.2. Время игры и таймауты.**

А. Согласно правилам, игра проводится в два периода по 20 (двадцать) минут каждый, с 5 минутами отдыха между периодами, после чего команды должны поменяться воротами.

Б. Каждой команде должен быть позволен один таймаут длительностью в одну минуту в каждом периоде.

#### **9.1.3. Ничья.**

А. Если в конце игры - счет равный, то результат игры называется «Ничья», и каждой команде начисляется по одному очку в турнирной таблице, за исключением матчей на выбывание (плей-офф), в конце таких обычных игр ничьи быть не может.

Б. Для игр, в конце которых ничьи быть не может (1/8 финала, 1/4 финала, полуфинал и финал и другие типы соревнований на выбывание), результат игры устанавливается следующим образом:

а. В завершение ничьей разрешается 3-минутный перерыв, после чего командам предоставляется дополнительный период (овертайм), и первая команда, которая увеличит свой счет, объявляется победителем.

б. Овертайм проводится в формате «3\*3» до забитого гола.

в. Если после дополнительного периода (овертайма) счет по-прежнему равный, команды переходят к серии послематчевых буллитов для определения победителя. (См. 9.1.3. Е).

г. Любой период овертайма должен рассматриваться как часть игры, и все действующие на конец второго периода штрафы должны оставаться в силе.

д. Периоды овертайма не используются при завершении вничью групповых матчей.

е. Буллит: Когда невозможно использовать дополнительное время (овертайм) для определения победителя, можно использовать буллиты для увеличения счета команды в игре между командами, набравшими одинаковое количество очков.

а. Буллиты требуют участия трех игроков от каждой команды, в соответствии с порядком попеременного участия команд и с процедурами для использования пенальти. Капитаны сообщают судье об участниках, назначенных для пробития буллитов. Судья должен передать список участников Судье-регистратору до начала процедуры.

б. Капитаны команд до начала процедуры определяют жеребьевкой команду, которая начинает попеременную серию буллитов. Каждый вратарь должен защищать собственные ворота команды, общие ворота не используются.

в. Максимальное число голов, забитых после трех попыток, определит победителя в серии буллитов.

г. Если после трех попыток, сделанных каждой командой, результат по-прежнему «ничья», то процедура должна продолжаться послематчевыми буллитами для тайбрейка с участием по одному игроку от каждой команды, новые игроки от другой команды начинают участвовать в забивании буллитов для тай-брейка. Игра заканчивается в тот момент, когда победитель, определяемый из двух игроков, приносит решающий результат.

#### 9.1.4. Равенство очков у нескольких команд.

В случае равенства очков у двух и более команд в групповом этапе, преимущество имеет команда:

- 1) набравшая наибольшее количество очков во всех матчах между этими командами;
- 2) имеющая лучшую разницу забитых и пропущенных голов во всех матчах между этими командами;
- 3) забившая наибольшее количество голов в матчах между этими командами;
- 4) имеющая наибольшее число побед в основное время во всех матчах;



## ГРУППА «В»

№	-	1	2	3	4	И	В	ВД	Н	ПД	П	Мячи	О
1	1		.....	.....	.....								
2	2	.....		.....	.....								
3	3	.....	.....		.....								
4	4	.....	.....	.....									

Приложение № 3  
к разделу 9 настоящих Правил

## ПЛЕЙ-ОФФ

¼ финала

1/2 финала

Финал

Победитель



## 9.2.Оборудование для проведения соревнований.

## 9.2.1. Площадка.

А. Хоккей на роликах должен играть на поверхности из спортивной плитки, дерева, асфальта, бетона или любой другой поверхности, одобренной Федерацией.

Б. Размер площадки - 50x25 м. Но размеры поверхности могут варьироваться между 40 м и 60 м в длину, 20 м и 30 м в ширину. В пределах возможного необходимо обеспечивать соотношение длины и ширины площадки как 1:2.

В. Площадка должна быть размечена в соответствии с диаграммой, представленной на рис.17, с учетом точных указанных в данном документе размеров. Центральная красная линия отмечается на покрытии для разделения зоны защиты и зоны нападения.

Примечание: для хоккея на роликах не требуется разметка прочих линий на игровой поверхности.

Г. Площадка должна быть огорожена бортами из дерева или стекловолокна, которое возвышается над поверхностью площадки на 101 - 122 см, идеальная высота - 107 см. Барьер должен иметь скругленные углы радиусом примерно в 5 м для того, чтобы шайба находилась в игре.

#### 9.2.2. Ворота.

А. Ворота состоят из рамы, сделанной из железных труб, с прямоугольной передней открытой частью, с внутренними размерами по высоте - 105 см и внутренней шириной в 170 см, как показано на рис.17.

Б. Передняя, или открытая часть рамы должна быть сделана из железных гальванизированных труб диаметром 7.6 см. Верхние и нижние опоры и задняя стойка строятся из железной трубы диаметром 5 см. Нижняя, или опорная, база ворот должна быть длиной 109 см по внешнему краю, от передней части рамы до задней арки. Верхняя опорная рама должна быть равна 74 см по внешней глубине. Опорная стойка в 5 см по центру задней части ворот должна соединять верхнюю и нижнюю рамы. Верх стойки и внутренняя лицевая сторона ворот должны быть обтянуты очень устойчивой плотной сеткой, плотность нитей которой достаточно высока, чтобы задерживать самые сильные удары, а плетение должно быть настолько частым, чтобы шайба не могла пролететь насквозь. Использовать металлические нити и сетки запрещается.

В. Ниспадающая сетка должна подвешиваться с ближней внутренней верхней части ворот с глубиной в 45 см, которые отмеряют от верхнего пересечения штанги ворот. Данная тканевая сетка, которая тоньше в сравнении с внешней сеткой, имеет максимальную ширину в 180 см и высоту в 110 см, должна подвешиваться внутри стойки ворот для предотвращения отскока шайбы от внутренней части ворот. Данная сетка должна быть белой и крепиться только к верхней части, свободно свисая до земли параллельно стойкам ворот. Стойки и передняя штанга должны быть выкрашены флуоресцентной

красной или оранжевой краской, в то время как другие части рамы должны быть выкрашены в белый цвет. Необходимо, чтобы нижняя рельса ворот и задняя центральная скоба были обиты мягким материалом для сопротивления отскоку шайбы из ворот после сильного удара.

Г. Ворота размещаются друг напротив друга в дальних концах площадки, открытой частью друг к другу. Расстояние от линии ворот до дальнего конца площадки - 3,8 м.

#### 9.2.3. Разметка ворот.

А. Перед каждым воротами «Разметка ворот» должна быть отмечена красной линией шириной в 5 см. Данная линия идёт под прямым углом от точки линии ворот, на 30 см с внешней стороны каждой стойки ворот на расстояние 1,2 м. Линия, параллельная линии ворот, должна соединять концы этих двух линий. Должно быть понятно, что зона, попадающая под разметку ворот на полу, занимает все пространство над разметкой.

Примечание: Привилегированная зона вратаря должна быть обозначена как зона, которая проходит между концевой зоной точек вбрасывания назад к линии ворот, как изображено на рис.17. Вратарь должен иметь возможность задержать шайбу при условии, что часть его тела находится в привилегированной зоне.

Б. Вратарь должен иметь возможность задержать шайбу за линией ворот или со сторон сетки, при условии, что часть его тела находится на разметке ворот. Если вратарь становится причиной остановки игры, задерживая шайбу в зоне за пределами разметки ворот или привилегированной зоны, назначается малый штраф.

#### 9.2.4. Точки и круги вбрасывания для начала игры.

А. Площадка должна быть размечена таким образом, чтобы имелось всего пять (5) позиций вбрасывания.

Б. Одна точка вбрасывания, 22,5 см в диаметре, должна размещаться точно по центру площадки и находиться внутри окружности радиусом 3 м.

В. В каждой концевой зоне должны размещаться две точки вбрасывания по 22,5 см в 6,1 м от каждой линии ворот и в 6,7 м от точного центра площадки по ширине, вдоль воображаемой линии, параллельной линии ворот. Таким образом, эти точки будут находиться в 13,4 м друг от друга. Круг радиусом в 3 м должен быть очерчен вокруг каждой точки.

#### 9.2.5. Судейская зона.

А. Линия в форме полукруга радиусом 3 м должна быть размечена на полу площадки непосредственно перед скамейкой штрафных. Игрокам

запрещается заходить в данную зону во время остановки игры без разрешения Судьи.

#### 9.2.6. Скамейки для игроков.

А. Каждая площадка должна быть оборудована сиденьями или скамейками для использования каждой командой, которые называется «Скамейками игроков». Каждая скамейка игроков должна вмещать 16 (шестнадцать) человек и должна размещаться непосредственно вдоль игровой поверхности, максимально близко к центру площадки, с удобным переходом к раздевалкам.

#### 9.2.7. Скамейка штрафных.

А. Каждая площадка должна быть оборудована сиденьями или скамейками, которые называются «Скамейки штрафников». Они используются для отбывания штрафа игроками, Судьей при оштрафованных игроках, Судьей-хронометристом игры и Судьей-регистратором. Скамейка штрафников должна размещаться на значительном расстоянии от скамейки игроков. Предпочтительно, чтобы скамейки штрафников размещались с противоположной стороны от скамеек игроков.

#### 9.2.8. Устройства для сигнала и отсчета времени.

А. На каждой площадке должно быть предусмотрено пригодное звуковое устройство, которое используется Судьей-хронометристом. Электронное устройство для отслеживания времени предусматривается для того, чтобы сообщать участникам игры о временных рамках игры. Экран должен показывать оставшееся время игры и штрафное время.

### 9.3. Состав команды и игровое снаряжение.

#### 9.3.1. Игроки.

А. Список команды должен включать минимум 6 (шесть) полевых игроков и 2 (двух) вратарей и максимум 14 (четырнадцать) полевых игроков и 2 (двух) вратарей.

Б. После начала соревнования не разрешается замена или добавление игроков.

В. В подтверждение предыдущих требований к минимальному количеству игроков, игра, тем не менее, не подлежит лишению, а команда не получает дисквалификацию до того момента, пока команда не достигает той численности, которая обозначена в п. 9.3.1. А.

#### 9.3.2. Капитан команды и его заместители.

А. В каждой команде должен быть выбран один капитан.



Б. Капитан каждой команды должен быть в составе команды постоянно. Если постоянный капитан не присутствует на площадке, заместители капитана (не более трех) должны взять на себя права и обязанности капитана.

В. Запрещено назначать вратаря на позицию капитана или заместителя капитана на площадке.

Г. В момент остановки игры только капитан или заместитель капитана (но не оба) имеют право на обсуждение с Судьей любых вопросов в отношении трактовки правил.

#### 9.3.3. Ключки.

А. Ключки должны быть предназначенными для хоккея на роликах и сделанными из дерева или других одобренных материалов и не иметь никаких выступов.

Б. Клейкая лента любого цвета может использоваться для оборачивания вокруг крюка с целью укрепления или повышения степени контроля шайбы.

В. Ключка не должна превышать по длине 1.57 м от пятки до конца штока, а также быть больше 32 см от пятки до конца крюка. Изгиб крюка клюшки не должен быть суженным. Крюк клюшки игроков площадки должен быть минимум 5 см и не должен превышать 9 см по ширине в любой точке.

Г. Крюк клюшки вратаря не должен превышать 13 см в ширину в любой точке, за исключением пятки, где ширина не должна превышать 14 см; клюшка вратаря не должна превышать 39 см по длине от пятки до конца крюка.

#### 9.3.4. Роликовые коньки.

А. Игроки могут использовать ролики с тремя или четырьмя колесами.

Б. Опционально вратари могут использовать роликовые коньки с пятью колесами, меньшими по размеру, при условии, что все колеса находятся под ботинком и не выступают спереди или сзади.

В. Если роликовые коньки изготовлены под конкретное количество колес, все колеса должны быть установлены на коньке. Все болты и оси должны быть заглублены и выровнены по раме или закрыты защитным материалом во избежание нанесения травм другим игрокам или повреждений игровой поверхности.

#### 9.3.5. Защитное снаряжение.

А. Все игроки, за исключением вратарей, должны носить наколенники, налокотники, хоккейные перчатки, шлемы, лицевую защиту и защитную раковину для мужчин в течение всего времени игры.

Б. Перчатка, часть которой от ладони была полностью или частично снята или обрезана, что дает возможность пользоваться незащищенными пальцами, рассматривается как несоответствующее снаряжение.

В. Вратарь должен носить защиту груди, которая соответствует размерам тела, вратарские перчатки, маску для лица и защитную раковину для мужчин. Если вратарь использует защиту предплечья, она должна быть мягкой и пластичной и подходить по размеру предплечий вратаря. Любое снаряжение, отвечающее правилам хоккея на коньках, считается приемлемым.

Г. Полная защита лица должна крепиться на шлемы всех игроков младше 19 (девятнадцати) лет. Для всех игроков старше 19 лет обязательное снаряжение также включает шлем с визором.

Д. Использование капы обязательно для игроков, пользующихся шлемом с визором.

Е. Шлемы игроков должны быть правильным образом застегнуты ремешком на подбородке.

#### 9.3.6. Снаряжение вратаря.

А. За исключением коньков и клюшек, все снаряжение вратаря должно быть создано исключительно для защиты головы или тела и не должно включать никаких предметов одежды или приспособлений, которые могут способствовать бы удержанию шайбы.

Б. Сетка или шнуровка, а также иные материал, соединяющие большой и указательный палец на перчатке вратаря, или же мешок, карман или сумка, сделанные из такого материала, не должны превышать минимальное количество материала, необходимого для заполнения пространства между большим и указательным пальцем, когда пальцы полностью вытянуты и удалены друг от друга.

В. Защитная прокладка на задней части или формирующей части перчаток вратаря не должна превышать 20 см в ширину и 40 см в длину.

Г. Фартуки на животе, которые вытягиваются вдоль бедер или выходят поверх брюк, запрещены.

Д. Накладки вратаря, когда новые, не должны превышать 30 см по внешней ширине по замерам, когда они надеты на вратаря, и не должны никоим образом изменяться.

#### 9.3.7. Сертификация защитного снаряжения.

А. Шлемы и лицевая защита игроков, как и маски вратарей, должны быть сертифицированы.

#### 9.3.8. Правила ношения защитного снаряжения.

А. Все защитное снаряжение, за исключением перчаток, шлемов и лицевой защиты, а также ножных накладок вратаря, должно находиться под формой. Кожаные заплатки на локтях с наружной части формы запрещены.

#### 9.3.9. Опасное снаряжение.

А. Использование накладок или защиты из металла или любого иного материала, который может причинить травмы игроку, запрещено. ПРИМЕЧАНИЕ: Все накладки на локти, которые не имеют мягкого покрытия из губчатой резины или схожего материала толщиной минимум 12,5 мм, считаются опасным снаряжением.

Б. Игроки, которые носят очки, должны иметь пластмассовые, а не стеклянные линзы.

#### 9.3.10. Форма.

А. Все игроки, участвующие в соревнованиях, должны иметь единую форму и по два хоккейных свитера разных цветов.

Б. Форма требует ношения идентичных маек с длинными рукавами и длинных брюк. Свитера вратарей должны быть того же цвета и дизайна, что и у остальных игроков в команде.

В. Каждый игрок, указанный в составе команды, должен носить индивидуальный идентификационный номер высотой от 20 см до 25 см на спине свитера и 8 см в высоту и 4 см в ширину передний номер, размещенный на передней правой стороне груди. Числа ограничены целыми числами от 1 до 99. Номера свитеров, такие как 00, дроби ( $\frac{1}{2}$ ), десятичные дроби (.05), трехзначные (101), не допускаются. В одной команде не должно быть двух хоккеистов под одним и тем же номером в одном и том же матче.

Г. Игроки одной и той же команды не должны иметь один и тот же номер. Индивидуальные номера игроков не должны изменяться или заменяться после предварительной регистрации команды без письменного разрешения Федерации.

Д. Один капитан команды и три заместителя капитана должны иметь маленькие буквы «С» или «А» на левом плече свитера.

Е. Игрокам разрешается использовать липкую ленту поверх брюк и маек, но лента должна быть прозрачной.

#### 9.3.11. Цвета формы.

А. Ответственностью принимающей команды является замена маек, если цвета играющих команд совпадают. Решение по данному вопросу оставляется на усмотрение Главного судьи. Принимающая команда должна носить преимущественно более светлые свитера.

Б. Вся форма команды «свитер и брюки» - должна совпадать по стилю и цветам для всех игроков.

#### 9.3.12. Осмотр формы.

А. Главный судья должен следить за тем, чтобы все игроки были надлежащим образом экипированы, включая защитное снаряжение.

#### 9.3.13. Шайба.

А. Шайба должна состоять из пластика или иного подобного материала, толщиной от 22 мм до 30 мм, диаметром 77 мм, весом от 120 г до 130 г. Шайбы должны быть согласованы с Федерацией.

Б. Принимающая сторона или домашняя команда должны нести ответственность за предоставление соответствующего набора официальных шайб.

В. Набор шайб должен храниться у судейской бригады.

### 9.4. Судейская бригада.

#### 9.4.1. Состав судейской бригады.

Количественный состав судейской коллегии определяется в зависимости от статуса соревнований и утверждается организатором за 14 дней до дня начала их проведения. Главная судейская коллегия (далее - ГСК) состоит из трех наиболее подготовленных судей, которую возглавляет главный судья соревнований. Состав судейской коллегии определяется исходя из спортивной дисциплины и статуса соревнования. В состав судейской коллегии могут входить:

- главный судья - 1 чел.;
- заместитель главного судьи - 1 чел.;
- главный секретарь - 1 чел.;
- заместитель главного секретаря - 1 чел.;
- линейный судья – 1 или 2 чел.;
- судья-хронометрист от 1 до 2 чел.;
- судья при оштрафованных игроках – от 1 до 2 чел.;
- судья-информатор от 1 до 2 чел.;
- судья-регистратор – от 1 до 2 чел.;
- судья за воротами – 2 чел.

#### 9.4.2. Судьи.

А. Главный Судья имеет все полномочия и принимает окончательное решение по всем спорным вопросам. Решение Главного Судьи считается окончательным по всем вопросам и фактам и не подлежит апелляции.

Б. Главный Судья должен принимать окончательное решение по всем голам, оспариваемым или не оспариваемым, и может консультироваться с другими судьями и с судьей за воротами (если таковой присутствует) до вынесения окончательного решения.

В. Все судьи должны быть одеты в черные брюки, официальные судейские свитера, черный шлем с козырьком для защиты глаз (визором) и иметь судейский свисток.

Г. Судьи не должны быть связаны ни с одной из команд.

Д. Все игроки и представители всех команд должны уважительно обращаться к судьям и организаторам в течение всего турнира. О любом нарушении данного правила будет сообщено в Федерацию, что может повлечь дисциплинарное наказание.

Е. Судьи должны вызывать команды на площадку в назначенное время для начала игры, на второй период и на период овертайма.

Ж. Судьи должны проверять снаряжение любого игрока по запросу представителя или тренера любой из команд. Такой запрос делается через Капитана или заместителя капитана.

З. Судьи выносят штрафы в соответствии с Правилами. Судьи должны сообщать Судье-регистратору о нарушениях, назначении штрафов, о длительности таких штрафов. Судья также должен сообщать имя игрока, который забивает гол, и имя игрока, который провел голевую передачу.

И. Судьи должны оставаться на площадке по окончании каждого периода и любого овертайма до того момента, пока игроки не проследуют к скамейкам или раздевалкам.

К. После каждой игры Судьи должны проверять и подписывать отчет об игре, заверять подписи капитанов обеих команд и возвращать его судье-регистратору.

Л. Судьи должны включать в отчет об игре все случаи удаления с игры, дисциплинарные нарушения, грубые дисциплинарные нарушения и матч-штрафы, травмы, полученные игроками во время игры, а также любые непредсказуемые задержки игры. Они должны сообщать об этом незамедлительно после игры и предоставлять все подробности Федерации. Такие отчеты должны быть конфиденциальными.

#### 9.4.3. Судья-регистратор.

А. Судья-регистратор обязан:

а. До начала игры получить от представителя или тренера каждой команды полный состав, заверенный и подписанный ответственным лицом команды.

Капитаны/заместители капитанов каждой команды должны быть внесены должным образом в отчет об игре.

б. Подать полный состав соревнующихся команд главному Судье до начала игры и привлечь внимание Судьи к любым обстоятельствам, которые, как полагают представители команд, не соответствуют Правилам.

в. Внести в отчет по игре запись о забитых голах, об игроках, забивших голы, и об игроках, осуществлявших голевую передачу, при их наличии.

г. При наличии системы местного оповещения объявлять немедленно после каждого гола имя игрока, забившего гол, и имя каждого игрока, осуществившего голевую передачу.

д. Регистрировать сейвы (отражённые броски) вратаря в соответствии с тем, что сообщается судьей по воротам. Если судьи по воротам не имеется, то судья-регистратор отвечает за регистрацию и отслеживание задержанных голов.

е. Обеспечить корректное ведение записей обо всех назначенных штрафах, с указанием имен и номеров оштрафованных игроков, длительность каждого штрафа, тип нарушения и время, в которое был назначен штраф.

ж. Сообщить главному Судье о получении одним и тем же игроком второго или третьего штрафа за грубое дисциплинарное нарушение в одной и той же игре.

з. По завершении каждой игры подписать отчет об игре и подать на подпись Судье и капитану каждой команды и передать отчет об игре в Федерацию.

и. Капитан команды и/или тренер команды должны подписывать все списки голов после каждой игры совместно с Судьями для заверения корректности итогов.

#### 9.4.4. Судья-хронометрист.

А. Судья-хронометрист обязан:

а. Записывать время старта и окончания каждой игры и фактическое игровое время в течение игры.

б. Сигнализировать Судье о начале игры, начале второго периода, каждого периода овертайма. Если площадка не оборудована автоматическим звуковым сигнализатором, звонком или сиреной или данное оборудование вышло из строя, судья-регистратор должен посредством свистка сигнализировать об окончании каждого периода, о каждом периоде овертайма и об окончании игры.

в. Объявить о том, что до окончания фактического игрового времени в каждом обычном периоде или периоде овертайма остается 2 (две) минуты.

г. Записывать время голов и штрафов в минутах и секундах с начала времени отсчета игры.

д. Записывать время таймаутов от каждой команды.

#### 9.4.5. Судья при оштрафованных игроках.

А. Судья при оштрафованных игроках должен:

а. Записывать время, отбытое каждым оштрафованным игроком в течение игры и по запросу информировать оштрафованного игрока о не истекшем штрафном времени.

б. Если игрок покидает скамейку штрафных до периода окончания штрафного времени, регистрировать время и сообщать об этом Судье, который как можно скорее остановит игру.

в. При использовании систем местного оповещения объявлять имя каждого оштрафованного игрока, характер нарушения и назначенный штраф.

#### 9.4.6. Судьи за воротами.

А. Присутствие судей за воротами и их местоположение определяется Главным судьей.

Б. Данные судьи не должны являться членами какой-либо соперничающих команд и не должны заменяться в течение игры, если не станет очевидным то, что какой-либо из судей за воротами судит с пристрастием или по какой-либо другой причине признан виновным в несправедливых решениях. В таких случаях Главный судья может назначить другого судью за воротами на место вышеуказанного лица.

В. Каждый судья должен находиться в назначенной зоне за воротами и вне пределов игровой площадки на протяжении игры и не должен переходить в другой конец площадки в любой момент после начала игры. Их юрисдикция ограничивается только данной игрой.

Г. Судьи за воротами обязаны:

а. Проверять сетку, чтобы убедиться, что в ней нет отверстий, через которые может пройти шайба.

б. Следить за тем, чтобы ворота в течение всего времени находились в корректном положении на площадке.

в. Поднимать обе руки над головой в тех случаях, когда шайба полностью пересекает линию ворот.

г. Вытягивать руки в стороны при ударе в ворота, который не засчитывается как гол.

д. Осуществлять помощь Судье в принятии решения по вопросу, был ли игрок команды-соперника в пределах разметки ворот в момент, шайба оказалась в воротах.

е. Поднимать одну руку над головой, чтобы сигнализировать Судье в момент, когда вратарь задержал шайбу, которая стала непригодна для игры.

ж. Обеспечить корректный подсчет сейвов (сейв - это удачные действия вратаря, спасающего команду от летящей в ворота шайбы) вратаря и сообщать о них Судье-регистратору в конце каждого периода и в конце игры.

Примечание: Сейв засчитывается только в тех случаях, когда шайба, при вхождении во вратарскую зону, была остановлена вратарем.

## 9.5. Правила игры.

### 9.5.1. Процедуры перед игрой.

А. До начала игры представитель команды должен предоставить окончательную заявку игроков, вратарей и Капитана/Заместителей капитанов, которые имеют право принимать участие в игре. Данный список должен быть передан Судье-регистратору.

Б. Имена данных игроков должны быть включены в основную заявку на турнир (Чемпионат, кубок и т.д.).

В. Внесение изменений в список участников или добавление игроков не разрешается после начала игры, за исключением случаев травмы или болезни вратаря. Имя другого вратаря должно быть обозначено в списке при подаче его Судье-регистратору. Однако в случаях, когда происходит замена травмированного или больного вратаря, на замену может выставляться только игрок, который уже присутствует в списке.

### 9.5.2. Разминка.

А. Все игроки должны быть полностью экипированы и быть в форме, включая защитное снаряжение, до начала разминки на площадке.

Б. В течение разминки перед игрой и до начала игры в любой период каждая команда должна тренироваться на своей половине площадки.

### 9.5.3. Стартовый состав.

А. До начала игры представитель каждой команды должен предоставить список начального состава команды Судье или Судье-регистратору.

Б. Чтобы начать игру, команда должна иметь в своем составе вратаря и четверых игроков на площадке, которые вступают в игру по свистку Судьи.

### 9.5.4. Старт игры и периоды.



А. До начала игры Судья должны убедиться в том, что назначенные Судья-регистратор игры, Судья штрафного времени, Судья-регистратор и судьи за воротами находятся на своих соответствующих местах.

Б. Игра должна начинаться в назначенное время в точке вбрасывания в центре площадки, как и вторая половина игры, игра после каждой забитой шайбы и перед дополнительным временем.

В. Не допускаются задержки по причине каких-либо церемоний, выставок, показов или презентаций, если заранее не получено предварительное одобрение от организаторов соревнований.

Г. Домашняя команда имеет право выбрать ворота в начале игры.

Д. Две команды начинают игру в противоположных зонах от скамейки своих игроков.

Е. Только игроки в форме, представитель команды, тренер и врач команды (всего 5 не играющих) могут находиться на скамейке игроков.

Ж. В течение игры тренеры, представители команд могут пользоваться только зоной вдоль длины скамейки игроков, включая выход для своей команды. Нарушение данного правила наказывается малым скамеечным штрафом.

#### 9.5.5. Вбрасывания.

А. Команда обязана разместить необходимое количество игроков на площадке по команде Судьи. Гостевая команда всегда первая размещает игроков, входящих в игровой состав, на площадке до начала игры.

Б. В момент вбрасывания игроки на вбрасывании стоят в направлении зоны соперника приблизительно на расстоянии в длину одной клюшки друг от друга, с полностью опущенным крюком клюшки на пол площадки. Все остальные игроки должны быть как минимум на расстоянии 3м от игроков в зоне вбрасывания, все они должны присутствовать в игре.

В. В момент вбрасывания крюк клюшек игроков должен соприкасаться с поверхностью игровой площадки.

Г. В ходе вбрасывания на какой-либо точке игровой поверхности площадки игроки не должны производить какие-либо физические контакты с соперниками частями своего тела или клюшками, помимо процесса ведения шайбы после завершения вбрасывания. За нарушение данного правила Судья должен назначить малый штраф или штрафы тем игрокам, чьи действия привели к физическому контакту.

Примечание: «Проведение какого-либо вбрасывания» начинается тогда, когда Судья обозначает место вбрасывания и бросает шайбу. Как только

команда оказывается в позиции готовности к вбрасыванию, шайба вводится в игру в течение пяти секунд.

Д. Если игрок на вбрасывании не смог занять правильную позицию незамедлительно после получения указания Судьи, Судья может потребовать замены игрока другим игроком команды на площадке на момент вбрасывания.

Е. При нарушении правил или остановке игры, что было вызвано каким-либо игроком с атакующей стороны, последующее вбрасывание должно производиться в центральной точке вбрасывания.

Примечание: Это включает остановку игры, вызванную действиями игрока атакующей команды, который отправляет шайбу в заднюю часть сетки защищающейся команды, не встречая попыток сопротивления со стороны защищающейся команды.

Ж. Когда правило нарушается игроками с обеих сторон, что приводит к остановке игры, последующее вбрасывание делается в круге вбрасывания, ближайшем к месту, на котором была остановлена игра, или же в некоторых случаях к месту, где игра была завершена, если иное не изложено в правилах.

З. Если остановка игры происходит между концевыми кругами вбрасывания и концом площадки, шайба должна быть вброшена на точке вбрасывания на той стороне, где была остановка игры, если иное не изложено данными правилами.

И. Когда гол забит неправомерно в результате отскока шайбы от Судьи непосредственно в сетку, вбрасывание происходит на любой точке вбрасывания в данной зоне.

К. Если в течение остановки игры выбранные игроки атакующих команд собираются в концевой зоне атаки, последующее вбрасывание шайбы должно осуществляться в центральном круге вбрасывания.

Л. Когда по каким-то причинам, не обозначенным особым образом в правилах, игра останавливается, шайба вбрасывается в том месте, где игра проходила в последний раз.

#### 9.5.6. Таймауты.

А. Таймаут запрашивается у судьи тренером, Капитаном или Заместителем капитана для приостановки игры. Игра затем возобновляется после вбрасывания.

Б. Предусмотрен один таймаут длительностью в одну минуту для каждой команды в каждом периоде матча. Таймаут может быть запрошен в любое время в течение игры.

В. Во время таймаута команды могут проследовать к скамейкам игроков, но не уходить с игровой площадки.

Г. Во время овертайма таймауты не разрешаются.

#### 9.5.7. Подгонка одежды и снаряжения.

А. Игра не должна останавливаться и задерживаться по причине подгонки одежды, снаряжения, коньков или клюшек.

Б. Ответственность за поддержание одежды и снаряжения в нормальном состоянии лежит на игроке. Если требуется подгонка, игрок должен уйти с площадки, и игра должна идти без прерывания с заменой.

Примечание: В случае если игрок теряет шлем в процессе игры, этот игрок должен взять шлем и немедленно застегнуть на голове или проследовать непосредственно к скамейке запасных игроков. Невыполнение данного требования приведет к малому двухминутному штрафу за несоответствующее снаряжение.

Примечание: Однако вратарь после остановки игры и при наличии разрешения от Судьи может делать подгонку или починку снаряжения, одежды или коньков. Вратари также могут получить от Судьи разрешение заменить маски, но не выделяется времени на починку или подгонку маски.

#### 9.5.8. Замена игроков.

А. В процессе игры не более четырех игроков и одного вратаря должны находиться на игровой поверхности в любой момент времени.

Б. Игроки могут заменяться в любой момент другими игроками, которые находятся на скамейках запасных игроков, при условии, что игрок или игроки, покидающие игровую поверхность, находятся в пределах 3 м от своих скамеек для осуществления замены.

В. Вратарь может быть удален и заменен другим игроком. При этом игрок не выполняет функции вратаря.

Г. Когда вратарь покидает зону ворот и следует к скамейке запасных игроков для замены, это должно совершаться в пределах 3 м в зоне скамейки до того, как заменяющий игрок сможет вступить в игру.

Д. Игроки, находящиеся на скамейке штрафных и подлежащие замене по истечении штрафного времени, должны проследовать по игровой поверхности площадки к своей скамейке запасных игроков до осуществления какой-либо замены.

Е. Если заменяющая команда получает во владение шайбу, и замена произведена слишком рано, Судья должен остановить игру, и вбрасывание должно происходить или в центральной точке вбрасывания, или в точке

вбрасывания концевой зоны (в зависимости от того, какая локация предоставляет преимущества не нарушившей правила команде). Если команда не владеет шайбой и производит неправомерную замену, Судья назначает малый штраф.

Ж. Для проведения замены игрока в течение остановок игры Судья, который осуществляет вбрасывание, должен принять обычное положение для последующего вбрасывания. Судья, который не производит вбрасывание, выдерживает пятисекундный интервал, в течение которого гостевая команда производит замену игрока. После данного пятисекундного интервала Судья, который не производит вбрасывание, должен поднять руку, сообщая тем самым о том, что гостевая команда более не производит замен. С поднятой рукой Судья дает возможность домашней команде произвести замену игроков (если они еще этого не сделали). После следующего пятисекундного интервала Судья, который не производит вбрасывание, должен опустить руку. Это укажет на то, что домашняя команда более не производит замен игроков. Судья, находящийся в зоне вбрасывания, должен дать сигнал свистком и через пять секунд вбросить шайбу. Если команда пытается заменить игрока после выделенного временного интервала, Судья должен отправить игроков назад на скамейку игроков. Любое последующее нарушение данной процедуры наказывается малым скамеечным штрафом.

Примечание: Замена игроков может включать от одного до четырех игроков во время остановки игры. Как только команда использовала выделенное время для замены, она более не имеет права производить дополнительные замены.

3. Каждой команде разрешено проводить только одну замену игрока в течение остановки игры.

#### 9.5.9. Вратарь.

А. Каждой команде разрешается иметь одного вратаря на игровой площадке.

Б. Любому заменяющему вратарю, вступающему в игру по каким-то причинам, не разрешается проведение разминки на игровой площадке.

#### 9.5.10. Травмы игроков.

А. Когда игрок (не вратарь) получает травму или вынужден покинуть площадку в течение игры, данный игрок может выйти из игры и быть замененным, но игра должна продолжаться, и команды не должны покидать площадку.

Б. Если вратарь получает травму или заболевает, он или должен быть готов возобновить игру немедленно, или быть замененным запасным игроком, при

этом Судьей не предоставляется дополнительного времени на то, чтобы травмированный или заболевший игрок возобновил игру, вернувшись на свое место. Заменяющему игроку не предоставляется время на разминку.

В. Заменяющий вратарь подчиняется обычным правилам, которые относятся к вратарям.

Г. Когда производится замена основного вратаря, такой основной вратарь не может возвращаться в игру с этого момента до первой остановки игры.

Д. Когда игрок получает травму, при которой он не может продолжать игру на роликовых коньках или отправиться на скамейку игроков, игра не останавливается до тех пор, пока команда травмированного игрока не получает шайбу в свое надежное владение. Если команда игрока владеет шайбой в момент получения травмы, игра должна останавливаться незамедлительно, кроме тех случаев, когда команда травмированного игрока находится в позиции, максимально близкой к воротам.

Е. Игрок (не вратарь), получивший достаточно серьезную травму, по причине которой игра должна быть остановлена, может не принимать участие в дальнейшей игре до завершения последующего вбрасывания.

Примечание: В случае, когда очевидно, что игрок получил серьезную травму, Судья может остановить игру немедленно вне зависимости от того, какая команда владеет шайбой.

#### 9.5.11. Шайба в игре.

А. Шайба всегда должна быть в движении.

Б. За исключением случаев, когда необходимо увести шайбу за свои ворота, команда в собственной зоне защиты, владеющая шайбой, должна постоянно направлять шайбу в сторону противоположных ворот, за исключением случаев, когда необходимо предотвратить увод шайбы игроками противоположной стороны или, когда команда, владеющая шайбой, имеет меньшее число игроков.

В. За первое нарушение данного правила игра должна быть остановлена, и вбрасывание должно производиться в точке, ближайшей к воротам команды, вызвавшей остановку игры, при этом Судья должен вынести предупреждение Капитану или заместителю капитана, или команде-нарушителю, объявив о причине вбрасывания. За второе нарушение любым игроком той же команды и в тот же период игроку, нарушившему правило, назначается малый штраф.

Г. Малый штраф также назначается любому игроку, который сознательно удерживает шайбу у бортов любым методом, за исключением случаев, когда у данного игрока отбирает шайбу соперник.

Д. За нарушение данного правила вбрасывание производится в концевой точке вбрасывания, ближайшей к воротам нарушителя.

#### 9.5.12. Удар по шайбе.

А. Удар по шайбе ногой разрешен во всех зонах, но гол может быть не засчитан, если он был забит ногой атакующего игрока.

#### 9.5.13. Шайба за пределами площадки или непригодная шайба.

А. Когда шайба выходит за пределы игровой площадки в один из концов или в одну из сторон площадки или встречает какие-либо препятствия, помимо бортов, стекла или проволоки, она должна вбрасываться в ближайшем круге к месту, где она отбита или отскочила, если иное не изложено в данных правилах.

Б. Когда шайба застревает в сетке снаружи каких-либо ворот и становится непригодной для игры или же намеренно, или по иным причинам задерживается между двумя игроками-соперниками, Судья должен остановить игру и произвести вбрасывание на любой из ближайших точек вбрасывания. Если, по мнению Судьи, остановка была вызвана игроком атакующей команды, вбрасывание в результате этого должно производиться на ближайшей к воротам команды-нарушителя точке вбрасывания или в центральных точках вбрасывания.

Примечание: Это включает остановку игры, вызванную тем, что игрок атакующей команды отправляет шайбу в заднюю часть сетки защищающейся команды без каких-либо попыток сопротивления со стороны защищающейся команды

В. Защищающаяся и/или атакующая команда может играть всегда, когда шайба находится не в сетке. Однако если шайба остается на сетке дольше трех секунд, игра должна быть остановлена, а вбрасывание происходит в концевой зоне вбрасывания, за исключением случаев, когда игра останавливается по причине, вызванной атакующей командой, и тогда вбрасывание происходит на точке вбрасывания в центральном круге.

Г. Если шайба попадает на верхнюю часть бортов, окружающих игровую площадку, она рассматривается как пригодная для игры и в игре, и игроки имеют право брать ее руками или клюшками.

#### 9.5.14. Шайба вне поля зрения и шайба вне игры.

А. Если случается завал игроков или же игрок случайно падает на шайбу, и она исчезает из поля зрения Судьи, Судья должен незамедлительно свистнуть в свисток и остановить игру. Вбрасывание происходит на ближайшей точке вбрасывания.

Б. Если в любой момент времени в ходе игры шайба, отличная от той, которая правомерно находится в игре, появляется на игровой поверхности, игра не останавливается, но продолжается с текущей шайбой до завершения игры сменой владения шайбой. Если, по решению Судьи, лишняя шайба повлияла на ход игры, Судья должен немедленно остановить игру.

9.5.15. Голы и голевая передача.

А. Гол засчитывается в тех случаях, когда шайба находится между стойками ворот, отправленная клюшкой игрока атакующей стороны спереди и прошедшая под поперечной штангой и полностью пересекая линию ширины диаметра стоек ворот, проведенную на полу от одной стойки к другой.

Б. Гол засчитывается на имя игрока, который направил шайбу в ворота соперника.

В. Когда игрок забивает гол, голевая передача засчитывается на имя игрока, который осуществил передачу, приведшую к голу.

Г. Гол засчитывается, если каким-либо образом шайба забита в ворота игроком защищающейся стороны. На имя игрока атакующей стороны, который последним вел шайбу, засчитывается гол, но не присуждается голевая передача.

Д. Гол также засчитывается, если шайба отскочила в ворота ударом атакующего игрока, ударом любой частью тела представителя или игрока той же стороны. На имя игрока, от которого отскочила шайба, засчитывается гол.

Е. Если игрок должным образом направляет шайбу в разметку ворот команды соперника, и шайба становится свободной и доступной для другого игрока с атакующей стороны, засчитанный гол в данной игре считается правомерным.

Ж. Гол не засчитывается, если шайба была ударена, выброшена или другим образом сознательно направлена в ворота не посредством клюшки.

З. Гол не засчитывается, если атакующий игрок бросает шайбу, и она меняет направление и попадает в сетку ворот, отскочив от любого игрока той или иной команды.

И. Гол не засчитывается, если он забит в результате отскока шайбы в сетку от Судьи.

К. Гол не засчитывается, если он забит клюшкой, которая находилась на высоте, превышающей поперечную штангу ворот, за исключением случаев, когда гол забивает игрок защищающейся команды.

Л. Когда игрок атакует вратаря, находящегося в пределах разметки ворот, и вследствие этого вступает в физический контакт с вратарем и, по мнению

Судья, таким образом мешает нормальной защите ворот, а гол забивается до или после такого контакта, он не засчитывается, далее назначается большой штраф, а также дисциплинарный штраф до конца игры.

М. Любой гол, забитый способом, который не описан Правилами, не засчитывается.

## 9.6. Штрафы.

### 9.6.1. Категории штрафов.

А. Штрафы - это фактическое игровое время, и они делятся на следующие классы:

- а. Малые штрафы;
- б. Малые скамеечные штрафы;
- в. Большие штрафы;
- г. Дисциплинарные штрафы;
- д. Дисциплинарные штрафы до конца игры;
- е. Матч-штрафы;
- ж. Штрафной буллит.

### 9.6.2. Малые штрафы.

А. Для отбывания малого штрафа любой игрок (кроме вратаря) должен быть отправлен с площадки на скамейку штрафных на две минуты, в течение которых не разрешается выставление замены. Исключения из данного правила предусмотрены п. 9.6.11. данных Правил.

Б. Вратарь не отправляется на скамейку штрафных за нарушение, которое наказывается малым штрафом, но вместо этого такой штраф может быть назначен игроку, который находился на площадке в момент нарушения. Такой игрок назначается представителем команды через капитана.

В. Если малый штраф получает травмированный игрок, команда-штрафник должна разместить заменяющего игрока на скамейке штрафных до истечения штрафа, и никакой другой заменяющий оштрафованного игрока не может вступить в игру откуда-либо, кроме как со скамейки штрафных. За нарушение этого правила назначается малый скамеечный штраф. Оштрафованный игрок, который заменяется на скамейке штрафных, не может играть до момента окончания штрафа.

Г. Малый штраф требует удаления с площадки одного игрока команды, которой выносится штраф на период в две минуты. Когда назначается малый скамеечный штраф и игрок, признанный виновным в нарушении, может быть идентифицирован, данный игрок должен отбыть штраф. Однако если игрок не идентифицируется, любой игрок, находящийся на площадке в момент



нарушения, может отбывать штрафное время. Такой игрок должен быть выбран представителем команды через капитана.

#### 9.6.3. Большие штрафы.

А. Для большого штрафа любой игрок, включая вратаря, удаляется с площадки и из игры. Заменяющий отбывает пятиминутный штраф.

Б. Любой игрок или вратарь, который подвергается большому штрафу, также получает дисциплинарный штраф до конца игры.

В. Когда обоюдный большой штраф или матч-штраф или обоюдные штрафы одинаковой длительности, включая большой штраф или матч-штраф, выносятся игрокам обеих команд в течение одной и той же остановки игры, для отбывания штрафов должны быть незамедлительно представлены заменяющие, и такие штрафы не учитываются для отложенных (кумулятивных) штрафов.

Г. Когда применяется правило обоюдного большого/матч-штрафа, но имеется разница в итоговом времени штрафов, те штрафы, которые создают временную разницу, отбываются в первую очередь и учитываются с целью применения п. 9.6.2. и п. 9.6.10 данных Правил. Любая разница в итоговом времени отбывается игроком (или игроками), находящимися на игровом поле в момент нарушения.

#### 9.6.4. Дисциплинарные штрафы.

А. «Дисциплинарные штрафы» назначаются всем игрокам, за исключением вратаря, и подразумевают удаление из игры на десятиминутный период в каждом случае. Заменяющий игрок может незамедлительно заменить игрока, который отбывает дисциплинарный штраф. Игрок, чей дисциплинарный штраф истек, должен оставаться на скамейке штрафных до следующей остановки игры.

Б. В случае если вратарю назначается дисциплинарный штраф, данный штраф отбывается другим членом команды, присутствующим на площадке в момент нарушения, и данный игрок определяется представителем команды-нарушителя.

В. Когда игрок получает малый штраф и дисциплинарный штраф одновременно, команда-нарушитель должна незамедлительно отправить заменяющего игрока на скамейку штрафных, и заменяющий игрок должен отбыть минимальный штраф без получения обвинения. Дисциплинарный штраф начинается по истечении малого штрафа.

#### 9.6.5. Дисциплинарные штрафы до конца игры.

А. Дисциплинарный штраф до конца игры подразумевает удаление игрока на оставшееся время игры, который следует на это время в раздевалки, и о нем сообщается в Федерацию для дальнейших разбирательств (п. 9.7.3 данных Правил). Представитель команды, получившей штраф, через играющего Капитана должен назначить любого игрока из данной команды, находившегося на игровой площадке в момент нарушения, который должен будет отбыть любые временные штрафы, связанные с дисциплинарным штрафом до конца игры.

Б. Если вратарь получает дисциплинарный штраф до конца игры, место вратаря может быть занято членом команды или регулярным запасным вратарем, находящимся в зоне доступа, и таковой игрок получает 10 минут на то, чтобы надеть все снаряжение вратаря.

В. За дисциплинарные штрафы до конца игры, безотносительно времени их вынесения, десять штрафных минут регистрируется на имена игроков-нарушителей.

Примечание: Отслеживание дисциплинарных штрафов является ответственностью Главного Судьи.

#### 9.6.6. Матч-штрафы.

А. Матч-штрафы включают отстранение игрока на оставшееся время игры, и нарушитель должен незамедлительно удалиться в раздевалку. Заменяющий игрок отправляется на скамейку штрафных на отбывание пятиминутного штрафа и не может возвращаться на площадку независимо от забитых голов.

Б. Если вратарь получает матч-штраф, его место должно быть занято членом команды или запасным вратарем, который находится в зоне доступа, и такой игрок должен иметь право на ношение вратарского снаряжения. На переодевание отводится десятиминутный временной период. Однако будут применяться любые дополнительные штрафы, назначения которых требуют правила, относящиеся к матч-штрафам, и команда-нарушитель должна получить наказание в соответствии с этим; такой дополнительный штраф должен отбываться другим членом команды, который находился на площадке в момент нарушения, и указанный игрок должен быть назначен представителем команды-штрафника через играющего Капитана.

В. Для всех матч-штрафов безотносительно времени их вынесения на имя игрока-нарушителя регистрируется пять штрафных минут.

#### 9.6.7. Дополнительные штрафы.

А. На третьем штрафе, который назначается любому из игроков или вратарю в течение одной игры, данный игрок или вратарь получают дополнительные

10 (десять) минут дисциплинарного штрафа. (Малые штрафы или Обоюдные штрафы также включают отложенный малый штраф, который компенсируется забитым голом).

Б. Примечание: игрок-нарушитель получает замену для отбытия временного штрафа, но сам игрок-нарушитель будет отбывать полный срок штрафа.

В. Любой последующий штраф, назначенный в ходе игры, приводит к тому, что игроку назначается штраф в качестве удаления до конца игры.

Г. Любой игрок, получивший 3(три) штрафа за неправильное пользование клюшкой в течение одной игры, должен также получить штраф в соответствии с последним нарушением и получить удаление до конца игры. Заменяющий его игрок отбывает любое штрафное время, которое было назначено удаленному игроку. Неправильное пользование клюшкой подразумевает следующее: угроза нанести удар клюшкой, игра высоко поднятой клюшкой, толчок клюшкой, удар концом клюшки и колющий удар.

Д. Когда какой-либо из игроков или вратарь получают второй дисциплинарный штраф в течение одной игры, данный игрок или вратарь также получают дополнительный дисциплинарный штраф до конца игры.

#### 9.6.8. Штрафной бросок (буллит).

А. Критерии для назначения штрафного броска (буллита):

- а. Потерпевший игрок должен владеть шайбой;
- б. Шайба должна быть за центральной линией в зоне атаки;
- в. Игрок, владеющий шайбой, делает бросок исключительно против вратаря;
- г. Игрок подвергся нечестному приему из-за спины;
- д. Игроку должны были отказать в возможности начисления очков.

Б. Когда нарушение правил требует штрафного броска (буллита), он производится следующим образом:

Все игроки, за исключением игрока, который делает штрафной бросок (буллит), должны находиться на скамейке запасных игроков.

Если в момент назначения штрафного броска (буллита) вратарь команды-нарушителя был удален с площадки для замены другого игрока, вратарь имеет право вернуться на площадку до осуществления штрафного броска.

Судья должен объявить имя игрока, назначенного Судьей или выбранного командой (в соответствии с положенной процедурой), который должен сделать штрафной бросок (буллит).

В тех случаях, когда штрафной бросок (буллит) присуждается вследствие неправомерного вступления в игру, бросания клюшки или

нечестного приема из-за спины, Судья должен определить игрока, подвергнувшегося нечестному приему, для осуществления штрафного броска (буллита). В случаях, когда штрафной бросок (буллит) назначается вследствие падения на шайбу на линии ворот или за подбирание шайбы из-за линии ворот, штрафной бросок (буллит) должен быть осуществлен игроком, выбранный Капитаном, не нарушившим правила команды из числа игроков на площадке, присутствовавших в момент совершения нечестного приема.

Если по причине травмы игрок, назначенный Судьей для осуществления штрафного броска (буллита), неспособен сделать это в течение определенного времени, бросок совершается другим игроком, выбранным из числа игроков команды, который находился на площадке в момент нарушения.

О таком выборе необходимо сообщить Судье, и изменения не допускаются.

Если игрок, в пользу которого присуждается штрафной бросок (буллит), также нарушил правила и совершил нечестный прием в связи с той же игрой или обстоятельствами, до или после назначения штрафа, и он назначается для осуществления штрафного броска (буллита), вначале данный игрок должен получить разрешение на это, до отправления на скамейку штрафных и отбывания штрафа.

Судья должен разместить шайбу в центральной точке вбрасывания, а игрок, ответственный за бросок, по свистку Судьи уводит шайбу из этого места и пытается забить гол вратарю.

Вратарь должен находиться внутри линии ворот до свистка Судьи и до момента касания игроком шайбы для осуществления штрафного броска (буллита) и пересечения им центральной линии. Игрок, осуществляющий бросок, должен поддерживать шайбу в движении и перемещаться в сторону линии ворот соперника, и после броска игра считается оконченной. Если вратарь оставляет линию ворот до того, как игрок прикоснется к шайбе в центре, а игрок не забивает штрафной бросок, игрок повторяет штрафной бросок (буллит).

Гол не засчитывается при любом отскоке, и в момент, когда шайба пересекает линию ворот, бросок считается завершенным. Вратарь должен попытаться перехватить штрафной бросок (буллит) любым способом, но не посредством бросания клюшки или любого другого предмета, в противном случае гол будет засчитан.

Примечание: Отскок шайбы от вратаря и ее попадание в сетку рассматривается как гол.

В. Если игрок команды соперника, за исключением вратаря, вмешивается в процесс подачи штрафного броска (буллита), гол автоматически засчитывается безотносительно того, был ли он забит. Время, которое требуется на штрафной бросок (буллит), не включается в обычное время игры или в какой-либо овертайм.

Г. Если штрафной бросок (буллит) приводит к голу, шайба должна вбрасываться в центре площадки обычным способом. Если гол не забит, шайба вбрасывается на любой из концевых точек вбрасывания в зоне, в которой осуществлялась попытка штрафного броска.

Д. Если нарушение, за которое был назначен штрафной бросок (буллит), могло обычным образом наказываться малым штрафом, то безотносительно того, привел ли штрафной бросок (буллит) к голу или нет, малый штраф далее не назначается.

Е. Если вследствие штрафного броска (буллита) был забит гол, дальнейший штраф нарушителю не применяется, если нарушение, вследствие которого был назначен штрафной бросок (буллит), не требует назначения большого штрафа или матч-штрафа - в таком случае назначается штраф, предписанный за данные нарушения.

Ж. Если нечестный прием, за который присуждается штрафной бросок (буллит), был применен в течение фактического игрового времени, штрафной бросок (буллит) назначается и осуществляется незамедлительно и в обычной манере, несмотря на какую-либо задержку, вызванную запозданием свистка Судьи, который дает сигнал к завершению игры, задержка которой приводит к истечению обычного игрового времени в любом периоде.

#### 9.6.9. Управление штрафными ситуациями.

А. Штрафы не могут снизить число играющих на площадке менее чем до трех игроков (включая вратаря). Такие штрафы должны быть отложенными до того времени, когда возможно будет их назначить.

Б. Если в, то время, когда команда играет в меньшинстве в результате получения малых или малых скамеечных штрафов, команда соперника забивает гол, первый из таких штрафов автоматически истекает.

Примечание: «Игра в меньшинстве» означает, что команда должна проигрывать по численности своим соперникам, находящимся на площадке в момент гола. Малый или малый скамеечный штраф, который автоматически истекает, когда команде забивают гол - это штраф, после назначения

которого команда оказалась в меньшинстве (первый штраф). Однако обоюдные малые штрафы обеим командам не приводят к игре в меньшинстве для какой-либо команды, поскольку хотя игроки от каждой команды отправляются на скамейку штрафных, на численное соотношение это не влияет. Таким образом, штрафное время, назначенное за обоюдные штрафы, никогда не уменьшается после забитого гола. Данное правило также применяется в тех случаях, когда штрафной бросок (буллит), назначенный вместо другого штрафа, приводит к голу.

В. Когда игрок получает большой штраф и малый штраф одновременно, большой штраф отбывается в первую очередь посредством заменяющего, за исключением случаев, описанных в п. 9.6.10 данных Правил, в случае которых малый штраф регистрируется и отбывается в первую очередь.

Примечание: это относится к случаям, когда оба штрафа назначаются одному и тому же игроку. Также см. п. 9.6.10 В. данных Правил

#### 9.6.10. Отложенные штрафы.

А. Если третий игрок какой-либо из команд получает штраф в, то время, как два игрока одной и той же команды уже отбывают штрафы, штрафное время третьего игрока не начинается до тех пор, пока не истечет штрафное время уже оштрафованного игрока. Тем не менее, третий игрок, получивший штраф, должен проследовать незамедлительно на скамейку штрафных, но он может быть заменен на момент начала отсчета штрафного времени.

Б. Когда какая-либо из команд имеет трех игроков, отбывающих штрафы, и, согласно правилам отложенных штрафов, заменяющий третьего игрока находится на игровой поверхности, ни один из трех оштрафованных игроков, находящихся на скамейке штрафных, не возвращается на площадку до момента остановки игры. Когда игра останавливается, игрок, чей штраф полностью истек, может вернуться на игровую площадку. Однако Судья при оштрафованных игроках должен разрешить возвращение на площадку в порядке истечения штрафного времени игроку или игрокам по истечении их штрафного времени, и в таком случае команда-нарушитель получает право иметь более четырех игроков на площадке.

В. В случае отложенных штрафов Судья должен проинструктировать Судью при оштрафованных игроках, сообщив, что оштрафованные игроки, чье штрафное время истекло, смогут вернуться на площадку только во время остановки игры. Когда штрафы двух игроков одной и той же команды истекают одновременно, Капитан данной команды сообщает Судье, какой из игроков возвращается на площадку первым, и Судья дает соответствующие

инструкции Судье при оштрафованных игроках. Когда одновременно назначаются большой и малый штрафы игрокам одной команды, Судья при оштрафованных игроках регистрирует малый штраф как первый в порядке отбывания штрафов.

Примечание: Это применимо к случаям, когда два штрафа назначаются разным игрокам одной команды.

Г. В процессе назначения отложенного штрафа команде, которая уже пребывает в численном меньшинстве из-за предыдущих малых и больших скамеечных штрафов, не нарушившая правила команда забивает гол, изначальный штраф, который стал причиной численного меньшинства команды-нарушителя, заканчивается, после чего команде-нарушителю назначается новый штраф, и она продолжает играть в численном меньшинстве.

#### 9.6.11. Обоюдные штрафы.

А. Обоюдные малые/большие штрафы - это штрафы, которые не вызывают численного меньшинства команд (т.е. 4 на 4 или 3 на 3), что происходит, когда игроки обеих команд одновременно получают штрафы одинаковой длительности. Когда назначаются обоюдные штрафы, штрафники занимают места на соответствующих скамейках штрафных, и обе команды могут произвести незамедлительную замену штрафников.

Б. Штрафники должны отбыть полностью назначенное штрафное время и оставаться на скамейке штрафных до первой остановки игры после истечения штрафного времени.

В. Если одна команда уже представлена в уменьшенном на одного игрока составе ввиду штрафа, назначенного ранее, обоюдные штрафы не меняют число игроков на площадке.

#### 9.6.12. Заявление о штрафах.

А. Если нарушение правил, которое требует назначения малого, большого, дисциплинарного штрафа или матч-штрафа, совершается игроком стороны, которая владеет шайбой, Судья должен незамедлительно свистнуть в свисток и назначить штрафы соответствующим игрокам. Вбрасывание вследствие этого осуществляется на одной из точек вбрасывания в концевых зонах команды-нарушителя.

Б. Если нарушение правил, которое требует назначения малого, большого, дисциплинарного штрафа или матч-штрафа, совершается игроком команды, которая не владеет шайбой, Судья должен подать сигнал о назначении отложенного штрафа, подняв прямую правую руку над головой, по

завершении игры командой, которая владеет или потеряла владение шайбой и передала ее защищающейся команде, Судья незамедлительно должен свистнуть в свисток и назначить штраф игроку-нарушителю. Вбрасывание вследствие этого должно производиться на одной из точек вбрасывания концевых зон команды-нарушителя.

В. Если назначенный штраф - это малый штраф, а командой, не нарушившей правила, в этой игре забивается гол, то малый штраф не назначается, но большой штраф и матч-штраф назначаются в обычном порядке, безотносительно того, был ли забит гол или нет. (Данный штраф регистрируется Судьей-регистратором).

Примечание: «Завершение игры командой, владеющей шайбой». Данное правило означает, что шайба была во владении и под контролем игрока соперника или была «заморожена». Это не подразумевает отскок от вратаря, ворот или любого случайного контакта с телом или снаряжением игрока соперника.

Г. Если после того, как Судья сигнализировал о штрафе, но до того, как прозвучал свисток, шайба входит в ворота команды, не нарушившей правила, вследствие действий игрока этой команды, гол засчитывается, и штраф, о котором был подан сигнал, назначается в обычном порядке.

Д. Если, когда команда имеет численное меньшинство из-за назначения одного или нескольких малых или малых скамеечных штрафов, Судья сигналом сообщает о назначении малого штрафа команде, играющей в меньшинстве, а командой, не нарушившей правила, гол забивается до свистка, то должен отбываться отложенный штраф, а первый малый штраф, который уже отбывается, должен автоматически истечь согласно Правилу 9.5.9 В.

Е. Если тот же игрок-нарушитель совершает последующие нечестные приемы в той же игре до или после свистка Судьи, то игрок-нарушитель отбывает такие штрафы последовательно. Если команда получает отложенный малый штраф и этой же команде забивается гол в течение отложенного штрафа, то штраф не назначается, но регистрируется и засчитывается в общее число штрафов на имя игрока-нарушителя. Если отложенный штраф - это большой штраф, то он назначается.

#### 9.6.13. Реализация штрафов.

А. При совершении нарушения любым игроком или вратарем в течение игры или при остановке игры применяется тот же штраф.



Б. Игроки не должны покидать скамейку штрафных до истечения времени штрафа. При получении указаний судьи игроки могут покинуть скамейку штрафных после полупериода или же в конце матча. Игрок не может уйти по какой-либо иной причине. Период овертайма рассматривается как часть игры, и не истекшие штрафы продолжают иметь силу. Все игроки на скамейке штрафных должны оставаться на местах до истечения штрафного времени.

В. Когда штрафное время игрока-нарушителя истекает или заканчивается по причине гола, этот игрок может вернуться на игровую площадку до замены.

Г. Когда обоюдные малые штрафы назначаются одинаковому количеству игроков от каждой команды, то игроки-нарушители должны занять свои места на скамейке штрафных, и они не могут покинуть скамейку штрафных до первой остановки игры, следующей после истечения соответствующего штрафного времени. Незамедлительные замены должны производиться в отношении игроков-нарушителей, и их штрафы не должны учитываться для отложенных штрафов, Правило 9.5.12.

Д. Когда обоюдные штрафы одинаковой длительности (малый/малый скамеечный) назначаются игрокам от каждой команды, игроки-нарушители должны занять свои места на скамейке штрафных и не могут покинуть их до первой остановки игры, следующей после истечения соответствующего штрафного времени. Незамедлительная замена должна производиться для оштрафованных игроков, и их штрафы не должны учитываться для отложенных штрафов, Правило 9.5.10 или Правило 9.5.4.

#### 9.6.14. Протесты.

А. Жалоба в отношении штрафа не является вопросом, связанным с трактовкой правил, и в этом случае Капитану, заместителю капитана или иным игрокам, выступившим с подобной жалобой, назначается дисциплинарный штраф.

Б. Дисциплинарный штраф назначается любому Капитану, заместителю капитана или игроку, который встает со скамейки и пытается оспорить штраф или по каким-либо причинам помешать Судье.

#### 9.6.15. Запрещенное снаряжение.

А. Малый штраф назначается любому игроку, включая вратаря, за использование клюшки, не соответствующему пункту Правил 9.3.3.

Б. Малый штраф назначается любому игроку на площадке за использование роликовых коньков, которые не отвечают пункту Правил 9.3.4. До исправления дефекта он не может вернуться в игру.

В. Малый штраф назначается любому игроку, который надевает на себя запрещенное защитное снаряжение, в соответствии с пунктом Правил 9.3.5.

Г. Малый штраф назначается вратарю, который использует или надевает запрещенное снаряжение.

Д. Если в течение игры вратарь теряет шлем, то Судья должен остановить игру немедленно. Не назначается штраф в этом случае, за исключением случаев, когда Судья определяет, что вратарь сознательно снял шлем, чтобы остановить игру. В таком случае назначается малый штраф, за исключением случаев, когда удовлетворены все критерии для назначения штрафного броска (буллита). Если любая другая деталь снаряжения вратаря теряется в течение игры, Судья разрешает продолжать игру.

Е. После одного предупреждения Судьи назначается малый штраф любому игроку за нарушения пункта Правила 9.3.9 в отношении защитного снаряжения.

#### 9.6.16. Вбрасывание шайбы.

А. Малый штраф или штраф назначаются игроку (игрокам), действия которых привели к физическому контакту во время вбрасывания.

Б. Малый штраф за задержку игры назначается игроку, который совершает второе нарушение любых разделов пункта Правил 9.5.5 в течение того же вбрасывания.

#### 9.6.17. Подгонка одежды и снаряжения.

А. Малый штраф за задержку игры назначается любому игроку или вратарю за нарушение пункта правил 9.5.7 в отношении подгонки одежды и снаряжения.

Примечание: В случае если игрок теряет шлем «в процессе игры», данный игрок должен заменить шлем (должным образом застегнуть) или проследовать на скамейку игроков для замены. Если таковой игрок участвует в игре, игра должна быть немедленно остановлена, и назначен малый штраф.

Примечание: вратарь после остановки игры с разрешения Судьи может произвести подгонку или починку снаряжения, одежды или коньков. Вратари также могут получить от Судьи разрешение на замену лицевых масок, но не выделяется времени для починки или подгонки маски.

#### 9.6.18. Замена игроков.

А. Малый скамеечный штраф назначается за нарушение любого раздела пункта Правил 9.5.8. штраф отбывается игроком, который совершил нарушение.

В. Если в процессе замены игрок вступает в игру или покидает игру и при этом намеренно уводит шайбу клюшкой, коньками или руками, или вступает в физический контакт с игроком соперника, который (при покидании игры или вступлении в нее) фактически находится на поверхности площадки, назначается малый скамеечный штраф за нахождение слишком большого количества игроков на площадке. Однако, если в ходе покидания игры или вступления в нее игрок случайно задевает шайбу, штраф не назначается, и игра не останавливается.

С. Если в последние две минуты обычной игры или овертайма назначается малый скамеечный штраф за сознательную непропорциональную замену, произведенную защищающейся командой, которая выставила большее количество игроков, назначается штрафной бросок (буллит), который делает команда, не нарушившая правила. Малый скамеечный штраф не отбывается.

#### 9.6.19. Штрафы вратарю.

А. Малый штраф назначается вратарю, который участвует каким-либо образом в игре, находясь за центральной линией.

Б. Малый штраф назначается вратарю, который (когда тело вратаря полностью за пределами привилегированной зоны или границами разметки ворот и когда шайба находится за линией ворот) сознательно падает на шайбу, или подтягивает к своему телу, или прижимает или удерживает шайбу у бортов.

В. Малый штраф назначается вратарю, который удерживает шайбу руками дольше трех секунд, а в непосредственной близости от него не имеется атакующих игроков.

Г. Вратарь не имеет права сознательно удерживать шайбу любым способом, если, по мнению Судьи, это провоцирует задержку игры, также вратарь не имеет права намеренно опускать шайбу за вратарские накладные или на сетку ворот, а также создавать препятствия на сетке или около нее, которые, по мнению Судьи, помешают забиванию гола.

Примечание: Цель данного правила - обеспечить постоянное движение шайбы, и любые действия, предпринятые вратарем для нежелательной остановки игры, должны наказываться без вынесения предупреждения.

Примечание: В случае если шайба, выброшенная вперед вратарем, забирается соперником, Судья разрешает продолжить и завершить игру. Однако если такой бросок перехватывается членом своей команды, игра останавливается по причине паса рукой вперед, совершенного вратарем, и вбрасывание производится в круге вбрасывания концевой зоны. Вратарю

разрешается откатить шайбу игроку своей команды при условии, что шайба выкатилась из вратарской зоны или за линию ворот в сторону ворот.

Д. Малый штраф назначается вратарю, который сознательно роняет шайбу на сетку ворот, чтобы остановить игру.

Е. Дисциплинарный штраф до конца игры назначается вратарю, который покидает зону непосредственной близости к воротам и принимает участие в перебранке.

Примечание: Все штрафы, назначенные вратарю, безотносительно того, кто отбывает эти штрафы или заменяет его, должны регистрироваться в журнале как штрафы вратарю.

#### 9.6.20. Смещение стойки ворот.

А. Малый штраф за задержку игры назначается любому игроку (включая вратаря), который задерживает игру, намеренно смещая стойку ворот из ее нормального положения.

Б. Если действие пункта Правил 9.6.20 А. происходит в последние две минуты обычного времени игры или овертайма, штрафной бросок (буллит) назначается в пользу не нарушившей правила команды.

#### 9.6.21. Оскорбления Судей и иные дисциплинарные нарушения.

А. Малый или дисциплинарный штраф по решению судьи может назначаться за оскорбление Судей или иные дисциплинарные нарушения.

Примечание: В целях соблюдения данного правила Судья может назначать Малый штраф, Дисциплинарный штраф или Малый скамеечный штраф. В первую очередь Судья должен назначать Малый скамеечный штраф за нарушения, которые происходят в непосредственной близости от скамейки игроков, но также и за те, которые происходят вне игровой площадки, и которые во всех случаях имеют отношение к неиграющему персоналу или игрокам.

Примечание: «Малый или дисциплинарный штраф» может назначаться за нарушения, которые происходят на игровой площадке.

Дисциплинарный штраф должен назначаться за нарушения, которые происходят на игровой площадке или в зоне скамейки штрафных, на которой нарушители уже идентифицированы.

Б. Дисциплинарный штраф назначается любому игроку, который намеренно бросает или толкает шайбу, увод ее от Судьи, который пытается ее забрать.

В. Дисциплинарный штраф назначается игрокам, которые ударяют по бортам или воротам своими клюшками, или любым другим оборудованием в любой момент времени.

Г. Дисциплинарный штраф назначается игрокам-нарушителям, которые не проследовали незамедлительно и напрямую к скамейке штрафных и не заняли свои места на скамейке штрафных. Любой игрок, который (вследствие драки или иной перебранки, в которую игрок был вовлечен и получил за это наказание) не следует незамедлительно к скамейке штрафных или продолжает, или пытается продолжить драку или перебранку и который мешает Судье выполнять свои обязанности, получает Дисциплинарный штраф до конца игры.

Д. Дисциплинарный штраф до конца игры назначается любому игроку, который после предупреждения Судьи продолжает нарушать правила (включая угрозы или оскорбительные выражения и жесты, или подобные действия), чтобы спровоцировать соперника на нарушения и получение штрафов.

Е. В случае если представитель команды совершает подобные дисциплинарные нарушения, то данное лицо удаляется из здания, а об инциденте сообщается в Федерацию.

Ж. Если представителя команды удаляют со скамейки по указанию Судьи, то данное лицо не может находиться рядом со скамейкой своей команды и не имеет права руководить или пытаться руководить действиями команды в игре.

З. Дисциплинарный штраф назначается любому игроку, который использует нецензурную, грубую или оскорбительную лексику, обращаясь к любому лицу или Судье.

И. Дисциплинарный штраф до конца игры назначается команде-нарушителю, если игрок, представитель команды, находящиеся в непосредственной близости к скамейке игроков или скамейке штрафных, бросают что-то на пол в процессе игры или остановки игры.

К. Дисциплинарный штраф до конца игры назначается команде-нарушителю, если игрок представитель команды вмешивается в какой-либо манере в работу Судей, включая судью-хронометриста или судью за воротами во время исполнения ими своих обязанностей.

Примечание: Судья может назначить дальнейшие штрафы в рамках данного правила, если это допустимо.

Л. Дисциплинарный штраф назначается любому игроку или игрокам, которые, за исключением случаев, когда это необходимо для того, чтобы занять свои позиции на скамейке штрафных, заходит или пребывает в пределах судейской разметки, в то время как Судья совещается с судьей-

хронометристом, судьей при оштрафованных игроках, судьей-регистратором или ведущим, или дает им отчет.

М. Малый штраф/Малый скамеечный штраф назначается любому игроку или официальному представителю команды, который ставит под сомнение или оспаривает распоряжения любого Судьи в течение игры или который демонстрирует неспортивное поведение. Если игрок или вратарь продолжают вести себя подобным образом, им назначается дисциплинарный штраф, и любые дальнейшие споры приведут к назначению дисциплинарного штрафа до конца игры, назначенного нарушителю или вратарю. Если представитель команды продолжает вести себя подобным образом, после назначения малого скамеечного штрафа ему назначается дисциплинарный штраф до конца игры. Судья не обязан назначать малый штраф в рамках данного правила перед назначением дисциплинарного штрафа или дисциплинарного штрафа до конца игры, но может вначале назначить любой из этих штрафов.

Примечание: Если продолжающиеся действия игрока уже привели к назначению штрафа за неспортивное поведение, то судья может назначить большой дисциплинарный штраф. Большой дисциплинарный штраф должен назначаться за осмеяние ситуации или подрыв репутации игры.

#### 9.6.22. Попытки нанесения травм.

А. Штраф-матч должен назначаться любому игроку, который сознательно пытается нанести травму сопернику, Судье, представителю команды в той или иной манере. О данных обстоятельствах необходимо сообщить Главному Судье для дальнейших действий. Замена штрафника разрешается по истечении пятой минуты.

#### 9.6.23. Сломанная клюшка.

А. Игрок или вратарь, клюшки которых сломаны, могут участвовать в игре при условии, что игроки немедленно бросают клюшки. Малый штраф назначается за нарушение данного правила.

Б. Игрок или вратарь, клюшки которых сломаны, не могут получать клюшки, которые брошены им на пол, но получают их у скамейки своей команды. Малый штраф назначается игроку или вратарю, который получает их неправомерным образом в рамках данного правила. Игрок, который бросает предметы на игровую площадку, также получает малый штраф и автоматический дисциплинарный штраф до конца игры. Если игрок не идентифицируется, то назначается малый скамеечный штраф.

В. Вратарь не может продолжать игру с нижней частью сломанной клюшки.  
Примечание: Сломанная клюшка - это клюшка, которая, по мнению судьи, непригодна для игры.

#### 9.6.24. Неправильная атака.

А. Малый штраф или большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются по усмотрению Судьи игроку, который врывается или прыгает на соперника, или совершает неправильную атаку.

Б. Большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначается игроку, который совершает неправильную атаку на вратаря, когда тот находится в пределах разметки ворот. Если игрок, совершая неправильную атаку, вступает в физический контакт с вратарём, что, по мнению Судьи, мешает нормальной защите ворот, любой гол, забитый до или после такого контакта, не засчитывается.

Примечание: Вратарь не рассматривается как не подвергавшийся неправильной атаке только потому, что находится за пределами разметки ворот. Штраф за вмешательство или неправильную атаку (малый или большой и дисциплинарный штраф до конца игры) заявляется в каждом случае, когда игрок команды-соперника вступает в контакт с вратарем.

#### 9.6.25. Толчок соперника на борт.

А. Малый штраф или по усмотрению Судьи большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры, в зависимости от тяжести нарушения и удара по бортам, назначается любому игроку, который совершает силовые приемы, толчки клюшкой, локтями, нападает на оппонента или ставит подножку в такой манере, что оппонент оказывается прижатым к бортам.

Примечание: Любой контакт без необходимости с игроком, который приводит к тому, что игрока отбрасывает на боковые борта, называется толчком соперника на борт и должен быть наказан. В других случаях, когда не происходит контакта с бортами, это рассматривается как «неправильная атака»

Примечание: «Прокатывание» соперника (если данный игрок ведет шайбу) вдоль бортов, мимо которых соперник пытается пройти через узкое пространство, не является толчком на борт. Однако если соперник не ведет шайбу, то такое действие наказывается как толчок на борт, неправильная атака, вмешательство или, если используется рукоятка клюшки, это расценивается как удержание или зацеп.

#### 9.6.26. Толчок клюшкой.

А. Малый штраф или, по усмотрению Судьи, большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначается игроку, который совершает толчок клюшкой в сторону соперника.

Б. Большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются игроку, который совершает толчок клюшкой в сторону вратаря, когда тот находится внутри разметки ворот.

В. Большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются любому игроку, который травмирует соперника вследствие толчка клюшкой.

Примечание: толчок клюшкой означает толчок, совершенный при удержании клюшки обеими руками, при этом ни одна часть клюшки не находится на полу.

#### 9.6.27. Намеренное нанесение травм соперникам.

А. Штраф-матч назначается игроку, который намеренно травмирует соперника каким-либо образом.

Б. Не разрешается проведение замены игрока-нарушителя до истечения пяти минут фактического игрового времени с момента назначения штрафа.

В. Матч-штраф назначается любому игроку за удар или попытку удара ногой по любой части тела соперника или его конькам.

Примечание: обо всех подобных случаях необходимо сообщать в Главному судье.

#### 9.6.28. Задержка игры.

А. Никто из игроков или вратарей не имеет права задерживать игру, намеренно выбрасывая или выбивая шайбу за пределы игровой зоны. Назначается малый штраф - незамедлительно и без предупреждения - любому игроку или вратарю, который выбрасывает шайбу за пределы игровой зоны.

Б. Малый скамеечный штраф назначается любой команде, которая после получения предупреждения от Судьи Капитаном или заместителями капитана и требования разместить правильное число игроков на игровой площадке и начать игру не подчиняется указаниям Судьи и таким образом создает задержку, производя дополнительные замены или иные действия.

#### 9.6.29. Толчки локтями и коленями.

А. Малый штраф или, по усмотрению Судьи, большой штраф и Дисциплинарный штраф до конца игры назначаются любому игроку, который использует локоть или колено для нечестных приемов против соперника.



Б. Большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются любому игроку, который травмирует соперника в результате нечестного приема с использованием локтей и коленей.

#### 9.6.30. Падение на шайбу.

А. Малый штраф назначается игроку (не вратарю), который намеренно падает на шайбу или забирает ее своим телом.

Примечание: Защитники, которые падают на колени для препятствования броскам, не получают наказания в тех случаях, когда шайба проходит под их телами или застревает в частях их одежды или снаряжения, но любое использование рук с целью выведения шайбы из игры должно быть незамедлительно наказано.

Б. Защитникам, за исключением вратаря, не разрешается падать на шайбу, или удерживать шайбу, или брать шайбу руками или телом в момент, когда шайба находится в пределах разметки ворот. Последующим в этом случае штрафом будет штрафной бросок (буллит), присуждаемый в пользу команды, не нарушившей правила. Если правомерным образом произведена замена вратаря, штрафной бросок не осуществляется, но команде, не нарушившей правила, присуждается гол.

#### 9.6.31. Драка.

А. Драка - это фактическое нанесение ударов закрытым кулаком игроком, который вступает в физический контакт с соперником.

Примечание: Толчки, пинки и захваты, выполняемые в момент, когда игрок стоит на коньках - это наказуемые нарушения, но они не подпадают под определение драки в данном правиле.

Б. Большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются любому игроку, который начинает драку.

В. Малый штраф назначается игроку, который, получив удар, попытался ответить или ответил ударом. Однако по усмотрению Судьи большой или двойной малый штраф назначается в том случае, если игрок продолжает перебранку.

Примечание: В арсенале Судьи имеется широкий набор возможных штрафов, которые Судья может вынести в рамках данного правила. Эти правила разработаны таким образом специально, чтобы дать возможность Судье разграничить степень ответственности участников за развязывание драки или отказ ее прекратить. Такими полномочиями стоит пользоваться, помня о реалистичной картине.

Примечание: Судьи, согласно инструкции, могут использовать любые средства, указанные в данных правилах, для остановки драки, и должны руководствоваться Правилom 9.6.21 в данных целях, если речь не идет о правиле об обоюдных больших штрафах.

Г. Дисциплинарный штраф до конца игры назначается любому игроку, который втянут в драку вне игровой площадки или с другим игроком, который находится вне игровой площадки.

Д. Дисциплинарный штраф до конца игры назначается любому игроку или вратарю на площадке, который первым вмешивается в текущую перебранку.

Примечания: Для применения правила 9.6.31 Е один игрок должен получить большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры.

Е. Большой дисциплинарный штраф, в добавление к любым другим штрафам, назначается любому игроку, который намеренно снимает шлем для использования в драке.

Примечание: Если команда отстраненного игрока переходит без соревнований к следующей игре, данный штраф переходит вместе с ней до следующей игры команды.

Примечание: Команда-нарушитель отправляет игрока на скамейку штрафных и играет в численном меньшинстве на протяжении большого штрафа.

Ж. Дополнительный матч-штраф должен назначаться любому игроку, который был вовлечен в драку и имел на руке кольцо или ленту, которая использовалась для получения преимущества или причинения травмы.

З. Любой игрок, получивший большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры за драку, будет автоматически удален из игры и не допущен к следующей игре, в которой играет его команда, если иное не указано в правилах игры.

Примечание: Матч-штраф за драку в финальной игре команды на Чемпионате или Первенстве России, независимо от позиции команды в турнирной сетке, автоматически приводит к отстранению игрока от участия в чемпионате России и от следующих чемпионатов России, за тем следует рассмотрение дела в Федерации для выяснения подробностей. Федерация имеет право отстранить данного игрока от международных соревнований, Чемпионатов и Первенств России на один год за нанесение ущерба репутации роллер спорту по дисциплине «хоккей». Любые дальнейшие отстранения или иные действия рассматриваются как оправданные дисциплинарные действия.

9.6.32. Поднимание шайбы руками.

А. Малый штраф назначается игроку, за исключением вратаря, который намеренно касается рукой или перчаткой шайбы, после чего игра должна быть немедленно остановлена.

Б. Малый штраф назначается игроку, за исключением вратаря, который в процессе игры берет шайбу рукой с пола.

В. Игроку разрешается остановить или отбить шайбу в воздух открытой рукой или бросить ее рукой по поверхности пола, и игра не будет остановлена - за исключением случаев, когда, по мнению Судьи, данный игрок передает шайбу намеренно члену своей команды, и в этом случае игра останавливается, и шайба вбрасывается на точке, в которой произошло нарушение.

Г. Вратарь имеет право откатить шайбу в сторону, но не непосредственно в направлении ворот команды соперника. Вратарь может откатить шайбу игроку своей команды, в этом случае Судья не останавливает игру за передачу руками (схема 9.9.3).

Д. За нарушение и передачу шайбы руками в зоне атаки вбрасывание осуществляется в центральной точке. Если нарушение произошло в зоне защиты, вбрасывание осуществляется в круге вбрасывания концевой зоны на той стороне, откуда совершалась передача.

Примечание: Цель данного правила - обеспечить непрерывную работу игроков, и Судья не должен останавливать игру до тех пор, пока не убедится в том, что передача шайбы члену своей команды руками была намеренной. Шайбу нельзя отбивать в сетку прямым или непрямым образом. Если при последней игре к шайбе прикасались руками, и шайба была отбита в сетку, гол не засчитывается. Исключение из этого правила подразумевается в случае, когда данное действие было совершено защищающейся командой, и в этом случае гол засчитывается.

#### 9.6.33. Игра высоко поднятой клюшкой.

А. Подъем крюка клюшки выше обычного уровня плеч запрещен.

Б. Использование клюшки для отбивания шайбы на уровне выше нормального уровня плеч запрещено, и если происходит такое нарушение, должен последовать свисток, и последующее вбрасывание происходит в точке, где произошло на нарушение, за исключением случаев, когда:

а. Защищающийся игрок отбивает шайбу сопернику, и в этом случае игра должна продолжаться, или

б. Игрок с защищающейся стороны отбивает шайбу в свои ворота, и в этом случае гол засчитывается.

В. Когда клюшку используют, замахиваясь ей выше уровня плеч, чтобы отбить шайбу, и это происходит в непосредственной близости от другого игрока, то данный игрок наказывается за опасную игру с высоко поднятой клюшкой, и ему назначается малый штраф.

Исключение: штрафы не назначаются, когда клюшку переключают из одной руки в другую через голову, чтобы игрок мог вести шайбу, в случае если это не представляет опасности для другого игрока.

Примечание: В начале и конце броска после амплитудного замаха крюк может находиться выше уровня плеч.

Примечание: Для заявления об опасной игре с высоко поднятой клюшкой и назначения штрафа не требуется, чтобы в этом случае происходил фактический контакт с соперником, однако для назначения штрафа соперник должен при этом находиться в непосредственной близости.

Г. Малый штраф, или, на усмотрение Судьи, большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначается любому игроку, который вступает в контакт с соперником или угрожает ему, поднимая крюк клюшки выше плеч соперника. Если это приводит к травме, назначается большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры.

Д. Когда игрок несет или держит любую часть клюшки выше уровня плеч, в результате чего игрок команды-соперника получает травму лица или головы, Судья не имеет альтернативного решения и должен назначить игроку-нарушителю большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры.

Е. Когда какая-либо из команд уступает по численности сопернику, и игрок команды, играющей в численном преимуществе, вызывает остановку игры в результате удара по шайбе клюшкой, которая находится выше уровня плеч, последующее вбрасывание осуществляется на одной из концевых точек вбрасывания, ближайших к воротам команды, по вине которой произошла остановка.

#### 9.6.34. Удержание.

А. Малый штраф или, по усмотрению Судьи, большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются игроку, который удерживает соперника руками, ногами, ступнями или клюшкой каким-либо способом.

Б. Большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются, если действия по удержанию привели к травме удерживаемого игрока.

#### 9.6.35. Зацеп.

А. Малый штраф или, по усмотрению Судьи, дисциплинарный штраф до конца игры назначаются игроку, который препятствует или пытается препятствовать игре соперника, зацепляя его любым концом хоккейной клюшки.

Б. Большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются игроку, который наносит травму сопернику посредством зацепа.

Примечание: когда игрок толкает другого игрока таким образом, что происходит только контакт клюшки с клюшкой, такие действия не рассматриваются как зацеп. Игрок может положить клюшку на клюшку соперника.

#### 9.6.36. Вмешательство.

А. Малый штраф или, по усмотрению Судьи, большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются игроку, который вмешивается или препятствует игре соперника, не владеющему шайбой или намеренно выбивающему клюшку из рук соперника, или мешающему игроку, который уронил клюшку, поднять ее, или ударяющему и бросающему оставленные или сломанные клюшки, или иной мусор в сторону соперника, ведущего шайбу, таким образом, чтобы отвлечь соперника.

Примечание: последний игрок, который прикасается к шайбе, за исключением вратаря, рассматривается как владеющий шайбой. При трактовке данного правила Судья должен выяснить, кто именно из игроков вмешивался в ход игры. Часто это бывают действия и движения атакующего игрока, что влечет за собой вмешательства, так как защищающиеся игроки имеют права отстаивать свою территорию или следовать за атакующим игроком. Игроки той стороны, которая владеет шайбой, не имеют права вмешиваться в ход игры, намеренно создавая неудобства игроку, который ведет шайбу.

Б. Малый штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются в случае, если кто-либо из игроков на скамейке игроков или на скамейке штрафных вмешивается в ход движения шайбы или препятствует движению любого игрока соперника по площадке в ходе игры.

В. Малый штраф назначается игроку, который посредством хоккейной клюшки или частей тела вмешивается или препятствует движениям вратаря, создавая фактический физический контакт в то время, когда вратарь находится в зоне разметки ворот, за исключением случаев, когда шайба уже находится в этой зоне.

Г. Если шайба находится в зоне разметки ворот, игрок с атакующей стороны, не владеющий шайбой, не может находиться на линии разметки ворот или

внутри разметки ворот или держать клюшку внутри зоны ворот, и если шайба входит в сетку при таком предварительном условии, гол не засчитывается. Шайба должна вбрасываться в центральной точке вбрасывания.

Д. Если игрок с атакующей стороны пострадал от физического вмешательства ввиду действий любого защищающегося игрока, который попытался оказаться на разметке, а шайба, которая должна была быть отправлена в сетку в момент вмешательства, также находилась внутри линии ворот, гол засчитывается.

Е. Если, когда вратарь удален с площадки, любой член его команды, неправомерно находящийся на площадке, включая представителя команды, препятствует посредством выставления частей тела, клюшки или любого другого предмета движению шайбы или игрока соперника, Судья должен незамедлительно присудить гол команде, не нарушившей правила.

Примечание: Штраф за вмешательство должен следовать во всех случаях, когда игрок команды-соперника вступает в нежелательный контакт с игроком, который не владеет шайбой.

Примечание: Судьи должны обращать внимание, в частности, на три типа агрессивного вмешательства, за которое следует наказание:

а. Когда защищающаяся команда удерживает во владении шайбу на своей собственной концевой зоне, а другие игроки этой команды создают препятствие с целью защиты игрока, владеющего шайбой, формируя экран против игроков другой команды, наступающих в зоне противника

б. Когда игрок на вбрасывании создает препятствия игроку противоположной команды после вбрасывания, при этом соперник не владеет шайбой

в. Когда владеющий шайбой оставляет шайбу движущемуся за ним партнеру и следует далее, чтобы вступить в физический контакт с игроком противоположной команды

Примечание: Все атакующие или защищающиеся игроки могут попытаться сформировать позиционную территорию перед теми или иными воротами. Случайный контакт, который происходит в этом случае, не считается вмешательством или неоправданно грубой игрой. Однако если игрок из любой команды врывается в соперника, совершает толчки, на свое усмотрение Судья может назначить малый штраф за вмешательство, неправильную атаку или неоправданно грубую игру.

9.6.37. Вмешательство зрителей.

А. В случае если зритель удерживает игрока или вмешивается в его игру, Судья должен свистнуть в свисток, и игра останавливается - за исключением случаев, когда команда игрока, которому было создано препятствие, на тот момент владеет шайбой, и тогда игра продолжается и должна быть закончена до свистка, а шайба вбрасывается на той точке, где велась игра до остановки. Примечание: Судья должен обратиться в Федерацию для принятия возможных дисциплинарных наказаний и сообщить обо всех случаях, когда игрок был вовлечен в перебранку со зрителем, безотносительно назначенного или не назначенного штрафа. В случае, когда на площадку бросают предметы, что становится препятствием для ведения игры, Судья должен свистнуть в свисток и остановить игру, и шайба вбрасывается на той точке, в которой была остановлена игра.

#### 9.6.38. Толчки в спину.

А. Большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются игроку, который намеренно делает толчки или ударяет игрока противоположной команды в спину в любом месте игровой площадки.

Б. Если игрок ведет опасную игру высоко поднятой клюшкой, делает толчок клюшкой в спину, делает толчок в тело, ударяет или двигает вперед в какой-либо манере, находясь сзади соперника, прижимая его к борту или к воротам таким образом, что игрок не может защититься, назначается матч-штраф.

Примечание: Судьям даны инструкции не заменять другие штрафы в тех случаях, когда игрок получает удар в спину тем или иным образом. Это правило должно строго соблюдаться.

#### 9.6.39. Покидание скамейки игроков или скамейки штрафников.

А. Игрок не имеет права ни в какой момент времени оставлять скамейку штрафных, за исключением окончания каждого периода или истечения, или прекращения времени штрафа.

Б. Игрок - нарушитель, который покидает скамейку штрафных до истечения времени штрафа, безотносительно того, ведется или не ведется игра, получает дополнительный малый штраф после отбывания оставшегося времени предыдущего штрафа.

В. Если игрок покидает скамейку штрафных до полного отбывания штрафного времени, Судья при оштрафованных игроках должен отметить время и сообщить об инциденте судье во время следующей остановки игры. В случае если игрок возвращается на площадку до момента полного отбывания штрафного времени, Судья при оштрафованных игроках должен отметить время и сообщить об инциденте судье при следующей остановке

игры. В случае если игрок возвращается на площадку до момента истечения штрафного времени по причине ошибки Судьи при оштрафованных игроках, то данный игрок не отбывает дополнительный штраф, но должен отбыть оставшееся штрафное время.

Г. Если игрок-нарушитель возвращается на площадку со скамейки штрафных до момента истечения штрафа по причине своей собственной ошибки или ошибки Судьи при оштрафованных игроках, любой гол, забитый командой данного игрока в то время, когда игрок неправомерно присутствует на площадке, не засчитывается, но все штрафы, назначенные той или иной команде, должны отбываться как обычные штрафы.

Д. Игроки не имеют права ни в какой момент времени покидать скамейку игроков или скамейку штрафных с целью вступления в перебранку. Замены, произведенные до перебранки, должны оставаться в силе при условии, что заменяющие игроки не участвовали в перебранке.

Е. За нарушение данного правила двойной малый штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются игроку команды, которая первой покинула скамейку игроков или штрафных в ходе перебранки.

Ж. Если игроки обеих команд оставляют свои скамейки одновременно, первый идентифицируемый игрок от каждой команды получает двойной малый штраф. Дисциплинарный штраф до конца игры также назначается любому игроку, который получает наказание в рамках данного раздела - плюс любые другие штрафы, которым они подлежат;

З. Любой игрок-нарушитель, оставляющий скамейку штрафных в течение остановки игры и вступающий в перебранку, получает малый штраф и дисциплинарный штраф до конца игры после отбывания оставшегося времени штрафа.

И. Если игрок неправомерно вступает в игру непосредственно со своей скамейки игроков, любой гол, забитый его собственной командой во время пребывания игрока на площадке, не засчитывается, но все штрафы, назначенные любой из команд, должны отбываться как обычные штрафы.

#### 9.6.40. Физическое воздействие на Судью.

А. Любой игрок, который касается или удерживает Судью, или любого официального представителя игры рукой или клюшкой, или же толкает Судью, автоматически получает матч-штраф. Использование замены для удаленного таким образом игрока разрешается.

Б. Матч-штраф назначается любому представителю команды если те удерживают или ударяют Судью.



9.6.41. Непристойные или оскорбительные выражения или жесты.

А. Дисциплинарный штраф до конца игры назначается любому игроку, представителю команды:

а. Который использует непристойные или оскорбительные выражения, или жесты, адресованные любому лицу на площадке или в пределах ее, включая подрыв репутации игры или дискриминирующие и клеветнические, а также расистские замечания;

б. Который продолжает споры или показывает неуважение к решениям любого Судьи в течение игры;

в. Который подрывает репутацию игры.

Примечание: ответственностью Судей и официальных представителей команд является отправление конфиденциальных отчетов в Федерации с изложением всех деталей в отношении использования оскорбительных жестов кем-либо из игроков, тренеров или иных официальных лиц. Федерация предпринимает дальнейшие дисциплинарные действия, если это обосновано.

9.6.42. Угроза нанесения удара клюшкой.

А. Малый штраф или, на усмотрение Судьи, большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются игроку, который препятствует или пытается препятствовать действиям соперника, угрожая нанести удар клюшкой. Любой контакт между клюшкой и телом соперника, инициированный преследующим его игроком, считается угрозой нанесения удара клюшкой.

Б. Большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются любому игроку, который наносит сопернику травмы вследствие удара клюшкой.

Примечание: Судьи должны выносить наказание, адекватное наказанию за угрозу нанесения удара клюшкой, любому игроку, замахивающемуся клюшкой на любого игрока из команды соперника (в пределах замаха или за ними) без фактического удара, нанесенного игроку, или же в случаях, когда игрок, перехватывающий шайбу, делает широкий замах для запугивания соперника.

В. Любой игрок, который замахивается клюшкой на другого игрока в ходе перебранки, получает матч-штраф. Это рассматривается как намеренная попытка нанесения травмы.

Г. Любой игрок, не владеющий шайбой, не может касаться клюшкой вратаря, иначе это рассматривается как повод для назначения штрафа за угрозу нанесения удара клюшкой.

Примечание: Судья должен назначить обычный и оправданный штраф, условия для которого изложены в других разделах данного правила, и дополнительно незамедлительно сообщить в Федерацию обо всех нарушениях в рамках данного раздела.

#### 9.6.43. Колющий удар клюшкой и основанием.

А. Двойной малый штраф назначается игроку, который наносит колющий удар клюшкой или предпринимает попытку нанести колющий удар или удар основанием сопернику.

Б. Матч-штраф назначается любому игроку, который наносит травму сопернику вследствие колющего удара клюшкой или основанием. Это рассматривается как намеренная попытка нанесения травмы в рамках Правила 9.6.27.

Примечание: «Колющий удар клюшкой» означает тычок в соперника концом крюка клюшки при удержании клюшки одной рукой или двумя руками. Удар основанием клюшки означает тычок в соперника основанием клюшки при удержании клюшки одной рукой или двумя руками.

Примечание: «Попытка нанесения колющего удара клюшкой» включает все случаи, когда демонстрируется колющий жест, безотносительно того, был ли контакт с телом или нет.

#### 9.6.44. Выбрасывание клюшки.

А. Малый скамеечный штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются игроку или неиграющему персоналу, который выбрасывает клюшку или любые другие предметы на игровую площадку со скамейки игроков или скамейки штрафных. Если игрок не идентифицируется, назначается малый скамеечный штраф.

Б. Большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются игроку, находящемуся на игровой площадке, который бросает клюшку игрока или любую ее часть или любой другой предмет в любой зоне, за исключением случаев, когда такое действие наказывается присуждением штрафного броска (буллита) в ворота.

В. Если в момент, когда вратарь команды-соперника удаляется с поля (правомерно заменяется), а атакующий игрок не встречает на своем пути защищающегося игрока, мимо которого нужно пройти, и получает шанс забить гол в ворота, гол присуждается атакующей стороне.

Примечание: Если игрок бросает сломанную часть клюшки в сторону площадки (но не через борта) таким образом, что это не мешает игре или игроку противоположной команды, штраф не назначается. Судья должен сообщить незамедлительно в Федерацию для принятия дисциплинарных мер о каждом случае, когда клюшка или часть ее выбрасывается за пределы игровой зоны.

#### 9.6.45. Подножка.

А. Малый штраф или, по усмотрению Судьи, большой штраф или дисциплинарный штраф до конца игры назначаются игроку, который размещает клюшку, колено, ступню, локоть, руку или ладонь таким образом, чтобы заставить игрока команды соперника споткнуться или упасть. Примечание: Если, по мнению Судьи, игрок очевидным образом зацепляет клюшкой и получает шайбу во владение, вследствие чего игрок, владевший шайбой, спотыкается, штраф не назначается.

Б. Большой штраф или дисциплинарный штраф до конца игры назначаются любому игроку, который размещает клюшку, колено, ступню, руку, ладонь или локоть таким образом, чтобы заставить игрока команды соперника споткнуться или упасть и получить травмы.

#### 9.6.46. Грубая игра.

А. Малый штраф или, по усмотрению Судьи, большой штраф или дисциплинарный штраф до конца игры назначаются любому игроку, который признан виновным в грубой игре.

Б. Большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры назначаются, если действия грубой игры приводят к травмам пострадавшего игрока. Примечание: Не подразумевается, что между двумя игроками команд соперников не будет физического контакта в момент, когда они преследуют шайбу. Увод соперника от шайбы, прямое столкновение лицом к лицу при попытке забрать друг у друга шайбу не рассматриваются как варианты грубой игры. Однако это не означает, что игроки, которые НЕ владеют шайбой, могут использовать части тела для блокирования соперника в целях получения шайбы во владение.

Примечание: Штраф за неоправданную грубость (грубую игру) назначается в каждом случае, когда игрок команды-соперника вступает в неоправданный контакт с игроком, владеющим шайбой.

#### 9.6.47. Штрафные броски (буллиты), присужденные голы.

А. Если игрок с атакующей стороны, которая владеет шайбой, оказывается в такой позиции, что не встречает сопротивления на пути к вратарю команды-

соперника, и в этом случае игроку пытаются помешать игрок команды-соперника, который неправомерно вступил в игру, штрафной бросок (буллит) присуждается в пользу команды, не нарушившей правил.

Б. Если вратарь команды-соперника был удален с поля, а игрок, пытающийся атаковать свободные ворота, столкнулся с вмешательством игрока, который вступил в игру неправомерно, автоматически гол немедленно присуждается команде, не нарушившей правила.

В. Если вратарь команды-соперника удаляется с поля, и атакующий игрок, владеющий шайбой, проходит к воротам, не встречая сопротивления игрока команды соперника, и в этот момент игрок команды-соперника бросает клюшку или часть клюшки, или же данный игрок подвергается нечестному приему со спины, что таким образом препятствует забиванию гола в открытые ворота, автоматический гол присуждается команде, не нарушившей правила.

Г. Если защищающийся игрок, за исключением вратаря, использует руки, чтобы поднять шайбу с пола, находясь в зоне разметки ворот в процессе игры, игра должна быть немедленно остановлена, и штрафной бросок (буллит) присуждается в пользу команды, не нарушившей правила.

Д. Если защищающийся игрок, за исключением вратаря, падает на шайбу или удерживает ее, или захватывает телом или руками в момент, когда шайба находится в разметке ворот, игра должна быть немедленно остановлена, и штрафной бросок (буллит) присуждается в пользу команды, не нарушившей правила.

Е. Примечание: Данное правило должно трактоваться таким образом, что штрафной бросок присуждается только в случае, когда шайба находится в разметке ворот в момент остановки игры. Однако в случаях, когда шайба находится вне разметки, может быть назначен малый штраф, хотя не назначается штрафной бросок.

Ж. Если игрок (включая вратаря) намеренно перемещает стойку ворот с целью предотвращения возможности гола, забиваемого командой-соперником, штрафной бросок (буллит) назначается в пользу команды, не нарушившей правила. Если нарушение происходит в то время, когда вратаря заменяют в игре запасным игроком, автоматический гол присуждается в пользу команды, не нарушившей правила.

З. Когда какой-либо игрок защищающейся стороны, включая вратаря, намеренно бросает клюшку или часть клюшки, или какой-либо другой предмета в сторону шайбы, которая находится в защитной зоне игрока,

Судья позволяет завершить игру, и если гол не был забит, назначается штрафной бросок (буллит) в пользу команды, не нарушившей правила, и этот бросок должен быть выполнен игроком, назначенным Судьей и определяемым как игрок, пострадавший от нечестного приема.

И. Когда игрок, владеющий шайбой в зоне атаки и не имеющий иных соперников, мимо которых нужно пройти, кроме вратаря, сталкивается с тем, что ему подставили подножку или иным способом использовали нечестные приемы со спины, чтобы предотвратить возможность гола, назначается штрафной бросок (буллит) в пользу команды, не нарушившей правила. Тем не менее, Судья не останавливает игру до того момента, пока атакующая сторона не потеряет владение шайбой и не отдаст ее защищающейся стороне.

Примечание: Цель данного правила - восстановить возможность правомерного гола, которая была потеряна ввиду нечестной игры и атаки со спины в зоне атаки. «Контроль шайбы» - это направление шайбы клюшкой. Если во время движения шайбы к ней прикасается другой игрок, или снаряжение игрока, или она попадает в ворота, или уходит в свободном направлении - и тогда игрок более не контролирует шайбу.

К. Если в момент, когда вратарь удаляется с поля (для правомерной замены), игрок, имеющий контроль шайбы, сталкивается с тем, что ему подставили подножку или иным образом вели нечестную игру, что предотвратило возможность гола, при этом не было сопротивления между данным игроком и воротами команды-соперника, игра должна быть немедленно остановлена, и автоматически гол засчитывается в пользу команды, не нарушившей правила.

## 9.7. Дисциплинарные меры и споры

### 9.7.1. Дисциплина.

А. Дисциплинарный комитет Федерации слушает все дела в отношении дисциплинарных мер, которые принимаются на любом соревновании и утверждаются в Отчете об инцидентах Федерации. Отчет об инциденте в Федерацию подается в следующих случаях:

а. Игрок, получающий матч-штраф, попадает под расследование непосредственно Федерацией, и данная инстанция имеет все полномочия принимать все дальнейшие дисциплинарные меры, которые сочтет необходимыми.

б. Матч-штраф влечет за собой дисквалификацию игрока на все оставшееся время турнира или до тех пор, пока Федерация не проведет полноценное

расследование. Федерация имеет все полномочия для внесения поправок или изменений в длительность отстранения.

#### 9.7.2. Санкции. Лишение.

А. Лишение игры объявляется по следующим причинам:

а. В начале игры при свистке Судьи и требовании вбросить шайбу в игру команда не успевает выставить четверых игроков и вратаря на площадке в полном и соответствующем снаряжении.

б. При подаче капитаном в письменной форме заявления, принятого директором турнира, о том, что команда не может участвовать в данной конкретной игре. В данном случае команда-соперник не имеет необходимости экипироваться или присутствовать на игре, но при этом победа присуждается ей.

в. Ввиду полученных травм или заболеваний во время игры команда не может выставить (будучи в полном составе) четырех игроков и вратаря на поле для продолжения игры.

г. Ввиду штрафов, назначенных во время игры, команда не может обеспечить необходимое количество игроков для продолжения игры.

д. Команда, получив приказ Судьи через капитана или тренера, тем не менее не выходит на площадку, чтобы начать игру - о таких случаях необходимо сообщать в Дисциплинарный комитет Федерации для принятия дальнейших мер.

е. Обе команды находятся на площадке, при этом одна команда по каким-либо причинам отказывается играть, получив приказ Судьи, после чего Судья должен вынести предупреждение Капитану или заместителю капитана и выделить отказывающейся от игры команде пятнадцать секунд на то, чтобы начать или возобновить игру. Если в конце данного временного ограничения команда по-прежнему отказывается играть, то Судья назначает малый скамеечный штраф команде-нарушителю. Штраф отбывается игроком команды, нарушившей правила, который назначается представителем команды через Капитана. Если происходит повторение того же инцидента, Судья не имеет альтернативного решения, кроме объявления о лишении игры в пользу команды, не нарушившей правила. О таких случаях нужно сообщать в Дисциплинарный комитет Федерации для принятия дальнейших мер.

Примечание: отказ начинать игру - это очень серьезное нарушение. В данный момент наши правила говорят о том, что команда должна вернуться на площадку в течение двух минут, и после этого большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры выносятся тренеру за задержку игры.

В дополнение, если отказ от игры происходит в последние две минуты игры или во время овертайма, также присуждается штрафной бросок (буллит). Если команда не возвращается в игру по истечении двух минут или отказывается от игры во второй раз, игра немедленно приостанавливается. Дальнейшие дисциплинарные меры по отношению к команде и тренерам последуют после подачи письменного отчета президиуму Федерации. Это также применимо к ситуациям, когда игрок или официальное лицо команды получают приказ покинуть игру и не подчиняются ему, а не только в случаях протестов, когда от игры отказывается вся команда.

Б. В случае лишения присуждаются следующие очки:

а. Команда, получившая лишение, считается проигравшей. Команде-сопернику начисляется два очка (победа в игре). Счет игры будет 1 - 0. Команда, получившая лишение (проигравшая), оставаясь в турнирной таблице, лишается двух очков за данную игру, которые вычитаются из итогового количества накопленных очков в турнирах.

б. Капитану команды-победителя присуждается один гол. (Замены другим игроком не предусматривается). Не присуждается голевая передача.

в. Вратарям команд не зачисляется голов, бросков или сейвов.

В. Команда может лишиться игры в течение цикла матчей без получения дисквалификации данной команды в данном турнире. Если та же самая команда получает второе лишение в том же турнире, данная команда дисквалифицируется на все остальные игры турнира. Любое одиночное лишение, произошедшее после завершения цикла матчей, в течение игр за медали или отборочных игр также влечет за собой дисквалификацию команды на оставшиеся игры турнира.

Г. В случае удаления команды из турнира по причине лишения присуждаются следующие очки:

а. Вся статистика удаленной команды и игроков команды удаляется из статистики. Это включает все очки команды, все забитые голы, голевые передачи, штрафные минуты и прочие статистические данные.

б. Любые и все команды, которые уже играли с командой, получившей лишение, также удаляют статистику, как если бы данные игры не игрались.

Примечание: Удаление всех штрафных минут не отменяет мер, которые приняты или будут приняты директором турнира или Дисциплинарным комитетом Федерации в качестве штрафных санкций к игрокам команды, получившей лишение.

Примечание Федерация выпускает инструкции в отношении данных и пр. для отмененной игры.

#### 9.7.3. Санкции. Отстранение.

А. Любой игрок, получивший большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры, автоматически удаляется из игры и отстраняется от следующей игры своей команды, если иное не указано в игровых правилах.

Б. Если игрок, представитель команды, несмотря на предупреждение, вынесенное Судьей, продолжает грубо нарушать дисциплину, данное лицо подлежит отстранению на период в один год или более, как определяет Федерация.

В. Любой не играющий тренер, наставник или менеджер, который выходит на поле после начала игры без разрешения Судьи, автоматически удаляется из игры и получает дисциплинарный штраф до конца игры. Данное лицо также отстраняется от следующей игры своей команды. Любой игрок, который удерживает или ударяет официальное лицо, отстраняется на все оставшееся время турнира.

Г. Любой представитель команды, который удерживает или ударяет официальное лицо, должен проследовать в раздевалки, и далее Дисциплинарным комитетом Федерации будут приняты дисциплинарные меры.

#### 9.7.4. Протесты.

А. Протест Судье не считается действительным до тех пор, пока не заявляется на площадке капитаном протестующей команды, и Судья незамедлительно информирует об этом Капитана команды-соперника. Когда Судья, отвечающий за матч, решил вопросы, связанные с инцидентом, произошедшим во время игры, данное решение будет в силе до тех пор, пока не будет подано официальное письмо протеста с требованием пересмотра решения президиума Федерации. После этого Федерация будет рассматривать протест. Если протест удовлетворен, команде, подавшей жалобу, полностью возвращается сумма уплаченного апелляционного сбора. Однако если Федерация решает оставить протест без удовлетворения, оплата удерживается.

Б. В случае подачи административных протестов (плохое состояние покрытия, оборудования игроков и пр.) действительными считаются только те протесты, которые поданы Судье ДО начала матча. Затем Судья сообщает капитанам обеих команд о том, что матч играется в условиях опротестования. Все протесты должны подтверждаться письмом на имя



президента Федерации вместе с оплатой сбора, поданными в течение полутора часов (1-1/2) после окончания игры. Когда имеется достаточно времени до начала игры для урегулирования подобных административных протестов, они попадают немедленно под юрисдикцию Федерации.

В. Каждая участвующая федерация имеет право вынести протест против любых инцидентов (произвольных или иных), которые могли произойти в ходе проведения чемпионата. Чтобы протест был действительным, он должен быть изложен письменно и подан президенту Федерации или его законному представителю не позднее трех часов (3) после инцидента.

Г. Все апелляции (описанные в п. А выше) в отношении решений Судьи должны подаваться в письменной форме не позднее трех часов после инцидента официальному представителю Федерации вместе с оплатой апелляционного сбора.

#### 9.7.5. Апелляции.

А. Решение Федерации является окончательным и пересмотру не подлежит.

#### 9.8. Определение финального пула и распределение команд в чемпионатах, первенствах

##### 9.8.1. Финальное распределение начисления очков и дополнительные очки

А. При составлении результатов игр в рамках пула, игры, закончившиеся вничью, остаются играми вничью, и очки каждой команде присуждаются следующим образом:

- 2 (два) очка победителю
- 1 (одно) очко за ничью
- 0 (ноль) очков проигравшему
- 2 (минус два) очка за лишение

Б. Распределение команд внутри каждого пула происходит согласно максимальному количеству очков, набранных в цикле матчей. Если после добавления очков две или более команды получают одинаковое количество очков в играх пула, позиция команды определяется следующим образом:

В. Победитель соревнований «команда на команду» в цикле матчей получает высшие позиции в таблице.

Г. Если объявлена ничья, наименьшее итоговое число засчитанных голов за весь раунд матчей команды служит для определения позиций команд, сыгравших вничью.

Д. Если сохраняется ничья, наименьшее итоговое число засчитанных голов в общих победах среди команд, сыгравших вничью, в течение всех игр в групповых соревнованиях, определяет позиции групп.

Е. Если сохраняется ничья, самое большое число голов, забитых при общих проигрышах среди команд, сыгравших вничью, определяет их позиции.

Ж. Если счет ничьей остается после применения изложенных критериев, победа определяется буллитами, как определено в Правиле 9.1.3 (Е)

### 9.9. Приложения к разделу 9 настоящих Правил

9.9.1. Диаграмма площадки 50м x 25м представлена на рис. 17.

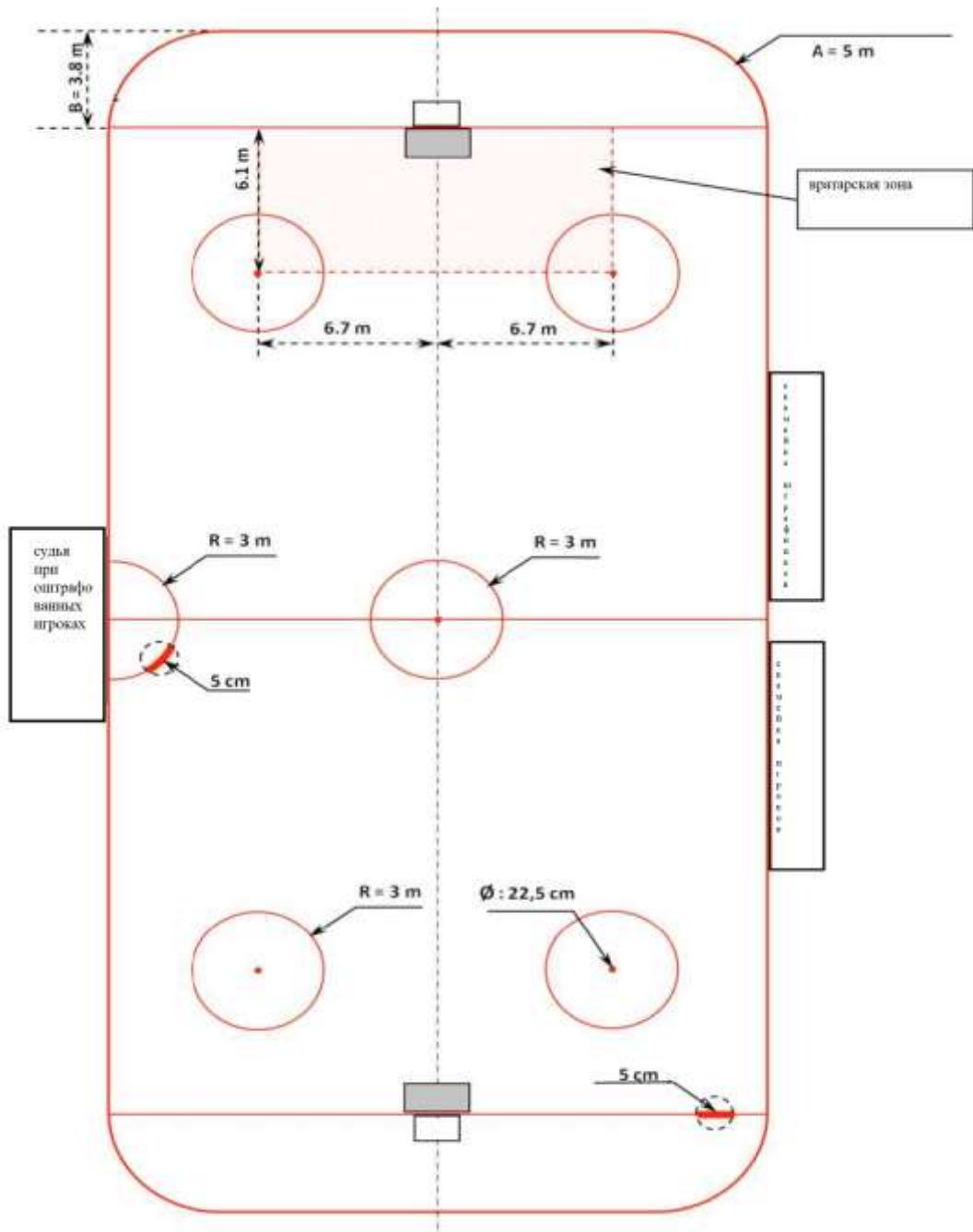


Рисунок 17.

9.9.2. Схема ворот и разметки представлена на рис.18:

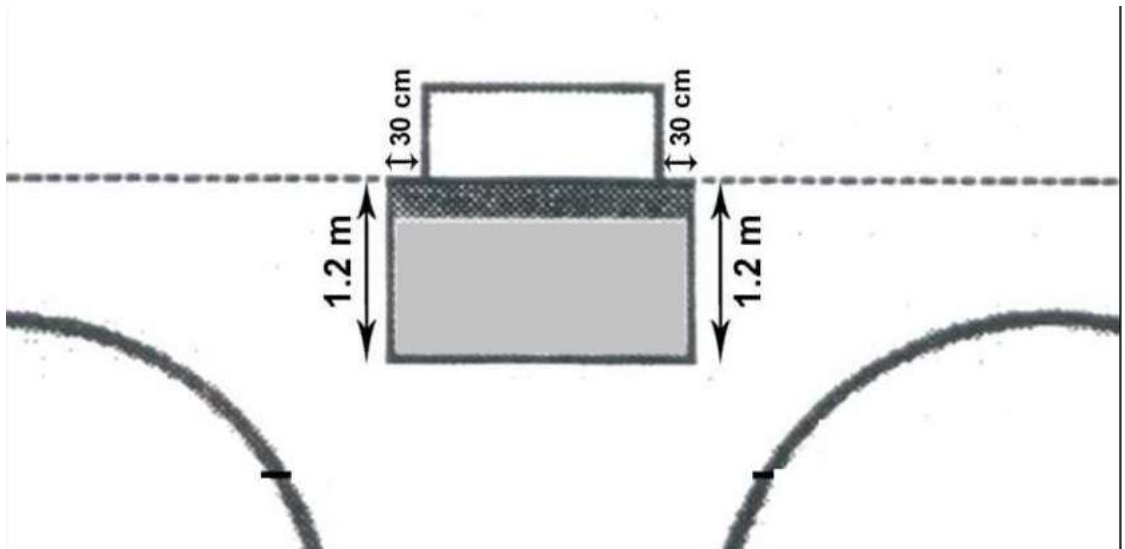


Рисунок 18.

9.9.3. Зона правомерной передачи рукой для вратаря представлена на рис.19:

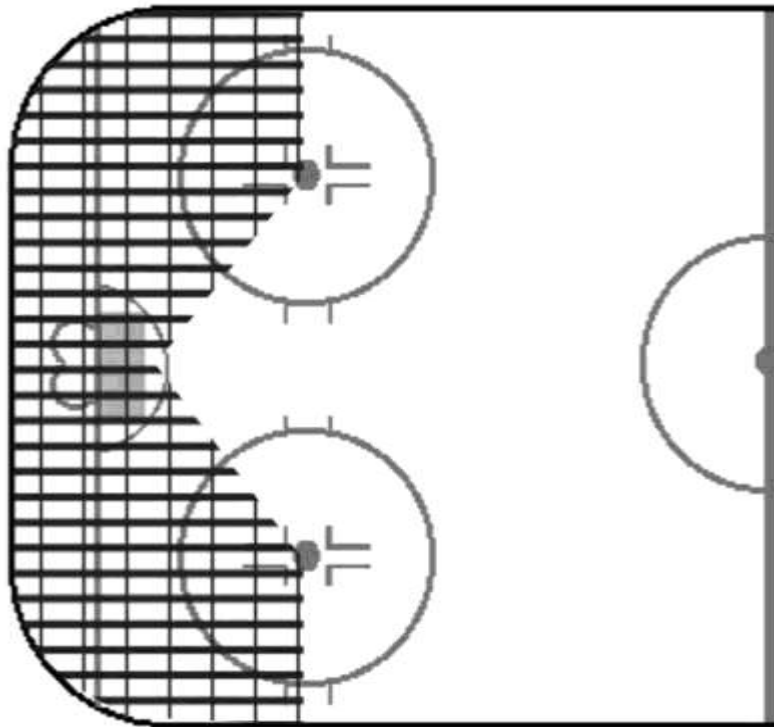
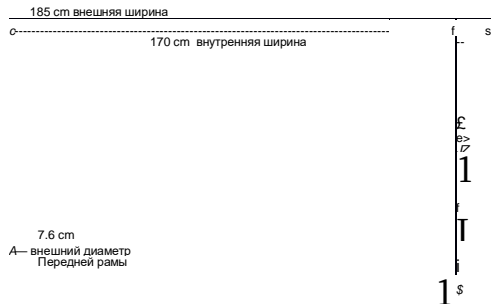


Рисунок 19.

Вратарь может передавать шайбу члену команды только внутри очерченной зоны. Такая передача начинается в очерченной зоне и должна закончиться там же. Если передача осуществляется за пределами данной зоны, это рассматривается как нарушение правил.

9.9.4. Схема ворот представлена на рис.20



Вся рама должна быть сделана из оцинкованных железных труб, которые отвечают указанным параметрам и размерам данных диаграмм.

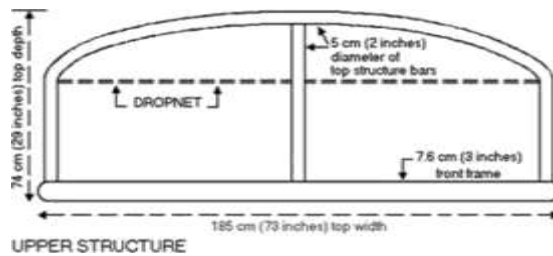
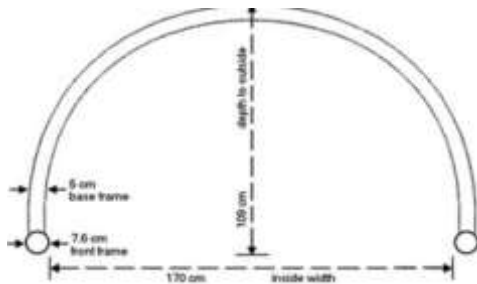
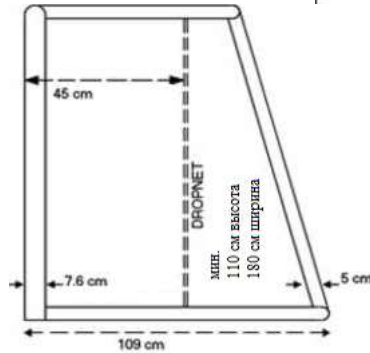
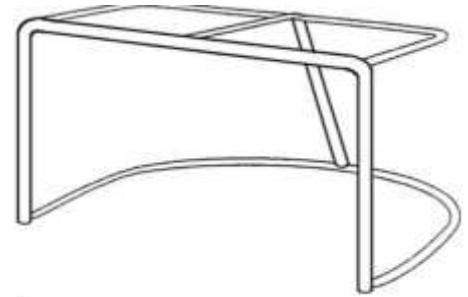


Рисунок 20.

9.9.5. Сигналы о штрафах представлены в таблице № 34

Таблица №34

<p>Толчок соперника на борт</p>  <p>Удар сжатым кулаком одной руки в открытую ладонь другой руки на уровне груди</p>	<p>Силовой прием</p>  <p>Рука, которая не держит свисток, размещается на плече, затем выносится вперед и в сторону</p>	<p>Удар концом клюшки</p>  <p>Перекрестное движение запястий, одна рука над другой</p>	<p>Неправильная атака</p>  <p>Вращение сжатыми кулаками друг вокруг друга на уровне груди</p>
---	---	---	--

<p>Толчок клюшкой</p>  <p>Разовое движение вперед и назад сжатыми кулаками на уровне груди</p>	<p>Толчок сзади</p>  <p>Открытые ладони вытянуты вперед толкающем движении</p>	<p>Отложенный штраф</p>  <p>Вытянутая рабочая рука над головой с раскрытой ладонью. Пальцы сжаты</p>	<p>Задержка игры</p>  <p>Рука без свистка, ладонь раскрыта, кладется на грудь и затем полностью вытягивается</p>
<p>Толчок локтем</p>  <p>Похлопывание по локтю противоположной рукой</p>	<p>Грубая игра</p>  <p>Сжатый кулак, рука полностью вытягивается в сторону</p>	<p>Гол забит</p>  <p>Указание на сетку рукой, в которой нет свистка</p>	<p>Передача рукой</p>  <p>Рука, в которой нет свистка, с открытой ладонью делает толкающее движение от тела.</p>
<p>Дисциплинарное нарушение</p>  <p>Обе руки положены на бедра</p>	<p>Матч</p>  <p>Рука без свистка, находится на шлеме.</p>	<p>Игра высоко поднятой клюшкой</p>  <p>Кулаки расположены друг над другом и отведены в сторону от тела</p>	<p>Зацеп</p>  <p>Рывок двумя сжатыми кулаками по направлению к телу</p>

<p>Удержание</p>  <p>Сжимание запястья руки со свистком на уровне груди.</p>	<p>Вмешательство</p>  <p>Перекрещенные руки со сжатыми кулаками находятся на уровне груди</p>	<p>Удар коленом</p>  <p>Рука без свистка положена на колено, оба конька стоят на площадке</p>	<p>Штрафной бросок</p>  <p>Руки скрещены над головой, кулаки сжаты</p>
<p>Таймаут</p>  <p>Руки повторяют форму буквы Т на уровне груди</p>	<p>Колющий удар</p>  <p>Одиночное движение двумя руками от тела, показывающее укол</p>	<p>Угроза нанести удар клюшкой</p>  <p>Рубящий удар запястьем руки со свистком по руке без свистка</p>	<p>Подножка</p>  <p>Оба конька на полу, рука без свистка подводит по колену</p>
<p>Неспортивное поведение</p>  <p>Обе руки формируют букву Т на уровне груди</p>	<p>Неудачная попытка</p>  <p>Обе руки вытянуты в стороны, ладони раскрыты</p>		

9.9.6. Индекс штрафов представлен в таблице №35

Таблица №35

Описание	Правило	Длительность
Подгонка одежды и снаряжение	9.6.17	2'
Толчок соперника на борт	9.6.25	2'

Сломанная клюшка	9.6.23	2'
Неправильная атака	9.6.24	2'
Задержка игры	9.6.28	2'
Удар локтем или коленом	9.6.29	2'
Нарушения при вбрасывании	9.6.16	2'
Падение на шайбу	9.6.30	2'
Штрафы вратарю	9.6.19	2'
Передача шайбы руками	9.6.32 А, Б	2'
Удержание	9.6.34	2'
Зацеп	9.6.35	2'
Запрещенное снаряжение (вратарь)	9.6.15 Г	2'
Запрещенное снаряжение	9.6.15 В	2'
Запрещенное снаряжение (Коньки)	9.6.15 Б	2'
Запрещенное снаряжение (Клюшки)	9.6.15 А	2'
Неправомерная замена	9.6.18 В	2'
Вмешательство	9.6.36 А	2'
Вмешательство в игру вратаря	9.6.36 Б	2'
Оставление скамейки игроков или штрафных	9.6.39 Б	2'
Отказ начать игру	9.7.2 А	2'
Грубая игра	9.6.46	2'
Подножка	9.6.45	2'
Замах клюшкой выше плеча	9.6.33 В	2'
Угроза нанести удар клюшкой	9.6.42 А	2'
Толчок клюшкой	9.6.26 А	2'
Игра высоко поднятой клюшкой	9.6.33 В	2'
Колющий удар и удар концом клюшки (попытки)	9.6.43 А	2+2'
Тройной штраф за неправильную игру клюшкой	9.6.7 В	GE
Удары клюшкой *	9.6.26 Б	5'+GM
Удары клюшкой, повлекшие травмы	9.6.26 В	5'+GM
Удары клюшкой вратаря в зоне разметки	9.6.16 Б	5'+GM
Угрозы нанести удар клюшкой *	9.6.42 Б	5'+GM
Угрозы нанести удар клюшкой, повлекшие травмы	9.6.42 Б	5'+GM
Игра высокоподнятой клюшкой *	9.6.33 Г	5'+GM
Игра высоко поднятой клюшкой, повлекшая травмы	9.6.33 Д	5'+GM
Игра высоко поднятой клюшкой в ходе перебранки	9.6.42 В	MP
Колющие удары и удары концом клюшки, повлекшие травмы	9.6.43 Б	MP
Оставление скамейки игроков или штрафных (в течение драки или с целью участия в драке)	9.6.39 Е	2+2+GM
Выбрасывание клюшки	9.6.44 А	2'+GM
Толчок соперника на борт *	9.6.25	5'+GM
Силовой прием *	9.6.24 А	5'+GM
Силовой прием против вратаря в зоне разметки	9.6.24 Б	5'+GM

Толчки в спину	9.6.38 А	5'+GM
Драка (инициирование)	9.6.31 Б	5'+GM
Удержание *	9.6.34 А	5'+GM
Удержание, повлекшее травмы	9.6.34 Б	5'+GM
Зацеп *	9.6.35 А	5'+GM
Зацеп, повлекший травмы	9.6.35 Б	5'+GM
Вмешательство *	9.6.36 А	5'+GM
Грубая игра *	9.6.46 А	5'+GM
Выбрасывание клюшки	9.6.44 Б	5'+GM
Подножка *	9.6.45 А	5'+GM
Подножка, повлекшая травмы	9.6.45 Б	5'+GM
Грубая игра, повлекшая травмы	9.6.46 Б	5'+GM
Удар локтем или коленом *	9.6.29 А	5'+GM
Удар локтем или коленом, повлекшие травмы	9.6.29 Б	5'+GM
Драка (Вмешательство в драку)	11.6.31 Д	GM
Драка (вне зоны игровой площадки)	9.6.31 Г	GM
Покидание вратарем вратарской зоны в течение перебранки	9.6.19 Е	GM
Подстрекательство соперника после предупреждения	9.6.21 Д	GM
Вмешательство в работу официального лица	9.6.21 Ж	GM
Непристойные или оскорбительные выражения, или жесты	9.6.41	GM
Спротивление отбыванию штрафа	9.6.21 Г	GM
Спротивление судье при исполнении	9.6.21 Ж	GM
Второе дисциплинарное нарушение в игре	9.6.7 Г	GM
Выбрасывание шайбы за пределы зоны доступа официального лица.	9.6.21 Б	MIS
Выбрасывание предметом на игровую площадку	9.6.21 З	GM
Попытки нанесения травмы	9.6.22	MP
Толчок сзади (толчок на борт или ворота)	9.6.38 Б	MP
Драка (намерение нанесения травмы)	9.6.31 К	MP
Толчок соперника ногой	9.6.27 В	MP
Физическое нападение на официальных лиц	9.6.40 А Б, В	MP
Намеренное нанесение травмы сопернику	9.6.27 А	MP
Намеренное перемещение стойки ворот	9.6.20	PS
Штрафные броски - Присужденные голы	9.6.47	
Удар по борту	9.6.21 В	10'
Вторжение без разрешения в разметку судьи	9.6.21 К	10'
Протесты	9.6.14	10'
Спротивление отбыванию наказания	9.6.21 В	10'
Третий малый штраф	9.6.7 А	10'



Вмешательство зрителей	9.6.37	Уведомление официальных лиц после вбрасывания
Последующий штраф	9.6.7 Б	GE
GE - удаление из игры GM - дисциплинарный штраф до конца игры PS - аккумулируемые штрафы игрока MIS - дисциплинарный штраф MP - штраф-матч		

## **10. Хоккей с мячом на роликовых коньках**

### **10.1. Вид и характер проведения соревнований.**

Соревнования по спортивной дисциплине «хоккей с мячом на роликовых коньках» (далее - хоккей с мячом на роликовых коньках) проводятся по нижеперечисленным системам:

- круговая система (Приложение № 1 к разделу 10 настоящих правил);
- круговая система с разбиванием на группы (Приложение № 2 к разделу 10 настоящих правил);
- плей-офф (олимпийская система с выбыванием) (Приложение № 3 к разделу 10 настоящих правил).

### **10.2. Начисление очков.**

10.2.1. В матчах группового или основного этапа командам присуждается:

- За победу в основное время присуждается 3 очка.
- За победу по буллитам - 2 очка.
- За поражение по буллитам - 1 очко.
- За поражение - 0 очков.

10.2.2. В случае ничейного результата в основное время, в групповом этапе - победитель выявляется в серии буллитов.

10.2.3. В случае ничейного результата в основное время, в играх плей-офф - назначается овертайм 5 минут (10 минут в финальном матче), до забитого гола. Если командам не удастся забить решающий гол в овертайме, то победитель выявляется в серии буллитов.

### **10.3. Равенство очков у нескольких команд.**

10.3.1. В случае равенства очков у двух и более команд в групповом этапе, преимущество имеет команда:

- набравшая наибольшее количество очков во всех матчах между этими командами;
- имеющая лучшую разницу забитых и пропущенных голов во всех матчах между этими командами;

- забившая наибольшее количество голов в матчах между этими командами;
- имеющая наибольшее число побед в основное время во всех матчах;
- имеющая лучшую разницу забитых и пропущенных голов во всех матчах;
- забившая наибольшее количество голов во всех матчах;
- пропустившая наименьшее количество голов во всех матчах.

10.3.2. При равенстве всех показателей места команд определяются жребием.

10.3.3. В тех случаях, когда результат матча аннулируется, и одной команде засчитывается поражение (со счетом 0:5), а команде-сопернице победа с таким же счетом, то при подсчете разницы забитых и пропущенных голов для определения занятых командами мест, голы данных матчей не учитываются.

#### 10.4. Техническое поражение

10.4.1. За участие в матче не заявленного игрока, неявки одной из команд и другие нарушения Регламента, команде засчитывается техническое поражение.

10.4.2. Решение о присуждении технического поражения выносит оргкомитет.

10.4.3. Техническое поражение может быть назначено во всех случаях, кроме случая, когда нарушившая Регламент команда проиграла матч и он был завершен.

#### 10.5. Послематчевые буллиты

10.5.1. В случае ничейного результата в основное время, в групповом этапе или по окончании дополнительного времени (овертайма) в плей-офф, для выявления победителей - выполняются послематчевые буллиты.

Капитаны команд и судья матча жребием определяют, какая команда начинает серию буллитов.

10.5.2. Каждая команда выполняет по 3 броска, до определения победителя. Броски выполняют разные игроки. В случае, когда по истечению 3-х бросков сохраняется ничья, бросок может выполнять любой игрок команды, неограниченное количество раз.

10.5.3. Буллиты пробиваются в те же ворота, что и по окончании периода. Вратарь команды, который выполняет бросок, не покидает свои ворота, а все полевые игроки должны находиться на скамейках игроков.

10.5.4. Буллиты выполняются в разные ворота, за исключением случаев, когда по мнению судьи матча, одна из сторон площадки дает явное преимущество одной из команд (яркое солнце, покрытие и т.д.).

#### 10.6. Овертайм

10.6.1. Дополнительный период - овертайм, 5 минут «чистого» времени, до забитого гола, проводится только в случае ничьи в основное время в матчах плей-офф.

10.6.2. В финальном матче овертайм - 10 минут «чистого» времени, до забитого гола.

10.6.3. Овертайм проходит в формате 3 на 3, до забитого гола.

10.6.4. Во время овертайма команды могут взять дополнительный тайм-аут.

10.6.5. В овертайме команды занимают ворота, ближайšie к своим скамейкам запасных.

#### 10.7. Время периодов

10.7.1. В регулярном чемпионате или групповом этапе, матч состоит из 2-х периодов, по 10 минут «грязного» времени. В случае разницы в счете менее чем в 2 гола - последние 2 минуты матча идет «чистое» время.

10.7.2. В матчах плей-офф матч состоит из 2-х периодов, по 12 минут «грязного» времени. Последние 2 минуты матча «чистого» времени.

10.7.3. Финальный матч состоит из 2-х периодов, по 15 минут «грязного» времени. Последние 2 минуты матча «чистого» времени.

10.7.4. Овертайм длится 5 минут «чистого» времени. 10 минут «чистого» времени в финальном матче или до первого заброшенного гола.

10.7.5. На электронном табло ведется обратный отсчет времени.

10.7.6. «Грязное» время идет без остановок, за исключением тайм-аутов и длительных задержек в игре. Решение об остановке времени принимает только судья в поле и главный судья.

10.7.7. По истечению времени периодов звучит сирена, по завершению которой ни одно действие не может быть засчитано, в том числе и взятие ворот (гол).

#### 10.8. Участники соревнований.

10.8.1. К участию в соревнованиях допускаются спортсмены, признающие настоящие Правила, умеющие играть в хоккей с мячом на роликовых коньках, получившие разрешение врача и соответствующие возрастным требованиям, указанным в Положении о соревновании.

10.8.2. К участию в соревнованиях не допускаются игроки:

- не прошедшие комиссию по допуску (отсутствие необходимых документов);
- не заявленные игроки;
- игроки, возраст которых не соответствует Положению о соревновании;
- дисквалифицированные игроки.

## 10.9. Права и обязанности участников

### 10.9.1. Участники соревнований обязаны:

- знать и неукоснительно выполнять Правила, знать Положения и Регламент соревнований;
- соблюдать нормы поведения, морали и этики на местах проведения соревнований и за их пределами;
- знать и соблюдать порядок, установленный на стадионе, в раздевалке в период проведения соревнований, тренировок;
- не покидать место соревнований без разрешения тренера или представителя команды;
- быть дисциплинированными, корректными и вежливыми по отношению к другим участникам, судьям, тренерам, представителям, обслуживающему персоналу и зрителям;
- безоговорочно выполнять все распоряжения и указания судей;
- вести честную спортивную игру на площадке;
- во время игры не допускать, грубых умышленных действий.

10.9.2. Официальный представитель имеет право получать справки по всем вопросам, относящимся к проведению соревнований у членов Главной судейской коллегии.

10.9.3. Официальный представитель обязан выполнять все распоряжения и требования судейской коллегии. В случае несогласия с решением судейской коллегии он имеет право подать в Судейский Комитет Федерации заявление в письменном виде, но это не освобождает его от обязанностей выполнять распоряжения судейской коллегии или организации, проводящей соревнования до принятия решения по его заявлению.

10.9.4. Официальному представителю запрещается вмешиваться в действия судейской коллегии и лиц, проводящих соревнования.

10.9.5. Официальный представитель, допустивший сознательное нарушение Правил или Положение о соревнованиях, отказавшийся выполнять указания судейской коллегии или проявивший нетактичность по отношению к судьям, а также в случае неэтичного поведения, отстраняется главным судьей от работы на данных соревнованиях. Его обязанности возлагаются на одного из тренеров команды или на капитана команды. Главный судья извещает об этом соответствующую спортивную организацию.

### 10.10. Тренер команды

10.10.1. Тренер так же как и официальный представитель команды, несет на соревнованиях персональную ответственность за порученных ему

спортсменов, контролирует выполнение ими Правил и требований Регламента и Положения соревнований, отвечает за соблюдение мер безопасности и дисциплины команды на стадионе, в местах размещения и питания, в других общественных местах, обеспечивает и контролирует своевременную подготовку инвентаря и спортивной формы участников.

10.10.2. Тренеру запрещается вмешиваться в действия судейской коллегии и лиц, проводящих соревнования. Он может обратиться через официального представителя своей организации с заявлением или предложением в судейскую коллегию.

10.10.3. Тренер, допускающий сознательное нарушение Правил членами его команды или отказывающийся выполнять требования судейской коллегии, проявляющий нетактичность по отношению к судейской коллегии, ведущий себя неэтично, исключается главным судьёй соревнований с данных соревнований, о чём сообщается в спортивную организацию, которую он представляет.

10.10.4. Официальный представитель и тренер не имеют права покидать места проведения соревнований и тренировок.

#### 10.11. Протесты

10.11.1. Представитель или тренер одной из команд, принимавшей участие в матче, вправе подать протест в Оргкомитет соревнований в случае, если одновременно имеются следующие основания:

- аннулирование результата состоявшегося матча в силу существенных нарушений требований настоящего Регламента и/или Правил игры в хоккее с мячом на роликовых коньках;
- назначение переигровки матча или зачет одной из команд технического поражения.

10.11.2. Тренер команды после окончания матча подписывает Официальный протокол матча (приложение №4 к разделу 10 настоящих Правил), предупреждает главного судью, судью на площадке и тренера команды соперника о подаче протеста и делает отметку в Официальном протоколе матча о намерении подачи протеста.

10.11.3. Главный судья / судья матча обязан написать рапорт по матчу, на который подан протест, и передать в судейский комитет.

10.11.4. Протест в письменном виде направляется в судейский дисциплинарный комитет (далее - СДК), с изложением подробных обстоятельств, связанных с подачей протеста, не позднее 24-х часов после окончания матча.

10.11.5. Обстоятельства протеста должны быть исчерпывающими и обоснованными статьями настоящего Регламента.

10.11.6. К протесту должны прилагаться:

- качественная видеозапись матча, (если это необходимо);
- документальные подтверждения фактов, которые, по мнению заявителя протеста, свидетельствуют о наличии оснований для аннулирования результата матча.

10.11.7. Протесты рассматриваются на заседании СДК.

10.11.8. СДК вправе не принимать и оставлять без рассмотрения:

- несвоевременно поданные протесты;
- протесты, не зафиксированные в Официальном протоколе матча;
- протесты, основанные на претензиях к качеству судейства матча, в том числе на ошибки при судействе матча, касающиеся определения мест вбрасывания, наложения штрафов, правильности определения взятия ворот, нахождения игроков в площади ворот;
- протесты, предметом которых не является аннулирование результата матча.

10.11.9. При соблюдении порядка подачи протеста и при отсутствии оснований для оставления протеста без рассмотрения, СДК принимает протест к рассмотрению, рассматривает протест на ближайшем заседании и принимает по нему решение.

10.11.10. При рассмотрении протеста СДК вправе:

- вызывать на свои заседания представителей заинтересованных сторон;
- принять решение на основании имеющихся документов и материалов;
- протесты по поводу разногласий даты рождения игроков принимаются только после предоставления официального ответа органами УФМС и ЗАГС, подтверждающего истинную дату рождения.

10.11.11. Все вопросы, не урегулированные настоящими Правилами, решаются на основании нормативных документов Федерации.

10.11.12. По результатам рассмотрения протеста может быть вынесено одно из следующих решений:

- об отказе в удовлетворении протеста и оставлении в силе результата матча;
- об удовлетворении протеста, аннулировании результата матча и зачета одной из команд, участвовавших в матче, технического поражения;
- об удовлетворении протеста, аннулировании результата матча и назначении места, даты, времени и условий переигровки матча.

10.11.13. Решение по результатам рассмотрения протеста должно содержать основания, по которым оно вынесено.

10.11.14. Решение по результатам рассмотрения протеста вступает в силу немедленно, доводится до сведения Клубов и команд, которых принимали участие в матче, и публикуется на официальном сайте Федерации.

10.11.15. Решения СДК являются окончательными и оспариванию не подлежат.

#### 10.12. Медицинское обеспечение соревнований

10.12.1. Оргкомитет соревнований несет ответственность за медицинское обслуживание мероприятия, предусматривающее:

- наличие на соревнованиях медицинских работников;
- систематический санитарно-гигиенический контроль мест размещения и питания участников соревнований;
- оказание первой неотложной медицинской помощи;
- наличие бригады скорой помощи (машин);
- возможность немедленной доставки пострадавших в ближайшие медицинские пункты.

10.12.2. Медицинские работники, обслуживающие соревнования, должны иметь хорошо видимые отличительные знаки.

10.12.3. О местах расположения постов медицинской помощи должны быть информированы члены судейской коллегии, официальные представители команд, тренеры и участники.

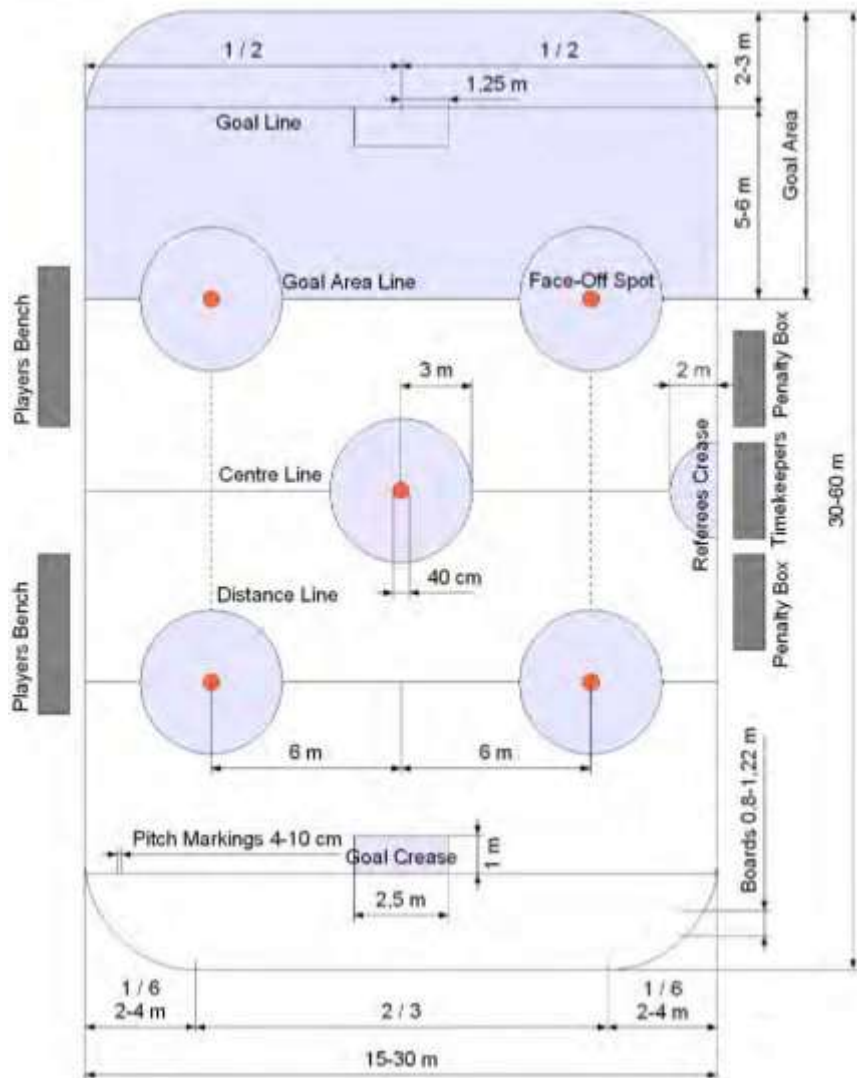
10.12.4. Между пунктом медицинской помощи и Главным судьей соревнований должна быть установлена телефонная или радиосвязь.

#### 10.13. Обеспечение безопасности участников соревнований.

10.13.1. Безопасность участников команд, хоккеистов, тренеров, руководителей и иных должностных лиц клубов, судей, инспекторов, официальных представителей Федерации, представителей средств массовой информации, зрителей и иных лиц при проведении матчей чемпионата и остальных видов соревнований осуществляет организатор соревнований.

10.13.2. Ответственность за обеспечение безопасности согласно требованиям Регламента осуществляет заместитель руководителя Клуба, принимающего соревнования. Он отвечает за организацию обеспечения безопасности. Его указания по вопросам безопасности обязательны для выполнения сотрудниками охранных структур, волонтеров и др.

10.14. План площадки представлен на рис. 21.



(

Рисунок 21.

10.14.1. Покрытие площадки может быть пластиковым, деревянным, асфальтовым или другим. Поверхность площадки должна быть ровной и гладкой, так чтобы роликовые колеса могли легко катиться.

10.14.2. Минимальный размер площадки 15м на 30 м и максимальный размер 30м на 60м.

10.14.3. Для международных соревнований рекомендуемый размер площадки составляет 20м х 40м, должны быть закругленные углы и борта по периметру. Если соревнования проходят в зале со стенами, то используется закругленные борта в углах.

10.14.4. Углы должны быть закруглены в дуге с радиусом от 2м и 4м в пропорции к размеру поля. Две трети ширины должны быть прямолинейной.

10.14.5. Площадка должна иметь скамейки для размещения игроков и тренеров. Скамейки для игроков должны располагаться на одной стороне



площадки. Никто, кроме заявленных игроков и официальных лиц не может находиться на скамейке команды.

10.14.6. Все скамейки игроков должны быть отделены от зрителей.

10.14.7. Штрафные боксы должны быть на противоположной стороне поля, если это возможно.

#### 10.15. Борта

10.15.1. Борта должны окружать поле.

10.15.2. Борта должны быть между 0,8м и 1,22м в высоту.

10.15.3. Борта должны быть гладкими и без каких-либо предметов, которые могут травмировать игроков. Они должны быть надежно закреплены и способны выдерживать воздействие со стороны игроков. Все двери, дающие доступ к игровой площадке, должны открываться во внешнюю сторону площадки и должны быть надежно закреплены. Защитные стекла или сетка, должны располагаться поверх защитных бортов.

#### 10.16. Разметка

10.16.1. Разметка всех линий площадки должна быть нанесена на бортах.

10.16.2. Все линии разметки на поле могут быть шириной от 4 см и 10 см, но они должны быть одной ширины для всех линий на площадке. Вся разметка должна быть одного цвета и должна быть четко различима от игровой площадки.

10.16.3. Линии ворот должны быть нанесены на расстоянии 2-3м от лицевого борта (в зависимости от размера площадки).

10.16.4. Площадь ворот имеет форму прямоугольника со сторонами 1м на 2,5м и располагается по центру оси площадки.

10.16.5. Точки вбрасывания должны располагаться параллельно друг другу, симметрично оси площадки. Радиус точек вбрасывания должен быть 20 см (рис. 22).

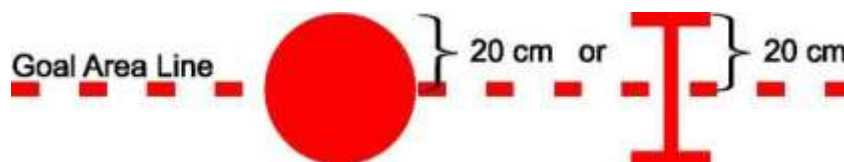


Рисунок 22.

10.16.6. Круг радиусом 3м должны окружать точки конечного вбрасывания, и центральную точку вбрасывания. Кроме того, прямая от 50 до 100 см в длину, может быть сделана в месте, находящемся на расстоянии 3 м от точки (расстояние при свободных ударах).

10.16.7. Судейская зона должна быть обозначена следующим образом: полукруг радиусом 2 м, у центральной линии, рядом с судейским столиком.

10.16.8. На площадке должна быть предусмотрена зона для судей, и официальных лиц, а также секретаря игры. Судейская должна иметь стол и стулья.

#### 10.17. Требования к освещению

10.17.1. Освещение на всех площадках должно быть достаточными, чтобы все игроки, официальные лица и зрители могли с удобством наблюдать за игрой.

10.17.2. Если, по мнению судей, на площадке невозможно продолжить игру по причине плохого освещения, покрытия, или других технических причин - судьи должны отложить проведение игры до тех пор, пока недостатки не будут устранены.

10.17.3. Площадка должна быть оборудована раздевалками для команд, туалетом.

10.17.4. Площадка должна быть оборудована звуковым оборудованием для оповещения зрителей и музыкального сопровождения.

10.17.5. Запрещено курение и употребление алкоголя рядом с игровой площадкой.

#### 10.18. Ворота

10.18.1. Ворота должны быть изготовлены из металла или синтетического материала достаточно прочной конструкции выдерживать удары от игроков. Ворота не должны быть прикреплены к полю, чтобы избежать травм при воздействии со стороны игроков.

10.18.2. Внутренние измерения ворот должны быть 1,22 м в высоту и 1,83 м в ширину (рис.22).

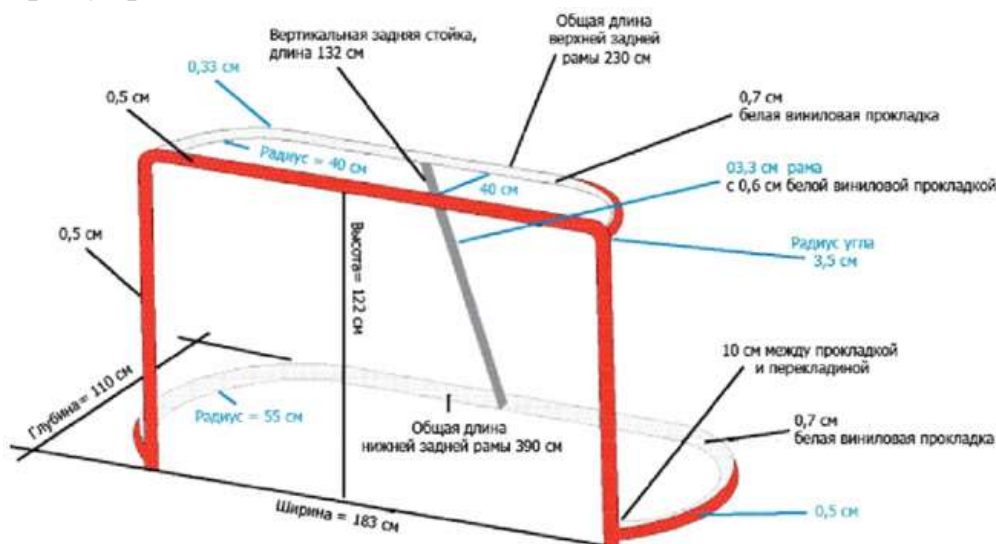


Рисунок 23.

#### 10.19. Мяч

В хоккей на роликовых коньках играют мячом установленного образца. Мяч имеет оранжевый цвет как изображено на рис.24.



Рисунок 24

Соотношения диаметра и веса мяча представлены в таблице №36

Таблица №36

Диаметр	Вес
67,0 мм	106 г
1,75%	2,00%
68,2 мм	108,1 г
65,8 мм	103,9 г

#### 10.20. Требования к экипировке (рис. 25)

10.20.1. Игроки должны быть одеты в единую экипировку: роликовые коньки, свитера одного цвета с номером игрока, защитные шорты (хоккейные или для роллеркея), щитки, налокотники (под свитером), перчатки, раковина (защита паха), шлем с полной лицевой маской и протектор для защиты горла.

10.20.2. Вратари шорты, «блин» и «ловушка», шлем с полной лицевой маской, трусы, раковина (защита паха) и протектор для защиты горла.

10.20.3. Размеры клюшек и экипировки всех игроков и вратарей должны соответствовать всем требованиям, применяемым в хоккее с шайбой.

10.20.4. Каждый игрок несет полную ответственность за наличие правильной экипировки на матче. При нарушении данного пункта игрок не допускается к участию в матче.



Рисунок 25.

#### 10.21. Взятие ворот

#### 10.21.1. Взятие ворот засчитывается, если:

- команда совершила бросок либо направила мяч в ворота, и тот полностью пересек линию ворот в результате игры, и если такое взятие ворот, по мнению Судьи, произошло по Правилам;
- мяч прошел между стойками ворот под перекладиной и полностью пересек плоскость линии ворот;
- в результате броска мяча, удара по нему ногой или направления его в ворота любым иным способом, совершенных обороняющимся игроком.
- мяч влетает в ворота после рикошета в результате случайного отскока от любой части тела полевого игрока после броска партнера;
- мяч должен быть целым при пересечении линии ворот;
- взятие ворот считается официально состоявшимся после вбрасывания в центральной точке площадки, следующего после взятия ворот;
- видеосвидетельство, полученное после вбрасывания, считается недействительным;
- в течение игры только одно взятие ворот может быть засчитано одной команде в любой единственный момент;
- прием, когда игрок «несет» на клюшке, а затем направляет мяч в ворота, разрешен при условии, что данный игрок, выполняя данный прием, удерживал клюшку ниже плеч в ходе всего движения;
- коньки полевого игрока не находятся в площади ворот, но его клюшка там находится, то любой мяч, заброшенный клюшкой, засчитывается, но при условии, что клюшка не создает помех вратарю в выполнении им его игровых функций;
- засчитываются только те шайбы, которые были заброшены до окончания периода. Во всех других случаях решение Судей в поле является окончательным.

#### 10.21.2. Взятие ворот отменяется если:

- атакующий полевой игрок наносит удар коньком, бросает рукой (перчаткой), либо каким-то иным способом направляет мяч в ворота любой частью своего тела, либо каким-то другим способом, кроме использования клюшки, даже если мяч вновь срикошетил от игрока после первого контакта;
- атакующий полевой игрок направляет, подставляет клюшку или бьет по мячу с лёта, и он входит в ворота в результате игры клюшкой на уровне выше перекладины ворот, даже если мяч после этого рикошетит от любого игрока, вратаря, или отскакивает в ворота от площадки;
- мяч попадает в ворота от судьи, или рикошетом от судьи;

- мяч влетает в ворота рикошетом от клюшки или тела атакующего полевого игрока, чьи коньки находились в этот момент в площади ворот, до того, как шайба вошла в ворота в трехмерном пространстве площади (ворот), взятие ворот не засчитывается, а не нарушившая команда пробивает свободный удар;
- мяч находится под контролем обороняющегося игрока, которого заталкивают вместе с ним в ворота;
- полевой игрок неправомерно вошел в игру со своей скамейки игроков и его команда забрасывает мяч в ворота, а он находится в этот момент на площадке;
- полевой игрок преждевременно уходит со скамейки штрафников, будь то его ошибка или ошибка судьи при оштрафованных, а в это время происходит взятие ворот;
- мяч залетел в ворота после окончания периода;
- судья дал свисток на остановку игры, перед тем как мяч пересек линию ворот;
- в момент отложенного штрафа, мяч влетает в ворота не нарушившей команды.

#### 10.22. Площадь ворот при взятии ворот

10.22.1. Если полевого игрока атакующей команды вталкивают или другим запрещенным приемом заставляют его войти в площадь ворот, когда мяч входит в ворота, то взятие ворот засчитывается.

10.22.2. Если мяч свободен и находится в площади ворот и при этом направлен в них клюшкой атакующего полевого игрока, взятие ворот засчитывается.

10.22.3. Если атакующий полевой игрок находится в площади ворот в момент, когда мяч пересекает линию ворот и данный игрок не мешает вратарю выполнять его игровые функции (отразить бросок, либо занять правильную позицию), взятие ворот засчитывается.

10.22.4. Если вратарь оказался вне своей площади ворот, а атакующий полевой игрок мешает ему вернуться на его место, либо чинит вратарю помехи в занятии им нужной позиции в момент взятия ворот, взятие ворот не засчитывается, а на атакующего полевого игрока налагается Малый штраф за атаку игрока, не владеющего шайбой (блокировка).

10.22.5. Площадь ворот является трехмерным пространством, а поэтому все Правила, относящиеся к взятию ворот, распространяются и на пространство над ней.

### 10.23. Игра коньком при взятии ворот

10.23.1. Взятие ворот не засчитывается, если мяч входит в ворота в результате явного удара по нему движением ноги атакующего игрока.

10.23.2. «Явным движением» ноги и ударом по мячу является движение конька вдоль поверхности, либо маятниковое движение как средство проталкивания мяча в ворота.

10.23.3. Если полевой игрок наносит удар по мячу коньком, и она вследствие такого движения входит в ворота от полевого игрока, после того как вратарь отразил мяч (добивание), взятие ворот не засчитывается.

10.23.4. Если полевой игрок наносит удар по мячу коньком, и она прямым рикошетом от вратаря или его снаряжения, или от игрока любой из команд, входит в ворота, взятие ворот не засчитывается.

10.23.5. Если атакующий игрок разворачивает свой конек так, чтобы мяч срикошетил от него, и мяч после этого входит в ворота, взятие ворот засчитывается, но при условии, что никакого удара (коньком) не было.

10.23.6. Если мяч находится у игрока на клюшке, и он наносит по крюку удар ногой, стремясь протолкнуть мяч в ворота, и данный прием, «бросок ногой» приводит к тому, что шайба все-таки вошла в ворота, взятие ворот не засчитывается.

### 10.24. Сдвинутые ворота

10.24.1. Ворота считаются сдвинутыми если их положение относительно линии ворот и центральной оси площадки по мнению судьи нарушено. Однако следует понимать, что ворота не закреплены статично, поэтому:

- ворота не считаются сдвинутыми, если в ходе динамичной игры незначительно смещены в результате не умышленных действий игроков. (перемещений вратаря, или полевых игроков);

- только судья принимает решение о том, что ворота сдвинуты. В этом случае, если есть возможность, он должен их поправить в исходное положение без остановки игры. Если это невозможно или в случае угрозы голевого момента в сдвинутые ворота, судья должен немедленно остановить игру.

10.24.2. Если обороняющийся игрок сдвигает свои ворота, а противник забрасывает мяч в ворота, то взятие ворот засчитывается при условии, что:

- соперник находился в процессе броска до сдвига ворот;

- судья самостоятельно определяет, вошел бы мяч ворота, если ворота не были бы сдвинуты.

10.24.3. Если обороняющийся игрок умышленно сдвигает свои ворота, когда вратарь заменен на полевого игрока, судья засчитывает взятие ворот в пользу противоположной команды.

10.24.4. Взятие ворот не засчитывается, если ворота сдвинуты до того, как шайба пересекла плоскость линии ворот, если это не противоречит пункту 1.

#### 10.25. Начало игры. Вбрасывание.

10.25.1. Вбрасывания в центральной точке осуществляются:

- в начале игры;
- после забитого гола;
- в начале каждого периода.

10.25.2. Каждый иной случай возобновления игры начинается вбрасыванием в одной из девяти установленных точек вбрасывания.

10.25.3. Все остальные вбрасывания должны быть приняты в ближайшей точке вбрасывания, где произошло касание мяча. Вбрасывание не должно происходить ближе к воротам, чем в точках конечного вбрасывания.

10.25.4. В процедуре вбрасывания участвует только один игрок из каждой команды. Два полевых игрока, участвующих в процедуре вбрасывания, должны расположиться прямо друг против друга лицом к сопернику, примерно на расстоянии вытянутой клюшки, удерживая носок крюка неподвижно не касаясь самой точки вбрасывания.

10.25.5. Все игроки должны располагать оба конька и крюки клюшек на своей стороне от воображаемой линии, проходящей через точку вбрасывания, параллельно линии ворот.

10.25.6. Если игрок был заменен на вбрасывании судьей, другой игрок той же команды должен немедленно занять его место на точке и подготовиться к вбрасыванию. Если игрок не встает на вбрасывание или не занимает правильное положение, судья выносит устное предупреждение, а после этого может наложить на игрока малый штраф.

10.25.7. Запрещено какое-либо движение игроков, участвующих во вбрасывании, пока мяч не коснется площадки. Мяч должен коснуться поля, прежде чем игроки могут играть в него.

10.25.8. Остальные игроки должны располагаться не ближе 3-х м, к точке вбрасывания, пока мяч не будет введен в игру. За нарушение правил вбрасывания судья должен:

- в первом случае - устно предупредить и заменить игрока на вбрасывании;
- во втором и последующих случаях - малый штраф нарушившему игроку.

#### 10.26. Штрафы.

Штрафы делятся на следующие категории с указанием времени штрафа:

- свободный удар (СУ);
- малый штраф (2');
- малый Скамеечный штраф (2');
- большой штраф (5');
- дисциплинарный штраф (10'; желтая карточка);
- дисциплинарный до конца игры штраф (ДИ, красная карточка);
- матч-штраф (МШ; красная карточка);
- штрафной бросок (ШБ).

10.26.1. Все штрафы за исключением ненадлежащего поведения штрафных санкций в режиме реального времени (если игра идет в режиме «грязного» или «чистого» времени, то соответственно в аналогичном времени отсчитывается штрафное время).

10.26.2. Штрафы, налагаемые после окончания игры должны быть записаны в официальном протоколе игры.

10.26.3. Некоторые правила гласят, что капитан должен определить игрока, который будет отбывать штраф. Если капитан отказывается это делать, судья имеет право налагать штраф на капитана.

10.26.4. Термин «в меньшинстве» означает, что команда должна быть меньше по численности своих противников на площадке из-за штрафов.

#### 10.27. Свободный удар.

10.27.1. Игрок, не нарушивший правило команды пробивает свободный удар с той точки, которую указывает Судья.

10.27.2. Свободный удар должен быть назначен в одной из восьми точек, ближайшей где произошло нарушение.

10.27.3. Свободный удар не может исполняться ближе к воротам, чем с точек конечного вбрасывания.

10.27.4. Свободный удар должен быть исполнен в течении максимум 3 секунд после того, как Судья дал свисток. За нарушение этого правила - свободный удар назначается противоположной команде.

10.27.5. Все игроки нарушившей команды должны находиться минимум в 3 м от мяча, пока мяч неподвижен. Это включает в себя все снаряжение, коньки и клюшки. Также игроки защищающейся команды могут находиться за линией Свободного удара, на половине поля соперника. За нарушение:

- в первый раз: устное предупреждение и назначить перебить свободный удар;



- второй и последующие случаи: Малый штраф (2 ') на нарушившего игрока и перебить свободный удар.

10.27.6. Игрок, выполняющий свободный удар, должен ударить по мячу клюшкой или сделать пас. Запрещается вести мяч, или делать более одного касания мяча до тех пор, пока мяч не коснется другого игрока любой команды.

10.27.7. Гол может быть забит непосредственно со Свободного удара.

10.28. Малый штраф (2 минуты).

10.28.1. При малом штрафе, игрок, на которого он был наложен отправляется на скамейку для штрафников и остается там в течение 2 минут штрафного времени на игровых часах.

10.28.2. При малом штрафе, наложенным на игрока (за исключением отложенного штрафа). Игрок не может быть заменен на площадке. Команда должна играть в меньшинстве.

10.28.3. Если играя в меньшинстве с одним или несколькими малыми штрафами, команда соперника забивает гол, то первый, назначенный малый штраф должен автоматически прекращаться. Это правило применяется также, если гол был забит со штрафного броска.

10.28.4. Большие штрафы, Дисциплинарные штрафы, Матч-штрафы всегда должны длиться в полном объеме.

10.28.5. Если в результате одного нарушения, за которое назначен Малый штраф и Штрафной бросок, Штрафной бросок реализован, то Малый штраф отменяется.

10.29. Малый Скамеечный штраф (2 минуты).

Игрок, назначенный капитаном команды, будет отбывать штраф за команду на скамейке штрафников в течение 2-х минут, штрафного времени на игровых часах. Все разделы правил пункта 7.2 будут применяться соответственно.

10.30. Большой штраф (5 минут).

10.30.1. При большом штрафе игрок, на которого он был наложен отправляется на скамейку для штрафников и остается там в течение 5-ти минут штрафного времени на игровых часах. Большой штраф должен всегда длиться в полном объеме.

10.30.2. При большом штрафе, наложенного на игрока (за исключением отложенного штрафа) игрок не может быть заменен на площадке. Команда должна играть в меньшинстве.

10.30.3. Дисциплинарный до конца игры штраф должен быть наложен на любого игрока, получающего второй большой штраф в игре.

10.31. Дисциплинарный штраф (10 минут, желтая карточка).

10.31.1. При Дисциплинарном штрафе (показывается желтая карточка от арбитра) игрок, на которого был наложен штраф, отправляется на скамейку штрафников и остается там в течение 10 минут, штрафного времени на игровых часах. Дисциплинарный штраф должен всегда длиться в полном объеме.

10.31.2. Разрешается сразу заменить игрока, отбывающего дисциплинарный штраф на площадке запасным игроком.

10.31.3. Игрок, чей дисциплинарный штраф истек, остается на скамейке штрафников до следующей остановки игры.

10.31.4. Если игрок получает малый или большой штраф и, кроме того, дисциплинарный штраф одновременно, нарушившая команда должна немедленно поместить запасного игрока на скамейку штрафников, где игрок должен отбывать малый или большой штраф без изменений.

10.31.5. Запасной игрок должен вернуться на площадку по истечению малого или большого штрафа. Дисциплинарный штраф начинается сразу же по истечению малого или большого штрафа. Нарушивший игрок должен оставаться на скамейке штрафников на протяжении всего срока действия малого или большого штрафа и дисциплинарного штрафа.

10.31.6. Дисциплинарный до конца игры штраф должен быть наложен на любого игрока, получающего второй Дисциплинарный штраф в игре.

10.31.7. За три дисциплинарных штрафа (3 желтые карточки) в ходе одного турнира, игрок или представитель команды должен быть дисквалифицирован на 1 следующий матч своей команды (желтые карточки сгорают по окончании турнира).

10.32. Дисциплинарный штраф до конца игры (ДИ, красная карточка).

10.32.1. Дисциплинарный до конца игры штраф может налагаться на игрока или на представителя команды (судья показывает красную и желтую карточку, а в исключительных случаях судьи могут сообщить капитану или помощнику капитана нарушившей команды устно о вынесении штрафа) или автоматически накладывается на игрока, когда они получают второй большой штраф или второй дисциплинарный штраф. Дисциплинарный до конца игры штраф может также налагаться на игрока в сочетании с большим штрафом (5 '+' ДИ).

10.32.2. Дисциплинарный до конца игры штраф включает в себя удаление игрока на оставшуюся часть игры и удаленный должен немедленно покинуть игровую площадку. Игрок не может оставаться или вернуться к скамейке игроков или в зрительскую зону или место, вокруг площадки.

10.32.3. За второй большой штраф, нарушитель должен покинуть игровую площадку и игрок, назначенный капитаном этой команды должен отбывать большой штраф 5 минут на скамейке штрафников.

10.32.4. За второй дисциплинарный штраф, нарушитель должен покинуть игровую площадку. Команда не играет в меньшинстве, и другой игрок этой команды должен заменить удаленного игрока на площадке.

10.32.5. Если не играющий представитель команды на скамейке получает дисциплинарный до конца игры штраф, он должен немедленно покинуть игровую площадку и не может вернуться в течение оставшейся части игры.

10.32.6. Любой игрок или представитель команды, наказанный дисциплинарным до конца игры штрафом, не может принимать дальнейшего участия в оставшейся части игры.

10.32.7. Любой игрок или представитель команды, наказанный дисциплинарным до конца игры штрафом (красная карточка), должен быть дисквалифицирован на 1 следующий матч своей команды (красные карточки не сгорают по окончании турнира, и переносятся на следующий).

### 10.33. Матч-штраф во время игры (МШ, красная карточка)

10.33.1. Матч-штраф во время игры (судья показывает красную карточку, а в исключительных случаях судьи могут сообщить капитану или помощнику капитана нарушившей команды устно о штрафе) означает удаление нарушившего игрока до конца игры и удаленный игрок должен немедленно уйти в раздевалку. Игрок не может оставаться или вернуться к скамейке игроков или в зрительскую зону или место вокруг площадки.

10.33.2. Удаленная команда должна немедленно поместить запасного игрока, назначенного капитаном на скамейку штрафников, и игрок остается там в течение 5-ти минут штрафного времени на игровых часах. Большой штраф должен всегда длиться в полном объеме. Если игрок получил дисциплинарный или большой штраф, а также красную карточку, заменяющий его игрок должен отбывать дисциплинарный или большой штраф и наказание (красную карточку) подряд.

10.33.3. Если официальный представитель команды на скамейке получает матч-штраф, он должен покинуть игровую зону немедленно (команда не остается в меньшинстве 5 минут).

10.33.4. Любой игрок или представитель команды, наказанный матч-штрафом (красная карточка), должен быть дисквалифицирован на 2 следующих матча своей команды. Кроме этого, в особых случаях Судейский комитет может назначить дисквалификацию до 5 игр (красные карточки не сгорают по окончании турнира, и переносятся на следующий).

#### 10.34. Матч-штраф вне площадки.

10.34.1. Игрок или представитель команды, который получает Матч-штраф за пределами площадки, должен быть дисквалифицирован на 2 следующих матча своей команды. Кроме этого, в особых случаях судейский комитет может назначить дисквалификацию до 5-ти игр (красные карточки не сгорают по окончании турнира и переносятся на следующий).

10.34.2. Команда не остается в меньшинстве на 5 минут.

#### 10.35. Штрафы на вратаря.

10.35.1. Вратарь никогда не садится на скамейку штрафников.

10.35.2. Если на вратаря наложен малый, первый большой штраф или первый дисциплинарный штраф, вратарь продолжает играть. Его наказание должен отбывать другой игрок команды, который был на площадке во время остановки игры. Игрок назначается капитаном команды.

10.35.3. Если на вратаря наложен дисциплинарный до конца игры штраф (матч-штраф) вратарь должен быть удален с площадки на оставшуюся часть игры. Он должен быть заменен на запасного вратаря, если он есть, или в противном случае один из членов его команды, которым должно быть дано 10 минут, чтобы переодеться в полную экипировку вратаря.

10.35.4. В случае, если на вратаря наложен дисциплинарный до конца игры штраф (матч-штраф) 5-ти минутное удаление должно быть направлено на другого игрока своей команды, который был на поле во время остановки игры. Игрок назначается капитаном команды.

10.35.5. Если на вратаря наложен малый, первый большой штраф или первый дисциплинарный штраф, в то время как игрок уже отбывает штраф за вратаря, дополнительный игрок не может отбывать новые штрафы. Вместо этого, игрок, уже отбывающий первый штраф будет также отбывать последующие штрафы вместо вратаря подряд и в том порядке, как они были назначены.

#### 10.36. Штрафы после окончания времени.

10.36.1. Все назначенные штрафы в конце любого периода игры, должны продолжаться в следующем периоде.

10.36.2. В случае, если есть дополнительное время, все назначенные штрафы должны продолжаться в следующем периоде дополнительного времени.

10.36.3. Игроки на которых наложены штрафы в конце игры (в том числе в дополнительное время) не допускаются к участию в серии послематчевых буллитов.

#### 10.37. Покидание скамеек штрафников.

10.37.1. Все игроки, выходящие со скамейки штрафников, отбив штраф, должны выходить непосредственно на площадку. Наказание - малый штраф (2 ') на нарушившего игрока.

10.37.2. Игроки, отбывающие штрафное, время могут вернуться к скамейке своей команды во время перерыва, перед началом периода, но должны вернуться на скамейку штрафников перед возобновлением игры. Наказание - малый штраф (2 ') на нарушившего игрока.

10.37.3. Игроки не должны покидать в скамейку штрафников и возвращаться на поле, пока их штрафное время не истечет. Наказание - малый штраф (2 ') на нарушившего игрока.

10.37.4. Оштрафованные игроки должны сидеть спокойно на скамейке штрафников, не говорить ни с кем, кроме официальных лиц. Наказание:

- дисциплинарный штраф (10', желтая карточка);
- дисциплинарный штраф до конца игры, в особых случаях грубого поведения;
- матч-штраф (МШ, красная карточка).

10.37.5. Ни один игрок не может покидать скамейку штрафников, когда есть спор или конфликт на площадке, за исключением случаев, когда штрафное время истекло. За нарушение - матч-штраф (МШ, красная карточка).

10.37.6. Оштрафованные игроки не должны снимать игровые свитера и должны быть полностью снаряжены, и быть готовыми к игре, когда штрафное время истечет. Наказание - дисциплинарный штраф (10', желтая карточка).

#### 10.38. Штрафной бросок.

10.38.1. Игровые часы должны быть остановлены во время штрафного броска.

10.38.2. В штрафном броске участвуют: один полевой игрок не нарушившей команды и один вратарь нарушившей команды. При буллите требуется, чтобы, вратарь защищал ворота.

10.38.3. Если виновная в нарушении команда имеет по крайней мере одного экипированного вратаря и отказывается занять место в воротах - это будет считаться отказом продолжать игру.

10.38.4. Любой игрок не нарушивший правило команды, кроме вратарей и оштрафованных игроков может исполнять штрафной бросок.

10.38.5. В серии послематчевых штрафных бросков 3 попытки для каждой команды должны исполнять разные игроки. По истечении 3 попыток, когда штрафные броски пробиваются до победного гола, любой игрок, кроме вратарей и оштрафованных игроков может исполнять штрафной бросок неограниченное количество раз подряд.

10.38.6. Штрафной бросок начнется после того, как мяч установлен на центральной точке, и судья дает свисток. Нарушение:

- в первый раз: повтор штрафного броска;
- во второй раз: вбрасывание с точки конечного вбрасывания (штрафной бросок отменен) атакующей команды.

10.38.7. У исполнителя штрафного броска есть 10 секунд, с первого касания мяча и до броска по воротам. Нарушение - вбрасывание в точке конечного вбрасывания атакующей команды (штрафной бросок отменен).

10.38.8. Вратарь защищающейся команды должны находиться в пределах собственной площади ворот, пока игрок не коснется мяча. В случае нарушения судья поднимет руку в воздухе (с задержкой вызова штрафа). Наказание:

- в первый раз: продолжить штрафной бросок и повторить попытку, если штрафной бросок не реализован;
- во второй раз: малый штраф (2') на вратаря и повторить попытку, если штрафной бросок не реализован;
- в третий раз: автоматически засчитывается взятие ворот (ГОЛ).

10.38.9. После того, как игрок коснулся мяча, вратарь может занимать позицию не дальше чем линия точек конечного вбрасывания, но должен остаться в площади ворот до этого. В случае нарушения судья поднимет руку в воздухе (задержка вызова штрафа). Наказание:

- в первый раз: продолжить штрафной бросок и повторить попытку, если штрафной бросок не реализован;
- во второй раз: малый штраф (2') на вратаря и повторить попытку, если штрафной бросок не реализован;
- в третий раз: автоматически засчитывается взятие ворот (ГОЛ).

10.38.10. Штрафы против вратаря, которые зафиксированы во время исполнения штрафного броска не будут отменены, если результат штрафного броска будет засчитан. Игрок, отбывающий штраф за вратаря (назначается капитаном нарушившей команды, капитан может выбрать любого полевого игрока в данном случае), должен немедленно пройти на скамейку для оштрафованных.

10.38.11. В случае отложенного штрафа во время выполнения штрафного броска, штрафной бросок будет повторен, если не произойдет взятие ворот. Указанный порядок наказаний применяется к повторению штрафного броска соответственно.

10.38.12. Вратарь может попытаться защитить ворота в любой форме в рамках этих правил, за исключением, бросая клюшку или любой другой предмет. Иное трактуется как взятие ворот (ГОЛ).

10.38.13. Если предмет или клюшка брошены на поле со скамейки команды соперника, судьи засчитают взятие ворот (ГОЛ).

10.38.14. Исполняющий штрафной бросок игрок, должен двигаться вперед между центральной линией и линией ворот к воротам соперника. Игрок не должен поворачиваться на 360 градусов во время исполнения штрафного броска.

10.38.15. После того, как был совершен бросок или удар по мячу, штрафной бросок считается завершенным. Взятие ворот не может быть забито вторым касанием или добиванием с отскока.

10.38.16. Все игроки, за исключением вратаря защищающейся команды и исполняющего штрафной бросок игрока должны оставаться на скамейке игроков, до его завершения. В случае нарушения судья поднимает руку в воздухе (с задержкой вызова штрафа):

- если штрафной бросок реализован - взятие ворот (ГОЛ, нет нарушения);
- если не реализован, продолжить штрафной бросок и повторить попытку, если штрафной бросок не реализован;
- если нарушение у атакующей команды - вбрасывание в ее зоне (штрафной бросок отменен).

10.38.17. Штрафной бросок завершен, когда:

- взятие ворот (ГОЛ);
- вратарь отразил мяч;
- мяч пересекает линию ворот;
- нарушение правил штрафного броска;
- по истечению 10 секунд.

10.38.18. При взятии ворот со штрафного броска, игра будет возобновлена с центральной точки с вбрасывания.

10.38.19. Если штрафной бросок не реализован, вбрасывание назначается в зоне защищающейся команды, в одной из точек конечного вбрасывания.

10.38.20. При окончании периода, если судья зафиксировал штрафной бросок, он должен быть исполнен по истечению времени периода или игры.

#### 10.39. Отложенные штрафы

10.39.1. Если третий игрок любой команды наказывается малым, большим, дисциплинарным до конца игры, матч-штрафом, в то время как два игрока одной команды уже отбывают штраф, штрафное время из третьего игрока не начинается, пока штрафное время одного из двух оштрафованных игроков не истекло.

10.39.2. Третий игрок должен немедленно отправиться на скамейку штрафников, но может быть заменен на площадке запасным игроком.

10.39.3. Как только штрафное время одного из двух оштрафованных игроков истекло, штрафное время третьего игрока начинается. Первый игрок, штрафное время которого истекло, находится на скамейке штрафников, и сможет вернуться к своей команде после остановки игры. Игра будет возобновлена с 3 игроками (один вратарь и 2 полевых игрока или 3 полевых игрока).

10.39.4. Следующий игрок у которого истек штраф, может вернуться на площадку. Игрок не должен ждать остановки игры.

10.39.5. Когда в третий штраф истек, игрок может вернуться на площадку.

10.39.6. Если противоположная команда забивает гол, в то время, когда все 3 игрока все еще находятся на скамейке штрафников, то тот штраф, который был наложен первым - заканчивается. Игра будет продолжена с 3 игроками (один вратарь, плюс 2 полевых игрока или 3 полевых игрока). Если только третий игрок отбывает малый штраф, игрок не может вернуться: штрафное время не начинается до тех пор, во время одного из наказаний двух других игроков не истечет.

10.39.7. Если противоположная команда забивает гол, в то время, когда все 3 игрока все еще находятся на скамейке штрафников, и, если команда играет в меньшинстве, и время одно из штрафов уже истекло, игрок, чье время уже истекло и игрок, чей малый штраф начался, должен вернуться на поле. Игра возобновится с 4 игроков (один вратарь, плюс 3 полевых игрока или 4 полевых игрока).



10.39.8. Это правило также распространяется на любое последующее удаление игрока с уже имеющимися большим или матч-штрафами.

10.40. Последовательность наказаний.

10.40.1. Штрафы, налагаемые в одно и то же время должны начаться в последовательности, объявленной судьей. Судья-хронометрист должен записать эту последовательность в протоколе игры.

10.40.2. Отложенные штрафы будут начинаться в точной последовательности, как они произошли во время игры. Малые штрафы будут начинаться перед Большими штрафами.

10.41. Фиксация нарушений.

10.41.1. Если игрок команды, владеющей мячом, совершает нарушение правил, которые наказываются удалением (за исключением дисциплинарного штрафа), судья должен немедленно дать свисток и назначить штраф.

10.41.2. Если игрок команды, не владеющей мячом совершает нарушение правил, за которое назначается свободный удар судья должен дать свисток, только если не нарушившая команда теряет контроль над мячом, в следствии нарушения.

10.41.3. Если игрок команды, не владеющей мячом, совершает нарушение правил, которое наказывается малым или большим штрафом, судья должен зафиксировать нарушение правил, подняв руку вверх. Как только нарушившая команда завладеет мячом, судья должен немедленно дать свисток и назначить штраф игроку.

10.41.4. «Завладеть мячом» в этом правиле означает, что мяч должен перейти под контроль, или игрок противоположной команды играет в мяч намеренно, или мяч покидает пределы площадки или происходит взятие ворот (ГОЛ). Отскоки от вратаря, бортов, или ворот или любое касание с телом или клюшкой игрока противоположной команды - не является контролем над мячом.

10.41.5. В случае, когда судья зафиксировал нарушение и происходит второе нарушение правил (за исключением дисциплинарного штрафа), судья немедленно должен остановить игру и назначить два штрафа.

10.41.6. Если игрок получает второй штраф, судья должен дать как штрафы нарушившему игроку. Эти штрафы должны быть назначены в последовательности, начиная с малых штрафов.

10.41.7. После удаления, игра должна начинаться со вбрасывания.

10.41.8. Если один или более малый (2'), большой (5'), большой (5') плюс дисциплинарный до конца игры штраф, матч-штраф даны одной команде,

следующее вбрасывание будет назначено на одной из точек вбрасывания перед воротами команды, совершившей нарушение. Место вбрасывания определяется судьей.

10.41.9. Если хотя бы один малый (2'), большой (5'), большой (5') плюс дисциплинарный до конца игры штраф, матч-штраф дается каждой команде в одной остановке игры, вбрасывание будет на точке, ближайшей к месту остановки игры.

10.41.10. Если только дисциплинарный или дисциплинарный до конца игры штрафы назначены в течение этой же остановки игры, вбрасывание будет на точке, ближайшей к месту, остановки игры.

10.41.11. Если не нарушившая команда забивает гол во время сигнализации отложенного малого штрафа, засчитывается взятие ворот (ГОЛ) и отложенный штраф будет отменен. Все остальные штрафы не отменяются.

10.41.12. Если виновная в нарушении команда уже играет в меньшинстве, отложенный штраф отменяется, но все остальные текущие штрафы, остаются. Отложенный большой штраф не отменяется в этом случае.

10.41.13. Все остальные штрафы, которые могут быть получены в ходе этого эпизода, накладываются.

10.41.14. Малый штраф, что был отменен на основе этого правила должен быть записан в протокол игры.

10.41.15. Если не нарушившая правила команда забивает гол в свои ворота в течение сигнализации отложенного штрафа - взятие ворот (ГОЛ) не может быть засчитано.

10.41.16. Если нарушение правил требуют назначить дисциплинарный штраф, игра не должна быть немедленно остановлена, и не будет использоваться отложенный штраф. Дисциплинарный штраф будет наложен в следующей остановке игры, если игрок не нарушает правила экипировки. В этом случае, судья должен дать свисток и остановить игру, если нарушившая команда владеет мячом или мяч нейтрален.

#### 10.42. Нарушения правил.

10.42.1. Всегда, когда мяч оказывается вне поля зрения судьи, он должен остановить игру, и вбрасывание производится в точке, ближайшей к месту остановки игры.

10.42.2. Если на площадке появляется второй или иной мяч, когда официальный мяч находится в игре в ходе игровых действий, то игра не останавливается до тех пор, пока не произойдет смена владения мячом одной

из команд, либо если кто-то из игроков по ошибке сыграл неофициальным мячом вместо игрового.

10.42.3. Если мяч касается судьи, и в результате этого, судья считает, что одна команда получила несправедливое преимущество, то судья должен остановить игру. Вбрасывание назначается в ближайшей точке, где была остановлена игра.

10.42.4. Мяч влетает в ворота от судьи, или рикошетом от судьи, то взятие ворот не засчитывается.

10.42.5. Когда мяч застревает в экипировке вратаря или игрока - судья должен немедленно остановить игру и назначить вбрасывание.

10.42.6. Когда мяч покидает пределы площадки, повреждается, застревает или оказывается на сетке ворот - судья должен остановить игру и назначить вбрасывание.

10.42.7. Игрок должен немедленно бросить сломавшуюся клюшку. Если он продолжает использовать ее в игре, то на него налагается дисциплинарный штраф (10', желтая карточка).

10.42.8. Игрок может получить новую клюшку со своей скамейки игроков, или из рук партнера по команде или участвовать в игре без клюшки.

10.42.9. Вратарь должен немедленно бросить сломавшуюся клюшку. Если он продолжает использовать ее в игре, то на него налагается дисциплинарный штраф (10', желтая карточка).

10.42.10. Вратарь может получить клюшку своего партнера, подъехать к скамейке игроков, чтобы получить новую клюшку или может играть без клюшки до следующей остановки игры.

10.42.11. Запрещается бросать клюшку игроку, в том числе со скамейки игроков.

10.42.12. Запрещается подбирать с площадки сломанные части клюшки во время игры. За любое подобное нарушение на игрока должен быть наложен дисциплинарный штраф (10', желтая карточка).

10.42.13. Если нарушение произошло со скамейки игроков, и нарушитель неизвестен, то команда наказывается малым скамеечным штрафом (2').

10.42.14. Игрок или вратарь, который теряет клюшку во время игры, может ее подобрать, однако может принимать участие в игре и без клюшки. Игроку не разрешается, получить вторую клюшку со скамейки игроков, но может заменить. Клюшка должна быть возвращена игроку в течение следующей остановки игры.

10.42.15. Запрещается подбирать клюшку соперника или отбрасывать клюшку от соперника, который стремится ее подобрать. Наказание - дисциплинарный штраф (10', желтая карточка).

10.42.16. Разрешается «подвинуть» выпавшую клюшку партнеру своей клюшкой или коньком, при условии, что клюшка, не направляется в сторону мяча и это не повлияет на игровой эпизод. Полевой игрок может подать вратарю выпавшую клюшку, при условии, что в этот момент он не будет принимать активного участия в игре. Наказание - дисциплинарный штраф (10', желтая карточка).

10.42.17. Ни один игрок или официальный представитель команды не может бросить клюшку или любой другой предмет в направлении мяча, на площадку или за ее пределы. Наказание:

- на игрока - большой штраф (5');

- на официального представителя команды - большой штраф (5') и дисциплинарный до конца игры штраф.

10.42.18. Если, по мнению судьи, игрок или официальное лицо команды умышленно бросает клюшку в соперника, рискуя нанести травму, наказание - матч-штраф (МШ, красная карточка).

10.43. Досрочное прекращение игры.

Судья имеет право досрочно прекратить игру, если по его мнению продолжение игры опасно или невозможно.

10.44. Игра лежа на поле.

10.44.1. Разрешается играть в мяч лежа на поле, любой частью тела, кроме ног.

10.44.2. За игру ногой лежа судья должен назначить свободный удар, в сторону нарушившей команды.

10.44.3. Если по мнению судьи есть реальный шанс для взятия ворот, то Судья должен назначить штрафной бросок.

10.45. Силовые приемы.

10.45.1. Силовой прием - это физический контакт в тело соперника, и выполняется боковой или передней частью тела, при этом руки выполняющего силовой прием игрока должны быть опущены и прижаты к телу, а оба конька - находиться на площадке. Силовой прием может быть выполнен только на игрока владеющего мячом и может быть выполнен только с передней (фронтальной) или боковой стороны противника. Владеющий мячом считается игрок, который контролирует мяч, или игрок, который владел им до того, как другой игрок стал им владеть (в момент

передачи мяча или броска). За нарушение данного Правила, судья назначает малый штраф (2') за «неправильную атаку соперника».

10.46. «Голевой момент» или ситуация «1 в 0». Грубая игра.

10.46.1. Реальным голевым моментом или выход игрока «1 в 0» определяется как ситуация, когда все имеют место все условия:

- игрок полностью контролирует мяч;
- мяч пересек центральную линию в зоне атаки;
- атакующий игрок не имеет на своем пути игроков противоположной команды между собой и вратарем соперника, или воротами, если вратарь заменен.

10.46.2. «Контроль мяча» - определяется, когда игрок держит мяч на крюке клюшки, или ведет его перед собой клюшкой. Если другой игрок в результате контакта касается мяча, или игрок теряет контроль над ним, то такой игрок не считается «контролирующим мяч».

10.46.3. Если, по мнению судьи, нарушивший игрок, умышленно пытается травмировать другого игрока, то на такого игрока должен быть наложен большой штраф и показана красная карточка, в особо грубых и тяжелых случаях - матч-штраф (МШ, красная карточка).

10.46.4. Если игрок нарушает правила на сопернике в ситуации «голевой момент», то судья должен назначить штрафной бросок в дополнение к любому другому штрафу.

10.46.5. В ситуации, когда игрок, контролирует мяч за пределами зоны защиты игрока, и не имеет на пути соперников, кроме вратаря, и на нем нарушают правила (подножка, задержка, толчок или иным способом), то судья должен назначить в сторону нарушившей команды штрафной бросок (ШБ).

10.46.6. В ситуации, когда вратарь соперника заменен и ворота пустые, а игрок, контролирует мяч за пределами зоны защиты игрока, и не имеет на пути соперников, кроме вратаря, и на нем нарушают правила (подножка, задержка, толчок или иным способом), то судья должен назначить не нарушившей команде взятие ворот (ГОЛ).

10.47. Атака игрока, не владеющего мячом (блокировка).

10.47.1. Игрок, который атакует соперника или мешает своим телом или клюшкой, мешает или препятствует продвижению соперника, который не владеет мячом, должен быть наказан малым штрафом (2'). Под этим нарушением понимается любое нарушение правил на игроке без мяча.

10.47.2. Игрок, который с помощью клюшки или тела, мешает или препятствует движению вратаря, когда вратарь находится в площади, должен быть наказан малым штрафом (2').

#### 10.48. Неправильная атака.

10.48.1. Игрок, который вступает в физический контакт с игроком соперника после свистка, но у которого было достаточно времени избежать такого контакта, наказывается как минимум малым штрафом (2') за неправильную атаку.

10.48.2. Игрок, который останавливает игрока соперника с помощью толчка чрезмерной силы, налетает или насакивает на него, наказывается как минимум малым штрафом (2') за неправильную атаку.

10.48.3. Вратарь, вышедший из площади ворот, не является нарушителем правил честной игры только потому, что он покинул площадь ворот. Соперник, блокирующий его или насакивающий на него, либо втыкающийся в него, наказывается малым штрафом (2') за неправильную атаку либо за атаку игрока, не владеющего шайбой.

10.48.4. Игрок, по грубой неосторожности подвергает опасности здоровье игрока соперника в результате неправильной атаки, по мнению судьи - наказывается большим штрафом (5') или большим и дисциплинарным штрафом до конца игры (5'+ ДИ).

10.48.5. Игрок, который наносит травму сопернику в результате неправильной атаки, по мнению судьи наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка).

#### 10.49. Грубость. Драка.

10.49.1. Оба соперника могут быть удалены в соответствии с этим правилом. Игрок, который грубо толкает игрока соперника или наносит ему удар (рукой) в ходе игры или участвующий в конфронтации с игроком соперника, наказывается:

- малым штрафом (2');
- большим штрафом (5');
- большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры штраф (5'+ ДИ).

10.49.2. Игрок, который захватывает или удерживает маску или шлем или дергает за волосы соперника должен быть наказан по мнению судьи:

- большим штрафом (5');
- большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры штраф (5'+ ДИ).

10.49.3. Игрок, который намеренно снимает одну или две перчатки при конфликте должен быть наказан дисциплинарным штрафом (10', желтая карточка).

10.49.4. Игрок, который начинает драку должен быть наказан матч-штрафом (МШ, красная карточка).

10.49.5. Игрок, который, отвечает на грубость, и наносит удар или делает попытку удара, должен быть наказан по мнению судьи:

- малым штрафом (2');

- большим штрафом (5');

- большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры штраф (5'+ ДИ).

10.49.6. На игрока или вратаря, который первый вмешивается в уже действующий конфликт или драку «третьим», в дополнение к другим штрафам должен быть наказан большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры штраф (5'+ ДИ).

10.50. Толчок соперника клюшкой.

10.50.1. Игрок, который применяет силовой прием в тело игрока соперника, удерживая свою клюшку обеими руками, и когда ни один ее конец не находится на площадке, по мнению судьи наказывается малым штрафом (2').

10.50.2. Полевой игрок, подвергает опасности здоровье соперника путем толчка клюшкой, наказывается:

- большим штрафом (5');

- большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры штраф (5'+ ДИ).

10.50.3. Полевой игрок, который наносит травму сопернику путем толчка клюшкой, наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка).

10.51. Задержка соперника руками.

10.51.1. Игрок, который совершает данное нарушение, препятствует движению соперника с помощью одной или обеих кистей рук, самими руками, ногами или каким-либо иным способом, наказывается малым штрафом (2').

10.51.2. Игрок, который задерживает клюшку соперника руками или другим способом наказывается малым штрафом (2').

10.51.3. Имеются три наиболее распространенных способа задержки руками:

- игрок, который хватается соперника одной или обеими руками с единственным намерением помешать его свободному передвижению; независимо от того владеет соперник шайбой или нет;
- игрок, который использует борт для остановки соперника с помощью рук, верхней или нижней части тела с целью предотвратить его движение от борта и который при этом не делает усилий сыграть в шайбу;
- игрок, который захватывает свитер соперника с целью сдержать или замедлить его движение.

10.51.4. В ситуации «1 в 0», при данном нарушении назначается штрафной бросок.

#### 10.52. Колющий удар.

Игрок наносит или пытается нанести удар «копьем» игроку соперника крюком своей клюшки независимо от того, держит он ее одной или двумя руками. Телесный контакт с соперником необязателен при наложении штрафа за колющий удар:

- игрок, который пытается нанести колющий удар сопернику, наказывается большим штрафом (5');
- игрок, который наносит сопернику колющий удар, наказывается большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры штраф (5'+ ДИ);
- игрок, который наносит сопернику травму или по грубой неосторожности ставит под угрозу его здоровье, наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка).

#### 10.53. Удар соперника клюшкой.

Игрок, наносящий с размаха игроку удар клюшкой, которую он держит одной или двумя руками, по телу или его части либо по снаряжению игрока соперника и его части. Контакт как таковой не является необходимым для наложения штрафа. Постукивание клюшкой по телу владеющего шайбой не считается ударом клюшкой, если оно направлено только на то, чтобы вынудить соперника к потере мяча. Наказание:

- игрок, который наносит такой рубящий удар клюшкой, наказывается малым штрафом (2');
- игрок, который по грубой неосторожности ставит под угрозу здоровье соперника своим рубящим ударом, наказывается большим штрафом (5') или большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры штраф (5'+ ДИ);
- игрок, который наносит травму сопернику своим рубящим ударом, наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка);



- игрок, который замахивается клюшкой на другого игрока в ходе конфликта (драки), наказывается большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры штраф (5'+ ДИ);

- в ситуации «1 в 0», при данном нарушении назначается штрафной бросок.

#### 10.54. Подножка.

10.54.1. Если игрок, преследующий соперника, владеющего мячом, бросается, выбивая мяч клюшкой, чем вызывает падение соперника, то штраф в таком случае не налагается.

10.54.2. Игрок, который сбивает соперника, используя клюшку, стопу или ногу наказывается:

- игрок, который ставит подножку сопернику, наказывается малым штрафом (2');

- игрок, который по грубой неосторожности, подвергает опасности здоровье соперника, применив подножку, наказывается большим штрафом (5') или большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры (5'+ ДИ);

- игрок, который наносит травму сопернику, применив подножку, наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка);

- в ситуации «1 в 0», при данном нарушении назначается штрафной бросок.

#### 10.55. Задержка соперника клюшкой.

Игрок, который использует свою клюшку, чтобы помешать передвижению соперника либо блокировать его независимо от того, владеет тот мячом или нет.

10.55.1. Игрок, который совершает задержку соперника клюшкой, наказывается малым штрафом (2').

10.55.2. Существуют четыре распространенных способа задержки клюшкой:

- игрок, который цепляет клюшкой руку, запястье перчатку игрока соперника, который отдает передачу или готовится к броску;

- игрок, который входит в контакт с любой частью тела соперника, используя клюшку в ходе преследования мяча один на один;

- игрок, который использует клюшку против тела соперника с целью не допустить владение мяча соперником;

- игрок, который использует клюшку с целью предотвратить свободное передвижение соперника.

10.55.3. Игрок, который по грубой неосторожности подвергает опасности здоровье соперника путем задержки клюшкой, наказывается:

- большим штрафом (5');

- большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры штраф (5'+ДИ).

10.55.4. Игрок, который наносит травму сопернику путем задержки клюшкой, наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка).

10.55.5. В ситуации «1 в 0», при данном нарушении назначается штрафной бросок.

10.56. Игра высоко поднятой клюшкой.

Игрок, который пронесет свою клюшку или любую ее часть выше уровня плеч и наносит сопернику удар любой ее частью.

10.56.1. Игрок, который входит в контакт с игроком соперника с высоко поднятой клюшкой, наказывается малым штрафом (2').

10.56.2. Игрок, который наносит повреждение (или кровь) сопернику высоко поднятой клюшкой случайно, наказывается

- большим штрафом (5');

- большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры штраф (5'+ДИ).

10.56.3. Игрок, который наносит травму сопернику неосторожной игрой высоко поднятой клюшкой, наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка).

10.56.4. В ситуации «1 в 0», при данном нарушении назначается штрафной бросок.

10.56.5. Ни один игрок не может сыграть или пытаться играть в мяч выше уровня плеч любой частью клюшки.

10.56.6. Если в результате этого, мяча касается не нарушившая правила команда, игра продолжается. В случае, когда мяча касается команда, нарушившая данное правило, Судья должен остановить игру и назначить свободный удар (СУ), в сторону нарушивший правило команды, с места остановки игры.

10.56.7. Если игрок умышленно играет в мяч высоко поднятой клюшкой, с целью ликвидировать «реальный голевой момент», у его ворот, то вместо свободного удара, судья должен назначить штрафной бросок (ШБ).

10.57. Удар соперника локтем.

Игрок, который использует локоть, чтобы остановить соперника.

10.57.1. Игрок, совершивший удар локтем, наказывается малым штрафом (2').

10.57.2. Игрок, который по грубой неосторожности подвергает здоровье соперника опасности, наказывается:

- большим штрафом (5');
- большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры штраф (5'+ ДИ).

10.57.3. Игрок, который наносит травму сопернику, наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка).

#### 10.58. Атака сзади.

Игрок применяет силовой прием против находящегося на площадке игрока соперника, который ничего не подозревает и находится в уязвимом положении, не дающем ему возможности своевременно защититься. При этом удар приходится ему в спину.

10.58.1. Игрок, который наносит удар сопернику сзади, толкая при этом его в борт, на рамку ворот, либо на открытом пространстве любым способом, наказывается большим штрафом (5').

10.58.2. Игрок, который по грубой неосторожности подвергает опасности здоровье соперника в результате атаки сзади, наказывается большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры (5'+ ДИ).

10.58.3. Игрок, который наносит травму игроку соперника в результате атаки сзади, наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка).

10.58.4. Если полевым игроком, против которого применяется силовой прием, умышленно разворачивается спиной к атакующему его сопернику, тем самым ставя себя в уязвимое опасное положение непосредственно перед ударом, искусственно создавая условия для атаки сзади, то штраф за атаку сзади не налагается (хотя другие виды штрафов все равно могут быть наложены).

#### 10.59. Толчок соперника на борт.

Игрок, который применяет силовой прием с помощью локтя, наскока, подножки, в результате чего, соперник с силой ударяется о борт.

10.59.1. Толчок на борт наказывается малым штрафом (2').

10.59.2. Игрок, который по грубой неосторожности подвергает опасности здоровье игрока соперника, наказывается большим штрафом (5') или большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры (5'+ ДИ).

10.59.3. Игрок, который наносит травму игроку соперника после толчка на борт, наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка).

10.59.4. «Прокатывание» соперника, владеющего мячом по борту и пытающегося проскочить этого игрока, не считается толчком на борт.

#### 10.60. Удар концом клюшки.

Игрок, который пропускает черенок клюшки через верхнюю руку скользящим движением, создавая опасное удлинение, которым он наносит удар в туловище игрока соперника.

10.60.1. Даже попытка нанести сопернику удар концом клюшки наказывается большим штрафом (5').

10.60.2. На игрока, который наносит сопернику удар концом клюшки, налагается большой штраф и дисциплинарный штраф до конца игры (5'+ ДИ).

10.60.3. Игрок, который наносит травму либо по грубой неосторожности подвергает опасности здоровье игрока соперника ударом концом клюшки, наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка).

#### 10.61. Удар соперника коленом.

Игрок, который выставляет свое колено с целью войти в контакт с игроком соперника.

10.61.1. Полевой игрок, который использует колено с целью войти в контакт с игроком соперника, наказывается большим штрафом (5').

10.61.2. Полевой игрок, который по грубой неосторожности подвергает опасности здоровье игрока соперника ударом колена, наказывается большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры (5'+ ДИ).

10.61.3. Полевой игрок, который наносит травму игроку соперника ударом колена, наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка).

#### 10.62. Удар головой.

Игрок, который использует голову, в шлеме или без него, для нанесения удара игроку соперника.

10.62.1. За попытку нанести удар головой, игрок наказывается большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры (5'+ ДИ).

10.62.2. Игрок, который наносит удар сопернику головой, наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка).

#### 10.63. Атака в область головы и шеи.

Игрок, который направляет любой вид удара любой частью своего тела или снаряжения, в голову или в область шеи игрока соперника, либо с силой толкает его голову в борт или защитное стекло.

10.63.1. Не существует такого понятия, как «чистый силовой прием ударом в голову». Независимо от того, случайным был удар или умышленным, совершивший его игрок наказывается штрафом.

10.63.2. На игрока, который направляет силовой прием в голову или шею соперника, налагается большой штраф (5').

10.63.3. Игрок, который по грубой неосторожности подвергает опасности здоровье игрока соперника в результате атаки в голову или в область шеи соперника, наказывается большим штрафом и дисциплинарным штрафом до конца игры (5'+ ДИ).

10.63.4. Игрок, который наносит травму игроку соперника в результате атаки в голову или в область шеи соперника, наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка).

#### 10.64. Удар соперника ногой.

Игрок, совершающий движение коньком с размаха, направленное в любую часть тела игрока соперника. Игрок, который наносит или пытается нанести удар ногой по игроку соперника, наказывается матч-штрафом (МШ, красная карточка).

#### 10.65. Симуляция. Нырок.

Игрок, который явно симулирует падение или травму с расчетом на удаление игрока соперника.

10.65.1. Игрок, который симулирует или притворяется, что против него применен запрещенный прием, наказывается дисциплинарным штрафом (10 мин, желтая карточка).

10.65.2. Случай, когда игрок излишне драматизирует эпизод (например, картинно падая, обращая на это внимание судьи), не исключает нарушения правил у соперника. Если по мнению судьи оба игрока нарушают тем самым правила игры, он должен наложить штраф на обоих игроков:

- малый штраф (2 мин);
- дисциплинарный штраф (10 мин; желтая карточка).

#### 10.66. Задержка игры.

10.66.1. Ни один игрок не может удерживать мяч без движения в течение более чем 3 секунды, клюшкой, коньками или телом, таким образом, вызывая остановку игры. Ни один игрок не может намеренно падать на мяч, чтобы вызвать остановку в игре или выбрасывать мяч за пределы площадки. За нарушение этого правила судья должен назначить свободный удар (СУ), за исключением случаев, когда игрок задерживает игру с целью ликвидировать «реальную голевую ситуацию» у своих ворот, или в последние две минуты игры или в овертайме - штрафной бросок.

10.66.2. Если ворота сдвигаются, когда игра проходит вдалеке от этих ворот, судья должен установить ворота в правильное положение, не останавливая игру. В случае, когда ворота сдвигаются и существует угроза

«голевого момента» у этих ворот, судья должен немедленно остановить игру и назначить вбрасывание.

10.66.3. Игрок или вратарь, который умышленно сдвигает свои ворота, наказывается малым штрафом (2').

10.66.4. Если соперник имеет «реальный голевой момент», а игрок или вратарь умышленно сдвигает ворота, то судья назначает штрафной бросок (ШБ).

10.66.5. Если подобное нарушение происходит в течение последних двух минут игры или овертайме, то судья назначает штрафной бросок (ШБ) и малый штраф (2').

10.66.6. Если игрок защищающейся команды намеренно сдвигает свои ворота и мяч попадает в ворота, то судья назначает взятие ворот (ГОЛ) и малый штраф (2').

10.66.7. Если ворота сдвигаются в момент, когда мяч влетает в ворота, то взятие ворот засчитывается (ГОЛ).

10.66.8. Если атакующий игрок умышленно сдвигает ворота соперника, для того, чтобы спровоцировать остановку игры, то судья должен назначить дисциплинарный штраф (10', желтая карточка).

10.66.9. Если игрок выбрасывает мяч за пределы площадки клюшкой или рукой, или бросает его в потолок то судья должен назначить в сторону его команды свободный удар (СУ), за исключением последних 2-х минут игры или овертайма, или малый штраф (2') в последние 2 минуты игры или овертайма.

10.66.10. Исключения из этого правила - это случаи, когда игрок не умышленно выбрасывает мяч прямым броском в зоне атаки, или в случае рикошета в любом месте площадки. В этом случае судья должен назначить вбрасывание в ближайшем месте, где мяч был выброшен.

10.66.11. Игра не должна задерживаться, если игроку нужно поправить снаряжение или коньки. Если игроку необходимо время на то, чтобы поправить свою экипировку, он должен быть заменен и делать это на скамейке для игроков.

10.66.12. Никакая задержка не допускается для регулировки экипировки вратарей за исключением случаев, когда это не безопасно для продолжения игры.

10.66.13. Если требуется подобный ремонт экипировки вратаря, на это отводится максимум 5 минут. Игровые часы должны быть остановлены. Если ремонт не завершен в течение 5-ти минут, вратарь должен быть заменен.

Если нет запасного вратаря, то игра будет продолжена с дополнительным полевым игроком. Вратарь может заменить игрока на поле после того, как ремонт завершен.

10.66.14. За любое нарушение этого правила игроком или вратарем, судья должен назначить малый штраф (2').

#### 10.67. Правила вратарей.

10.67.1. Вратарю разрешается:

- останавливать мяч любой частью тела или экипировки;
- бросать мяч рукой или прижимать мяч, останавливая игру, в своей зоне;
- удерживать мяч за линией ворот, только когда любая часть его тела касается площади ворот;
- удерживать мяч между линией ворот и мнимой линией точек вбрасывания, если на него оказывается давление;
- играть в мяч до центральной линии, однако он не может прижимать или бросать мяч рукой, кроме пространства, где это разрешено.

10.67.2. Если вратарь участвует в игре, когда он находится за пределами центральной линии, на вратаря должен быть наложен малый штраф (2').

10.67.3. Вратарю разрешается взять и удерживать или носить (максимум 2 м) мяч максимум на 3 секунды в зоне между линией ворот и мнимой линией точек вбрасывания. За нарушение должен быть наложен свободный удар (СУ).

10.67.4. Когда мяч находится в ловушке, вратарской экипировке или под телом вратаря или вратарь, находится под давлением игроком противоположной команды и не может выпустить мяч, судья должен дать свисток после 3 секунд и назначить вбрасывание.

10.67.5. Вратарю разрешается бросить мяч по земле в районе между линией ворот и мнимой линией точек вбрасывания, но разрешается опустить мяч вниз или ударить по мячу в любом направлении. За нарушение назначается свободный удар (СУ).

10.67.6. Когда дисциплинарный штраф до конца игры, матч-штраф дается против вратаря и нет запасного вратаря, полевому игроку должно быть предоставлено время, чтобы переодеться во вратаря - до 10 минут. На это время игровые часы должны быть остановлены.

10.67.7. Вратарь не может задерживать игру, падая на мяч, прятать его в экипировке или прижимать его к борту, если на него не оказывает давление соперник. За нарушение:

- свободный удар (СУ);

- штрафной бросок (ШБ), в случае нарушения в последние 2 минуты игры или овертайма.

10.67.8. Вратарь имеет право удерживать мяч за линией ворот только тогда, когда любая часть его тела касается площади ворот. За нарушение:

- свободный удар (СУ);

- штрафной бросок (ШБ), в случае нарушения в последние 2 минуты игры или овертайма.

10.67.9. Если соперник не оказывает давления, вратарь не может удерживать мяч более 3 секунд. За нарушение:

- свободный удар (СУ);

- штрафной бросок (ШБ), в случае нарушения в последние 2 минуты игры или овертайма.

#### 10.68. Площадь ворот.

10.68.1. Атакующему игроку не разрешается находиться в площади ворот соперника, если он не владеет мячом или мяч не находится в площади ворот, раньше, чем игрок в нее вошел.

10.68.2. Игрок находится в площади ворот, если какая-либо часть тела или снаряжения, кроме клюшки находится в площади ворот. За нарушение этого правила судья должен назначить свободный удар (СУ) в сторону нарушившей команды.

10.68.3. Не более двух игроков из одной команды (включая вратаря) может находиться в площади ворот в любой момент времени. За нарушение этого правила судья должен назначить свободный удар (СУ) в сторону нарушившей команды. Если соперник имеет «реальный голевой момент», то судья назначает штрафной бросок (ШБ).

#### 10.69. Игра рукой.

10.69.1. Полевому игроку разрешается только остановить мяч «открытой рукой», и отпустить его, чтобы сыграть крюком своей клюшки. Полевой игрок не может зажимать мяч кистью руки. Рука, держащая клюшку, считается частью клюшки. За нарушение этого правила судья должен назначить свободный удар (СУ) в сторону нарушившей команды. Если соперник имеет «реальный голевой момент», то судья назначает штрафной бросок (ШБ).

10.69.2. Ни один игрок не имеет права взять и нести мяч рукой. За нарушение этого правила судья должен назначить свободный удар (СУ) в сторону нарушившей команды. Если соперник имеет «реальный голевой момент», то судья назначает штрафной бросок (ШБ).



10.69.3. Защищающийся игрок не может подбирать мяч руками с игровой площадки, закрывать мяч руками или играть в мяч руками в собственной вратарской площади. За нарушение этого правила назначается:

- штрафной бросок (ШБ);
- взятие ворот (ГОЛ), в случае, если вратарь не находится в площади ворот.

10.69.4. Мяч можно пинать, касаться или останавливать с помощью конька (за исключением, игры ногами лежа на поле).

10.69.5. Игрок не может отдавать пас рукой партнеру, который находится за центральной линией.

10.69.6. При определении «паса рукой», определяющим будет именно центральная линия.

10.69.7. Пас рукой запрещен:

- из своей зоны в зону атаки;
- из зоны атаки в свою зону;
- в зоне атаки.

10.69.8. Пас рукой в зоне защиты разрешается.

10.70. Покидание скамеек игроков. Выход на площадку

10.70.1. Ни один игрок или официальное лицо команды не могут покидать скамейку для игроков в любое время, когда есть конфликт или спор на площадке. Наказание - дисциплинарный штраф (10', желтая карточка).

10.70.2. Ни один игрок или официальный представитель команды не может себя вести агрессивно. Наказание матч-штраф (МШ, красная карточка).

10.70.3. Ни один представитель команды, должностное лицо или какие-либо другие лица, кроме игроков не могут выйти на площадку в любой момент во время игры без разрешения судьи.

10.70.4. Если официальный представитель команды выходит на площадку без разрешения судьи, он должен при первой возможности получить предупреждение от судьи и покинуть площадку. При отказе или второй, или последующих случаях, судья должен наложить матч-штраф (МШ, красная карточка).

10.70.5. Если зрители или другой человек появляется на площадке без разрешения судьи, они должны немедленно покинуть площадку.

10.70.6. Обо всех подобных случаях судья должен написать отчет соответствующим органам.

10.71. Неспортивное поведение

10.71.1. Ни один игрок не может использовать нецензурную или ненормативную лексику в отношении соперника или должностного лица.

10.71.2. Ни один игрок не может использовать непристойные жесты на площадке, скамейках игроков, или скамеек для штрафников в любое время.

10.71.3. Ни один игрок не может сопротивляться или оспаривать любое решение или поручение, данное судьей или другим должностным лицом.

10.71.4. Ни один игрок не может мешать или попытаться помешать судье или другому должностному лицу выполнять его обязанности.

10.71.5. Ни один игрок не может подстрекать другого игрока совершить какое-либо неправомерное действие.

10.71.6. Ни один игрок не может вести себя неправомерно, нарушать дух честной спортивной борьбы.

10.71.7. Ни один игрок не может находиться в судейской площади, когда часы остановлены.

10.71.8. Ни один игрок не может умышленно бить по мячу, или отбрасывать его, в момент, когда судья или должностное лицо пытается его взять.

10.71.9. Ни один игрок не может бросать мяч клюшкой или другой частью тела по бортам, воротам или другом направлении в остановке игры или в другое не отведенное для этого время.

10.71.10. Ни один игрок не должен бросать какое-либо снаряжение или предметы на площадку или вне ее в любое время.

10.71.11. Наказание за нарушения Правил, предусмотренных пп. 13.75.1 - 13.75.10:

- дисциплинарный штраф (10', желтая карточка);
- в тяжелых случаях дисциплинарный штраф до конца игры (ДИ), матч-штраф (МШ, красная карточка).

10.71.12. В тех случаях, когда нарушивший игрок со скамейки не может быть четко определен судьей в соответствии с пп. 13.75.1 - 13.75.10 Правил, на нарушившую команду будет наложен Малый скамеечный штраф (2').

10.71.13. За плевков в любого человека, на игрока должен быть наложен матч-штраф (МШ, красная карточка).

10.71.14. Ни один человек не может намеренно касаться, держать или ударять судью, или любое должностное лицо, руками или клюшкой. Никто не может толкать или атаковать судью, или любое должностное лицо за пределами площадки. Нарушение - матч-штраф (МШ, красная карточка).

10.71.15. Ни один игрок или представитель команды на скамейке игроков не должен намеренно мешать проводимой игре, в любой форме. Это включает в себя сознательную ловлю, остановку или рикошеты мяча,

касание, удерживание, подножки игрокам противоположной команды. За нарушение:

- малый штраф (2'),
- малый скамеечный штраф (2'), если нарушивший игрок со скамейки неизвестен.

#### 10.71.16. Провокация

Полевой игрок, который эмоционально торжествует взятие ворот либо пытается раздражить игроков соперника, проезжая мимо их скамейки и делая при этом торжествующие жесты, язвительные или издевательские замечания, либо отпуская в адрес соперника провокационные слова или злорадные комментарии подстрекательского характера, направленные на унижение игроков команды-соперника, или произносит слова, направленные на то, чтобы унижить игроков соперника.

10.71.17. Полевой игрок, который допускает празднование гола посредством провокационных реплик или жестов в адрес соперника, проезжая мимо его скамейки, наказывается дисциплинарным штрафом (10', желтая карточка).

#### 10.72. Представители команд на скамейке игроков

10.72.1. Официальному представителю команды на скамейке игроков запрещено:

- использовать нецензурную или ненормативную лексику в отношении соперника или должностного лица, а также показывать неприличные жесты;
- сопротивляться или оспаривать любое решение или поручение, данное судьей или другим должностным лицом;
- мешать или попытаться помешать судье или другому должностному лицу выполнять его обязанности;
- подстрекать игрока к неправомерным действиям;
- совершать какие-либо действия, нарушающие дух честной спортивной борьбы.

10.72.2. За нарушение пп. 12.76.1 на нарушившую команду должен быть наложен малый скамеечный штраф (2') и дисциплинарный штраф (10'), желтая карточка представителю команды. В тяжелых случаях:

- дисциплинарный до конца игры (ДИ);
- матч-штраф (МШ, красная карточка).

#### 10.73. Отказ начать игру

10.73.1. Если команда не прибыла или не готова начать игру, в течение 15 минут после запланированного начала матча (5 минут на турнирах) или отказывается начать игру, игра не состоится.

10.73.2. Игра будет рассматриваться как неучастие команды-нарушителя и оштрафована в соответствии с дисциплинарным регламентом Федерации. Техническое поражение со счетом 5:0 будет присуждено нарушившей команде.

10.73.3. Если обе команды находятся на площадке и одна из них отказывается начинать игру, неважно по какой причине, судья делает предупреждение капитану не желающей начинать игру команды и дает этой команде не более 30 секунд на возобновление игры. Если команда по-прежнему отказывается начинать игру, судья налагает на капитана этой команды дисциплинарный штраф (10', желтая карточка).

10.73.4. В случае повторного инцидента, судья должен сообщить Главному судье, который имеет право присудить команде техническое поражение со счетом 5:0.

10.73.5. Если матч не может быть продолжен из-за непредвиденных обстоятельств, судья должен остановить игру. Если это проблему не удастся решить в течение 30 минут, игра должна быть прекращена, и вынесено решение о переносе или отмене матча.

10.73.6. Обе команды, участвующие в игре должны быть готовы, чтобы начать игру. Ни одна из команд не имеет права игнорировать указание судьи начать игру. За нарушение - малый скамеечный штраф (2').

#### 10.74. Возобновление игры после остановки

10.74.1. После любой остановки, игра будет продолжаться со вбрасывания исключением случаев, когда судья назначил свободный удар (СУ) или штрафной бросок (ШБ).

10.74.2. Обе команды должны быть готовы к вбрасыванию, по свистку судьи. Не должно быть никаких необоснованных задержек любой команды на вбрасывании. За нарушение:

- устное предупреждение капитану нарушившей команды;
- малый скамеечный штраф (2') (за второй и в последующих случаях).

10.74.3. Если команда делает более одного изменения игроков на поле во время остановки игры, то на нее должен быть наложен малый скамеечный штраф (2').

10.74.4. Обе команды, участвующие в игре должны быть готовы продолжить игру после перерыва. За нарушение малый скамеечный штраф (2').

#### 10.75. Замена игроков

10.75.1. Игроки могут меняться в любое время на скамейку для игроков. Зона, где игроки могут меняться - 2 м от борта у скамейки игроков. Эта 2-х метровая зона, продолжается на всю длину скамейки.

10.75.2. Во время остановки игры, игроки, выходящие на площадку и уходящие с нее, могут кататься вне этой зоны для замены, без нарушения правил.

10.75.3. В ходе игры, входящие в игру игроки не должны выходить на поле до тех пор, пока уходящий игрок, по крайней мере одной ногой, не будет в зоне где разрешено меняться.

10.75.4. Входящие и уходящие с площадки игроки в зоне для смены не должны принимать активное участие в игре, пока замена не будет завершена. Если они это сделают, они несут ответственность за нарушение численного состава. За нарушение Судья должен наложить на команду малый штраф (2') на входящего в игру игрока.

10.75.5. Если нарушение численного состава происходит в течение последних 2 минут игры или овертайме, назначается штрафной бросок (ШБ) и малый штраф (2').

10.75.6. Если одновременно происходит несколько нарушений, то только первая замена будет фиксироваться как нарушение.

#### 10.76. Победитель игры

Команда, которая в конце игры забила больше голов, чем другая команда, является победителем в игре.

#### 10.77. Время

10.77.1. Номинальная длительность игр определяется следующим образом:

- на групповом этапе: 2 периода по 10 минут «грязного времени»;
- в играх плей-офф: 2 периода по 12 минут «грязного времени». Последние 2 минуты игры или овертайма - «чистое время»\*

\*- при разнице в 3 мяча, в играх плей-офф, предусмотрено «грязное время».

10.77.2. Если игровые часы работают в режиме чистого времени, то часы должны быть запущены, когда дается свисток для вбрасываний или штрафного удара. Во всех других случаях, когда судья дает свисток, часы должны быть остановлены.

10.77.3. Если игровые часы работают в режиме «грязного» времени, то часы должны быть запущены, когда дается свисток о введении мяча в игру на первом вбрасывании и должны работать непрерывно за исключением случаев, когда судья сигнализирует о том, чтобы время было остановлено (исключения предусмотрено пп. 12.81.9).

10.77.4. Судья должен остановить время только в следующих случаях:

- игрок получил травму,
- мяч покидает пределы площадки, застревает или других случаях, когда игру невозможно продолжить немедленно,
- на время тайм-аута
- судьи должны посоветоваться друг с другом: при назначении штрафного броска (ШБ), в случае чрезвычайной ситуации.

10.77.5. Последние 2 минуты игры или в овертайме идет «чистое время» и игровые часы должны быть остановлены, когда судья дает свисток для остановки игры.

10.77.6. Команды должны поменяться сторонами после каждого периода.

10.77.7. Все игроки должны немедленно покинуть поле в конце каждого периода. Они должны вернуться оперативно скамейке игроков, когда дается 2 минуты на отдых, судьей времени игры.

10.77.8. В конце игры, все игроки должны пожать друг с другу руки. Несоблюдение этого правила приведет к тому, судьи должны написать отчет в соответствующие органы для принятия соответствующих мер, которые необходимо принять. Капитан каждой команды должен пожать друг другу руки и судьбе. Несоблюдение этого правила может привести к возможному применению дисциплинарных мер.

10.77.9. Должна быть выдержана пауза не менее 10 минут между играми подряд одной команды.

10.77.10. При выполнении штрафного броска (ШБ) игровые часы должны быть остановлены.

#### 10.78. Тайм Аут

10.78.1. В ходе каждого периода в игре (в том числе овертайме, но не в серии буллитов) капитан каждой команды может попросить судью о тайм-ауте продолжительностью 30 секунд. Попросить о тайм-ауте можно только во время остановки игры.

10.78.2. Судья, разрешивший тайм-аут, немедленно должен просигнализировать остановить время игры и сообщить диктору, какая команда взяла на тайм-аут.

10.78.3. Судья-хронометрист должен просигнализировать судье, когда 30 секунд истекут.

10.78.4. Игра возобновляется в том месте, где была до тайм-аута.

#### 10.79. Свисток

10.79.1. Судья дает свисток, указывая, что игра начнется со вбрасывания, свободного удара (СУ) или штрафного броска (ШБ), игроки должны немедленно следовать указанием судьи продолжить играть. За нарушение судья наказывает игрока дисциплинарным штрафом (10', желтая карточка).

#### 10.80.Травмы

10.80.1. Если очевидно, что игрок получил серьезную травму, судья должен немедленно остановить игру.

10.80.2. Если игрок получил травму и не может продолжать играть или отправиться на скамейку, игра продолжается, пока его команда не завладела мячом, если любая команда не имеет выигрышное положение или реальный «голевой момент».

10.80.3. Если судья должен остановить игру из-за травмированного игрока, то травмированный игрок должен отправиться на скамейку игроков. После этого игрок не может оставаться на площадке для продолжения игры.

10.80.4. Травмированный игрок, который отказывается покинуть площадку, должен быть наказан малым штрафом (2').

10.80.5. Если удаленный игрок получил травму, он может отправиться в раздевалку, и, если на него был наложен штраф, требующий присутствия игрока на скамейке штрафников, нарушившая команда должна немедленно поместить другого игрока, который будет отбывать штраф, за исключением, если травмированный оштрафованный игрок, сможет вернуться.

10.80.6. Оштрафованный игрок не имеет право играть, пока его штраф не истек. Наказание - дисциплинарный штраф до конца игры (ДИ).

10.80.7. Если вратарь получает травму или плохо себя чувствует, он должен быть готов возобновить игру сразу или заменен на запасного вратаря, без задержки игры, по указанию судьи.

10.80.8. Если оба вратаря команды выведены из строя или не в состоянии играть, команде должно быть предоставлено время (максимум 10 минут), чтобы переодеть полевого игрока во вратаря.

10.80.9. При попадании мяча в маску вратарю (в голову), особенно после мощного броска, если по мнению судьи вратарь теряет способность защищать ворота, или если есть признаки серьезной травмы, судья должен остановить игру немедленно, в случае если нет мгновенной возможности забить гол.

#### 10.81.Кровотечение

10.81.1. Любой игрок, у которого есть кровотечение, должен быть заменен сразу же, когда кровотечение заметили. Запасной игрок может сразу выйти

на замену. Игрок не может вернуться на площадку, пока кровотечение не будет остановлено. За нарушение - дисциплинарный штраф до конца игры (ДИ).

10.81.2. Следы крови на площадке должны быть удалены в соответствии с национальным законодательством. Кроме того, любые части экипировки или одежды должны быть заменены. Судьи должны указать те предметы экипировки, которые следует заменить. Игрок не должен появляться на площадке в экипировке или одежде, испачканной кровью. За нарушение - дисциплинарный штраф до конца игры (ДИ).

#### 10.82. Жесты судей

Для понимания игры для игроков и зрителей, судьи применяют жесты, обозначающие правила игры. (рис. 26).



Приглашение команд. Вбрасывание



Свободный удар



Нет гола. Отмена решения



Тайм-аут



Взятие ворот (ГОЛ)





Штрафной бросок (буллит)



Отложенный штраф



2-х минутный штраф



5-ти минутный штраф



Дисциплинарный штраф, Желтая карточка



Большой штраф, Красная карточка



Атака игрока, не владеющего мячом



Неправильная атака



Грубость



Толчок клюшкой



Задержка руками



Колоющийся удар  
(движение рук от себя)



Удар соперника клюшкой



Подножка



Задержка соперника клюшкой  
(движение рук на себя)



Игра высоко поднятой клюшкой.  
Опасная игра высоко поднятой  
клюшкой



Удар локтем



Атака соперника сзади



Толчок соперника на борт



Удар концом клюшки



Удар коленом



Атака в область головы или шеи



Нарушение численного состава

Рисунок 26

### 10.83. Таблицы штрафов и дисквалификаций

Условные обозначения:

- (2 мин) - малый штраф;
- (5 мин) - большой штраф;
- (10 мин) - дисциплинарный штраф (желтая карточка);
- (5 мин + ДИ) - большой + дисциплинарный штраф до конца игры (красная карточка);
- МШ - матч штраф (красная карточка);
- ШБ - штрафной бросок;
- СУ - свободный удар.

Таблица №37

Нарушение	Правило	Стандартный штраф	Повреждение или ситуации	Травма
Атака игрока не владеющего мячом (блокировка)	10.47.	(2 мин)	-	-
Неправильная атака	10.48.	(2 мин)	(5 мин) или (5+ДИ) __	МШ __

Грубость, драки	10.49.	(2 мин); (5 мин) Или также отвечает на грубость  Драка (5+ДИ) __	Снимает перчатки (10 мин) __ Хватает за шлем: (5 мин) за волосы (5+ДИ) __ «Третий лишний» (5+ДИ) __	Зачинщик в драке: МШ __
Толчок соперника клюшкой	10.50.	(2 мин)	(5 мин) или (5+ДИ) __	МШ __
Задержка соперника руками	10.51.	(2 мин) или Задержка клюшки соперника	«1 в 0» - ШБ / ГОЛ	-
Колющий удар	10.52.	Попытка: (5мин) Удар: (5+ДИ) __	МШ __	-
Удар соперника клюшкой	10.53.	(2 мин)	(5 мин) или (5+ДИ) __ Замахивается в конфликте: (5+ДИ) __ «1 в 0» - ШБ / ГОЛ	МШ __
Подножка	10.54.	(2 мин)	(5 мин) или (5+ДИ) __ «1 в 0» - ШБ / ГОЛ	МШ __
Задержка соперника клюшкой	10.55.	(2 мин)	(5 мин) или (5+ДИ) __ «1 в 0» - ШБ / ГОЛ	МШ __
Опасная игра высоко поднятой клюшкой	10.56.	(2 мин)	Случайная травма (5 мин) или (5+ДИ) __ «1 в 0» - ШБ / ГОЛ	МШ __
Удар соперника локтем	10.57.	(2 мин)	(5 мин) или (5+ДИ) __	МШ __
Атака сзади	10.58.	(5 мин)	(5+ДИ) __	МШ __

Толчок соперника на борт	10.59.	(2 мин)	(5 мин) или (5+ДИ) __	МШ __
Удар концом клюшки	10.60.	Попытка: (5мин) Удар: (5+ДИ) __	МШ __	МШ __
Удар коленом	10.61.	(5 мин)	(5+ДИ) __	МШ __
Удар головой	10.62.	Попытка: (5+ДИ) __ Удар: МШ __	МШ __	МШ __
Атака в область головы и шеи	10.63.	(5 мин)	(5+ДИ) __	МШ __
Удар соперника ногой	10.64.	МШ __	МШ __	МШ __
Симуляция, нырок	10.65.	(10 мин) __	-	-
Нарушение численного состава	10.75.4.	(2 мин)	В последние 2 мин: ШБ + (2 мин)	-

10.84. Штрафы за задержку игры представлены в таблице №39

Таблица №39

Нарушение	Стандартный штраф	Ситуации
Игра лежа ногой	СУ	Голевой момент: ШБ
Высоко поднятая клюшка и мяч	СУ	Голевой момент: ШБ
Вратарь удерживает мяч более 3-х секунд или прижимает мяч за пределами разрешенной зоны	СУ	Последние 2 мин: ШБ
Вратарь за центральной линией	(2 мин)	-
Атакующий игрок в площади ворот	СУ	-
Более 2-х игроков в площади ворот	СУ	Голевой момент: ШБ
Задержка мяча рукой	СУ	Голевой момент: ШБ
Задержка мяча в площади ворот	ШБ	Гол (вратарь в не площади ворот)
Пас рукой	СУ	-
Задержка вбрасывания	1-й раз: смена игрока, предупреждение 2-й раз - (2	-

	мин)	
Задержка мяча, выброс мяча за пределы площадки	СУ	Посл. 2 мин: ШБ
Сдвигает умышленно ворота	(2 мин)	Голевой момент: ШБ, последние 2 мин: ШБ + (2 мин), пустые ворота: ГОЛ, атакующий сдвигает: (10 мин) __

## 10.85. Штрафы за неспортивное поведение представлены в таблице №40

Таблица №40

Нарушение	Стандартный штраф	Ситуации
Игра сломанной клюшкой	(10 мин) __	-
Отбрасывание клюшки	(10 мин) __	-
Бросание клюшки	Игрок бросает в мяч: (5 мин)	Представитель бросает в мяч: (5+ДИ) __ В соперника: МШ __
Провокация	(10 мин) __	-
Покидание скамеек игроков	(10 мин) __	-
Агрессивное поведение, выход на площадку без разрешения судьи	МШ __	-
Неспортивное поведение: Нецензурная лексика и жесты, оспаривание действий судьи, броски после свистка, удары по борту клюшкой или бросание предметов	(10 мин) __; Малый скамеечный (2 мин)	(5+ДИ) __ или МШ __
Плевков в человека	МШ __	-
Оскорбление судей	(10 мин) __	(5+ДИ) __ или МШ __
Оскорбление судей - физический контакт	МШ __	-
Мешает проводить игру на скамейке игроков	(2 мин)	-
Неспортивное поведение - представитель команды	(2 мин) + (10 мин) __	(5+ДИ) __ или МШ __

Нарушение	Стандартный штраф	Ситуации
Отказ начать игру	(10 мин) __ капитану	-
Оштрафованный игрок вступает в игру	(2 мин)	-
Травмированный игрок не покидает площадку	(2 мин)	-
Игрок с кровотечением	ДИ) __	-
Нарушение правил экипировки	В остановке -1-й раз: предупреждение, играет: (10 мин) __	2й - раз ДИ) __

10.86. Дисциплинарные санкции представлены в таблице №41

Таблица №41

№	Нарушение	Дисквалификация
1.	Игрок или тренер команды, наказанный большим (5+20 мин) штрафом	1 календарный матч
2.	Игрок или тренер команды, наказанный матч-штрафом (25 мин)	2 календарных матча или 5 календарных матчей
3.	За опоздание на игру, или ее задержку более чем на 20 мин	решение СДК
4.	Кодекс этики: Игрок не пожимает руку или не присутствует на послематчевом рукопожатии	1 раз предупреждение, (желтая карточка) следующий раз
5.	Церемония награждения: не присутствует на награждении или фотографировании	решение СДК
6.	Игра с незаявленным игроком и/или игрок принимал участие в матче под чужой фамилией	техническое поражение
7.	Неспортивное поведение: Игрок, игроки, тренеры, представители команды, или болельщики команды оскорбляют, делают непристойные жесты или нецензурно выражались в адрес судей или официальных лиц, или применили физический контакт рассмотрен на специальном заседании	решение СДК
8.	Неправильно оформленная, несвоевременно	предупреждение

	поданная заявка или взнос	
9.	Нарушение правил экипировки и игровой формы (свитера и гамаши одного цвета)	предупреждение

#### 10.87. Состав судейской коллегии

Главная судейская коллегия (далее - ГСК) утверждается Федерацией. Численный состав судейской коллегии должен соответствовать КТСС.

#### 10.88. Общие обязанности судей

Спортивный судья - физическое лицо, уполномоченное организаторами спортивных соревнований для обеспечения соблюдения Правил, Регламента и Положения о проведении соревнований, прошедший специальную подготовку и получивший соответствующую квалификационную категорию.

На всех официальных спортивных соревнованиях для всех судей обязательна единая форма одежды: полосатая рубашка утвержденного образца, черные брюки и черный шлем.

Судья обязан:

- ознакомиться с Положением данного соревнования, твердо знать и неуклонно выполнять Правила, быть организованным, дисциплинированным, объективным, честным и беспристрастным;
- явиться в назначенный срок на место проведения соревнований;
- сообщить главному судье соревнований или организатору соревнований о любом случае нарушения участниками Правил соревнований и норм поведения, а также о любых несчастных случаях и происшествиях;
- судьи несут ответственность перед Федерацией за надлежащее исполнение своих профессиональных обязанностей.

#### 10.89. Поведение судьи

10.89.1. Судья обязан уверенно выносить наказания игрокам, которые нарушают правила поведения или играют грубо и опасно.

10.89.2. Судья должен предельно внимательно оценивать ситуации, чтобы совершившая нарушение команда не получила преимущества. Когда судья дает игроку предупреждение или наказание, это должно происходить следующим образом: судья информирует игрока в устной форме и условными жестами о совершенном им нарушении и о том, на сколько минут он удаляется. В случае предупреждения показывается желтая карточка, в случае удаления до конца матча - красная карточка. Если матч помогает обслуживать судья-секретарь, судья в поле должен сообщить ему о причине



и продолжительности удаления. Если судьи-секретаря нет, эта информация передается тренерам команды.

10.89.3. Судье запрещается покидать место проведения соревнований без разрешения главного судьи соревнований.

#### 10.90. Главный судья соревнований

Главный судья соревнований является руководителем судейской коллегии и отвечает за проведение соревнований в соответствии с данными Правилами, Регламентом и Положением о проведении соревнований.

10.90.1. Главный судья соревнований обязан:

- изучить до начала соревнований Положение о соревновании, уточнить программу соревнований и допуск участников;
- получить утвержденный акт готовности спортсооружения к проведению соревнования;
- проверить наличие судейского инвентаря, надёжность работы средств связи;
- провести до начала соревнований совместное заседание судейской коллегии и жеребьёвку с представителями;
- обеспечивать оперативное принятие решений на поступающие протесты, жалобы;
- ставить в известность обо всех изменениях всех заинтересованных лиц и участников соревнований;
- сдать отчёт и всю судейскую документацию в Федерацию и организацию, проводящую соревнования, в десятидневный срок по окончании соревнований.

10.90.2. Главный судья имеет право:

- вносить изменения в программу соревнований по согласованию с проводящей организацией и представителями команд;
- после прибытия на арену, может принять решение, проводить или не проводить матч на данной площадке;
- отменить соревнования, отложить их начало, прекратить начавшееся соревнование или устроить перерыв в случаях, если:
  - а) место соревнований или оборудование не соответствует правилам соревнований;
  - б) метеорологические условия или другие причины угрожают безопасности участников;
  - в) отсутствует медицинское обеспечение;
  - г) отсутствует служба безопасности.

- производить изменения в расписании соревнований, если в этом возникла необходимость (не меняя установленные Положением условия проведения данных соревнований);
- налагать дисциплинарные взыскания, делать замечания, дисквалифицировать участников данных соревнований, допустивших нарушение Правил, дисциплины или этических норм;
- исключать из числа участников спортсменов, не соответствующих требованиям Положения о соревновании по возрасту, квалификации, в результате допущенной ошибки или преднамеренной дезинформации;
- отстранять от работы на соревнованиях тренеров, представителей, совершивших грубые нарушения дисциплины;
- отменить решение любого судьи, если он убедился, что ранее вынесенное решение ошибочно;
- назначать судей и отстранять их от работы, если они совершили грубые ошибки или не справляются с возложенными на них обязанностями;
- принимать решения по другим вопросам, возникающим в ходе соревнований, руководствуясь нормативными актами в области физической культуры и спорта, а также общепринятыми в спорте принципами и традициями;
- возлагать свои обязанности по объективным причинам на заместителя главного судьи.

#### 10.91. Заместитель главного судьи

Заместитель Главного судьи соревнований обязан:

- обеспечить организацию, руководство и контроль работы судейских бригад;
- докладывать по окончании матча главному судье соревнований о ходе соревнований;
- давать оценку работе каждого судьи.

#### 10.92. Главный секретарь

Главный секретарь и отвечает за своевременную подготовку и оформление всей документации, относящейся к проведению соревнований, за правильностью заполнения протокола.

Главный секретарь обязан:

- изучить Регламент и Положение о проведении соревнования;
- согласовать с главным судьей программу соревнований;
- подготовить таблицы для подсчёта очков;

- составить заявки на канцелярские принадлежности, оборудование и инвентарь для работы;
- подготовить тексты для дипломов, грамот, программ, технических результатов и т.п.;
- организовать регистрацию явки официальных представителей на заседания;
- обеспечить судейские бригады необходимыми бланками, протоколами и формами для проведения соревнований;
- принимать от представителей заявления о замене участников и протесты, вносить изменения в официальную документацию.

#### 10.93. Судья в поле

Судья в поле обязан:

- осмотреть площадку, оценить ее пригодность к проведению матча;
- проверить работу информационного табло;
- убедиться в правильности и наличии полной игровой формы и экипировки спортсменов участвующих в предматчевой разминке.

10.93.1. По результатам проверок и осмотров судья в поле обязан обратить внимание должностных лиц Клуба - «хозяина поля» на незамедлительное устранение выявленных нарушений и недостатков в подготовке к матчу.

10.93.2. В случае существенных нарушений настоящего Регламента, препятствующих надлежащему и безопасному проведению матча, судья обязан незамедлительно доложить о выявленных нарушениях в Комитет по проведению соревнований для принятия оперативных решений. Все замечания судья обязан отразить в официальных документах. Главный судья несет ответственность за надлежащее оформление стартового протокола, электронной версии протокола матча, включая их подписание полномочными представителями обеих команд. После окончания матча главный судья обязан получить от судьи - секретаря официальный протокол, проверить его, сделать соответствующие записи и подписать. Подписывать официальный протокол матча обязаны судья и главный тренер команды, участвующих в матче.

10.93.3. Если в ходе проведения матча имели место удаления игроков или официальных лиц команд с поля, за которые они должны быть подвергнуты дисциплинарным санкциям, а также случаи не обеспечения общественного порядка и безопасности на стадионе, главный судья матча (а при необходимости и его помощники), в течение часа после окончания матча обязан направить рапорты о случившемся. Проинформировать судейский Комитет о проведенном матче по телефону/факсу. В случае применения к

игроку или представителю одной из команд наказания в виде дисциплинарного штрафа до конца игры, главный судья в соответствующей графе официального протокола матча обязан указать номер и пункт статьи, согласно которой применено наказание. Официальные представители (главные тренеры) команд, принявших участие в матче, обязаны подписать официальный протокол матча в течение 30 минут после окончания матча. После оформления официального протокола матча, главный судья обязан в течение 24 часов после окончания матча, выслать в Федерацию официальный протокол матча, и при (необходимости) рапорт, содержащий подробное описание нарушений, зафиксированных в протоколе, и нарушений порядка подготовки и проведения матча, установленных Регламентом соревнований.

10.94. Помощник судьи в поле (судьи за воротами) обязан:

- фиксировать выход мяча за пределы поля;
- помогать главному судье при удалении игроков при нарушении Правил;
- фиксировать контроль и назначение свободного удара;
- проводить вбрасывания мяча;
- следить за численными составами команд;
- судьи за воротами определяют, прошел ли мяч между стойками ворот, и пересек ли он при этом полностью линию ворот и дают соответствующий сигнал. Назначается ОСФ или РСФ, в случаях, предусмотренных Регламентом соревнований. Подчиняется главному судье.

10.95. Судья - регистратор

Является официальным лицом матча, которое подчиняется во время матча главному судье. Целью работы судьи-регистратора является контроль за соблюдением Правил игры игроками матча, объективное и достоверное заполнение документации (протокола) матча.

Фиксирует номера игроков каждой команды, находящихся на площадке, когда был заброшен мяч, после этого передает эти данные главному секретарю. Подчиняется главному судье.

Судья-регистратор обязан:

- вести протокол матча, фиксируя номера игроков каждой команды, находящихся на площадке, все голы и удаления, замены вратарей и тайм-ауты передавать эти данные главному секретарю;
- объявлять обо всех событиях матча по микрофону участникам матча.

Судья-хронометрист (судья времени матча) обязан:

- обеспечить отсчет времени перед матчем; время начала и окончания каждого периода и матча, перерыв между периодами;



## ГРУППА «В»

№	-	1	2	3	4	И	В	ВД	Н	ПД	П	Мячи	О
1	1		.....	.....	.....								
2	2	.....		.....	.....								
3	3	.....	.....		.....								
4	4	.....	.....	.....									

Приложение № 3  
к разделу 10 настоящих Правил

## ПЛЕЙ-ОФФ

¼ финала

1/2 финала

Финал

Победитель





## **11. Правила спортивных дисциплин, объединенных наименованием «самокат»**

11.1. Принимая участие в соревнованиях, спортсмен обязан носить шлем во время официальных тренировок и соревнований.

11.2. Судейская коллегия.

11.2.1. Количественный состав судейской коллегии определяется в зависимости от статуса, программы соревнований и утверждается организатором за 14 дней до их проведения (количественный состав судейской коллегии приведен ниже). Главная судейская коллегия соревнований возглавляется главным судьей и состоит из главного судьи, заместителя главного судьи, главного секретаря, заместителя главного секретаря.

11.2.2. В состав судейской коллегии могут входить:

- главный судья - 1 чел.;
- заместитель главного судьи - от 1 до 2 чел.;
- главный секретарь - 1 чел.;
- заместитель главного секретаря - 1 чел.;
- линейный судья - от 3 до 5 чел.;
- судья-информатор от 1 до 2 чел.;
- судья-хронометрист от 1 до 2 чел.

11.2.2.1. Главный судья.

Главный судья не участвует в процессе подсчета очков.

Ответственность главного судьи:

- обеспечение соблюдения правил соревнований при одновременном обращении в судейскую коллегия спортсменов/представителей по любым вопросам о дисквалификации;
- представление судей при взаимодействии с организатором соревнований, местным организационным комитетом, Федерацией и спортсменами.

Главный судья отвечает за технические аспекты, проведение и судейство соревнования, и в зависимости от ранга соревнований, должен иметь необходимое число заместителей, которые ему подчиняются и выполняют его поручения, принимает окончательное решение о выполненных трюках программы спортсмена.

Все спортсмены, и другие участники соревнований, присутствующие внутри зоны соревнований, должны подчиняться распоряжениям Главного судьи.

11.2.2.2. Судья-хронометрист.



Судья-хронометрист несет ответственность за учет времени выступления каждого спортсмена во время соревнований. Судья-хронометрист работает с помощью хронометра с точностью до 1/10 секунды.

Судья-хронометрист подчиняется главному судье. Он сообщает о времени непосредственно судье-информатору и Главному судье.

#### 11.2.2.3. Судья-информатор.

Судья-информатор является связующим звеном между участниками соревнований, судьями, отвечает за своевременный старт участника.

Судья-информатор находится на площадке все время соревнований, организует и проводит информационное собрание для участников перед началом их попыток.

#### 11.2.2.4. Главный секретарь соревнований.

Главный секретарь соревнований отвечает за подготовку всех документов, необходимых для работы судейской коллегии соревнования.

Главный секретарь должен взаимодействовать с Главным судьей и комиссией по допуску, которая предоставляет список зарегистрированных спортсменов, документы которых были проверены, и они получили право участвовать в соревнованиях.

Комиссия по допуску предоставляет Главному секретарю список участников в цифровом формате (электронную таблицу), на основе которого Главный секретарь составляет стартовый список спортсменов.

В функции Главного секретаря входит распечатка судейских листов для каждого из судей и сбор заполненных листов соревнований.

В случае использования электронной системы судейства соревнований, Главный секретарь отвечает за настройку, запуск системы, обслуживание ее в процессе проведения соревнований, получение и выдачу результатов.

В случае, если подсчет очков производится вручную, без помощи электронной системы судейства, Главный секретарь соревнований работает на персональном компьютере, подключенном к интернету, распечатывая судейские листы на принтере.

Главный секретарь оформляет итоговые протоколы в соответствии с требованиями Положения.

Главный секретарь прибывает на место проведения соревнований не позднее, чем за день до начала первого дня тренировки.

Главный секретарь составляет:

- списки участников;
- стартовые списки спортсменов;

В любой ситуации, которая оказывает существенное влияние на проведение соревнования, Главный секретарь в течение следующих 10 (десяти) минут описывает инцидент/происшествие в форме, которая должна содержать следующую информацию:

кто принял решение;

мероприятие и/или пострадавший спортсмен;

дата и время принятия решения;

описание решения;

объект влияния (результаты, расписание или другое);

подпись Главного судьи, подтверждающего точность описания инцидента Главным секретарем.

### 11.3. Снаряжение и экипировка.

11.3.1. Самокат состоит из руля, деки и двух колёс, прикреплённых вилкой на переднем колесе и трубчатой втулкой на заднем колесе. На передней и задней осях допускается использовать пеги - цилиндрические элементы, предназначенные для выполнения скольжений по фигурам парка.

Могут быть использованы самокаты, которые соответствуют следующим требованиям:

- самокат не электрический;

- самокат не складной;

- имеет два колеса;

- диаметр колёс не превышает 135 мм;

- самокат находится в технически исправном состоянии.

Ответственность за исправное техническое состояние самоката возлагается на спортсмена или его законного представителя.

### 11.3.2. Защитное снаряжение.

11.3.2.1. Шлем должен быть предназначен для использования в экстремальных спортивных дисциплинах роллер спорта, скейтбординга, велоспорта BMX и иметь форму, которая закрывает затылочную часть головы спортсмена цельным куском пластика, иметь жесткую или мягкую внутреннюю прокладку, компенсирующую удары, иметь подбородочный ремень с замком на пряжке. Шлем должен быть сертифицированным в соответствии с международными стандартами.

11.3.2.2. Кроме шлема спортсмен может использовать защитное снаряжение, которое он считает необходимым для обеспечения своей безопасности.

11.3.2.3. Решение о выборе модели шлема и другого защитного снаряжения и ответственность за это решение возлагается на спортсмена или его законного представителя.

11.3.2.5. Форма шлема, допускаемая для использования, представлена на рис. 27.



Рисунок 27.

#### 11.4. Подготовка к соревнованиям.

11.4.1. Судейское собрание должно проводиться перед каждым днем соревнований. На этой встрече должны присутствовать: главный судья, линейные судьи, главный секретарь. Бригада судей должна осмотреть площадку соревнований, элементы и фигуры, их сложности и критерии оценки.

11.4.2. Собрание спортсменов должно проходить в месте проведения мероприятия для каждой группы участников на каждом этапе соревнований. Собрание спортсменов организовывается главным судьей для спортсменов, тренеров и представителей команд. На собрании главный судья информирует спортсменов о расписании и системе соревнований, критериях оценок.

11.4.3. Стойка информации - на соревнованиях должна быть оборудована информационная зона или информационное табло для спортсменов, тренеров, представителей команд. Там должна размещаться актуальная информация о расписании мероприятий, формате соревнований, результатах соревнований.

#### 11.5. Предсоревновательные процедуры.

11.5.1. Предсоревновательная тренировка (прикатка).

Спортсменам должно быть предоставлено не менее 60 минут тренировки до начала соревнований.

11.5.2. Разминка.

Спортсменам должно быть предоставлено не менее 5 минут для проведения разминки перед выступлением. Во время проведения разминки

на площадку, предназначенную для проведения соревнований, допускаются спортсмены, которые будут принимать участие в следующем раунде.

Спортсмены не должны занимать зону соревнований дольше времени, отведенного на разминку.

Ответственным за проведение разминки является главный судья.

Время проведения разминки может быть сокращено по решению главного судьи.

### **11.6. Правила спортивной дисциплины «самокат - улица»**

11.6.1. Соревнования по спортивной дисциплине «самокат - улица» должны проводиться на специальной площадке (скейтпарке), предназначенной для данной спортивной дисциплины.

11.6.2. Площадка должна содержать характерные для данной спортивной дисциплины фигуры имитирующие элементы городской среды и фигуры или места, предназначенные для набора спортсменами необходимой скорости: фигуры для разгона, перила, ступени, грани.

11.6.3. Площадка должна соответствовать статусу соревнований и пройти согласование главного судьи.

11.6.4. Спортсмены могут свободно выбирать тип трюков и зону площадки, которые они будут использовать.

11.6.5. Форматы заездов.

11.6.5.1. Попытка.

11.6.5.1.1. В формате Попытки спортсмены выступают по одному в течение заданного промежутка времени.

11.6.5.1.2. Длительность промежутка времени составляет 45 секунд.

11.6.5.1.3. После окончания времени, отведенного на попытку, спортсмен выполняет свой лучший трюк в любом месте площадки.

11.6.5.1.4. В формате Попытки спортсмен выполняет два заезда. В зачет идет результат лучшего заезда.

11.6.5.1.5. Для оценки судьями используется шкала от 0,00 до 100 баллов. Самый высокий и самый низкий балл за каждый проезд отбрасываются, а оставшиеся баллы складываются, и затем усредняются до двух десятичных цифр.

11.6.5.1.6. Очки за попытку и лучший трюк должны распределяться следующим образом: 70% за попытку, 30% за лучший трюк.

11.6.5.2. Свободное катание.

11.6.5.2.1. В формате Свободного катания спортсмены выступают группами по 3-6 человек в течение заданного промежутка времени. Количество спортсменов в группе определяется в Положении к соревнованиям.

11.6.5.2.2. Длительность промежутка времени определяется в Положении к соревнованиям и составляет от 2 до 10 минут.

11.6.5.2.3. Для оценки судьями используется шкала от 0,00 до 100 баллов. Самый высокий и самый низкий балл за каждый проезд отбрасываются, а оставшиеся баллы складываются, и затем усредняются до двух десятичных цифр.

11.6.6. Этапы соревнований.

11.6.6.1. Соревнования в спортивной дисциплине «самокат - улица» могут состоять из следующих этапов: квалификации, полуфинала и финала.

11.6.6.2. Секретарь соревнований разделяет спортсменов на группы, в каждой из которых должно быть от 3 до 6 спортсменов. При этом количество стартовых групп должно быть выбрано таким образом, чтобы в как можно большем количестве групп присутствовало 6 спортсменов. Рекомендации по формированию групп спортсменов и этапов приведены в таблице № 42.

Таблица № 42

Количество участников	Этапы соревнований	Порядок перехода в следующий этап	Число и состав стартовых групп
3-8	2 этапа: Квалификация; Финал	4 лучших спортсмена в Квалификации попадают в Финал	Квалификация: 1 или 2 группы Финал: 1 группа 3-4 человека
9-15	2 этапа: Квалификация; Финал	8 лучших спортсменов в Квалификации попадают в Финал	Квалификация: группы по 4-5 человек Финал: 2 группы по 4 человека
16-21	2 этапа: Квалификация; Финал	12 лучших спортсменов в Квалификации попадают в Финал	Квалификация: см. п. 15.6.2. Полуфинал: группы по 4-6 человек Финал: группы по 4-6 человек
Более 21	3 этапа: Квалификация; Полуфинал; Финал	16 - 24 лучших спортсмена в Квалификации попадают в Полуфинал; 10 - 12 лучших спортсменов в Полуфинале попадают в Финал	Квалификация: см. п. 15.6.2. Полуфинал: группы по 4-6 человек Финал: группы по 4-6 человек

11.6.3. Квалификация проводится в формате Попытки или Свободного катания.

11.6.6.4. Полуфинал проводится в формате Попытки.

11.6.6.5. Финал проводится в формате Попытки.

11.6.7. Формирование стартовых списков.

11.6.7.1. Стартовые списки на квалификацию формируются на основании жеребьевки (способ жеребьевки определяется по решению главного судьи).

11.6.7.2. Стартовые списки на полуфинал формируются по результатам квалификации в обратном порядке. Количество спортсменов в полуфинале определяется в соответствии с таблицей № 42 настоящих Правил и Положением о соревнованиях.

11.6.7.3. Стартовые списки на финал формируются по результатам полуфинала в обратном порядке. Количество спортсменов в финале определяется главным судьей в соответствии с таблицей № 42 настоящих Правил и Положением о соревнованиях.

## **11.7. Правила спортивной дисциплины «самокат - парк»**

11.7.1. Соревнования по спортивной дисциплине «самокат - парк» должны проводиться на специальной площадке (скейтпарке), предназначенной для данной спортивной дисциплины.

11.7.2. Площадка должна содержать характерные для данной спортивной дисциплины фигуры, предназначенные для выполнения спортсменами акробатических трюков в воздухе и на плоскости: фигуры для разгона, трамплины, фигуры с радиусами, фигуры с двумя радиусами и т.д.

11.7.3. Площадка должна соответствовать статусу соревнований и пройти согласование главного судьи.

11.7.4. Спортсмены могут свободно выбирать тип трюков и зону площадки, которые они будут использовать.

11.7.5. Форматы заездов.

11.7.5.1. Попытка.

11.7.5.1.1. В формате Попытки спортсмены выступают по одному в течение заданного промежутка времени.

11.7.5.1.2. Длительность промежутка времени определяется в Регламенте соревнований и составляет от 45 до 60 секунд.

11.7.5.1.3. В формате Попытки спортсмен выполняет два заезда. В зачет идет результат лучшего заезда.

11.7.5.1.4. Для оценки судьями используется шкала от 0,00 до 100 баллов. Самый высокий и самый низкий балл за каждый проезд отбрасываются, а оставшиеся баллы складываются, и затем усредняются до двух десятичных цифр.

#### 11.7.6. Этапы соревнований.

11.7.6.1. Соревнования в спортивной дисциплине «самокат – парк» могут состоять из следующих этапов: квалификации, полуфинала и финала.

11.7.6.2. Секретарь соревнований разделяет спортсменов на группы, в каждой из которых должно быть от 3 до 6 спортсменов. При этом количество стартовых групп должно быть выбрано таким образом, чтобы в как можно большем количестве групп присутствовало 6 спортсменов. Рекомендации по формированию групп спортсменов и этапов приведены в таблице № 42.

#### 11.7.7. Формирование стартовых списков.

11.7.7.1. Стартовые списки на квалификацию формируются на основании жеребьевки (способ жеребьевки определяется по решению Главного судьи).

11.7.7.2. Стартовые списки на полуфинал формируются по результатам квалификации в обратном порядке. Количество спортсменов в полуфинале определяется Главным судьей в соответствии с таблицей № 43 и Положением о соревнованиях.

11.7.7.3. Стартовые списки на финал формируются по результатам полуфинала в обратном порядке. Количество спортсменов в финале определяется в соответствии с таблицей № 43 и Положением о соревнованиях.

Таблица № 43

Количество участников	Этапы соревнований	Порядок перехода в следующий этап	Число и состав стартовых групп
3-8	2 этапа: Квалификация; Финал	4 спортсмена с наибольшим количеством баллов в Квалификации попадают в Финал	Квалификация: 1 или 2 группы Финал: 1 группа 3-4 человека
9-15	2 этапа: Квалификация; Финал	8 спортсменов с наибольшим количеством баллов в Квалификации попадают в Финал	Квалификация: группы по 4-5 человек Финал: 2 группы по 4 человека
16-21	2 этапа: Квалификация; Финал	12 спортсменов с наибольшим количеством баллов	Квалификация: см. п. 11.6.7.1.1. Полуфинал: группы по

		в Квалификации попадают в Финал	4-6 человек Финал: группы по 4-6 человек
Более 21	3 этапа: Квалификация; Полуфинал; Финал	16-24 спортсмена с наибольшим количеством баллов в Квалификации попадают в Полуфинал; 10-12 спортсменов с наибольшим количеством баллов в Полуфинале попадают в Финал	Квалификация: см. п. 11.6.7.1.1. Полуфинал: группы по 4-6 человек Финал: группы по 4-6 человек

### 11.8. Регламент процесса подсчета очков.

11.8.1. В случае равенства баллов учитывается заезд с более высоким количеством баллов.

11.8.2. Если равенство сохраняется, то судьи по очереди объявляют победителя. У каждого судьи есть только один голос. Главный судья подсчитывает количество голосов судей и выносит окончательное решение.

11.8.3. После того, как результаты соревнований утверждены и подписаны главным судьей и главным секретарем, они являются окончательными и обжалованию не подлежат.

### 11.9. Хронометраж.

11.9.1. Все устройства и другие инструменты, используемые для измерения или сигнализации времени выступления спортсменов, управляются судьей-хронометристом.

11.9.2. Спортсмены могут начать свои выступления только после сигнала судьи-информатора.

11.9.3. При любых форматах заездов спортсмен должен начать выступление в течение 5 секунд после сигнала начала выступления. Если спортсмен не начинает выступление, то попытка не засчитывается.

11.9.4. Часы запускаются судьей-хронометристом, когда спортсмен ставит обе ноги на деку самоката.

11.9.5. Судья-хронометрист подает звуковой сигнал за 10 секунд до окончания времени выступления и по истечении времени в конце выступления спортсмена.



11.9.6. Трюк будет засчитан только если он будет окончен до сигнала, уведомляющего об окончании попытки. Главный судья решает, засчитывать или нет, трюк, выполнение которого остановил сигнал.

11.9.7. В дисциплине «самокат - улица» судья-хронометрист не останавливает часы ни при каких условиях, кроме ухода спортсмена. Если выступление прервано по независящим от спортсмена причинам, то спортсмену будет предоставлена возможность начать выступление заново.

11.9.8. В дисциплине «самокат-парк» судья-хронометрист останавливает часы в случае падения спортсмена. В этом случае выступление спортсмена завершается.

11.10. Иные ситуации, связанные с проведением соревнований.

11.10.1. Снятие или замена спортсменов.

11.10.1.1. Спортсмены могут сняться с соревнований. Отказ должен быть доведён в письменной форме до сведения главного судьи непосредственно или через главного секретаря соревнований.

11.10.1.2. Отказ должен быть подписан либо снявшимся спортсменом, либо представителем команды.

11.10.1.3. Место снявшегося спортсмена занимает следующий по рангу спортсмен из предыдущего раунда соревнований.

11.10.1.4. Замены возможны только в полуфиналах, в финалах замены не допускаются.

11.10.1.5. Спортсмен, снявшийся с соревнований, в итоговый протокол получает обозначение WDW (WithDraw – снявшийся с соревнований) и размещается на позицию в соответствии с последним этапом, в котором он принимал участие.

11.10.1.6. Если спортсмен, снявшийся с соревнования, был заменен другим спортсменом, то в итоговом протоколе он получает обозначение WDW-REP (WithDraw – replacement – снятие с заменой) и занимает место в соответствии с последним этапом, в котором он принимал участие.

11.10.2. Спортсмены не начавшие выступать.

11.10.2.1. Спортсмены, которые не начали выступление в течение 5 секунд с момента подачи стартового сигнала, в итоговом протоколе получают обозначение DNS (Did Not Start - спортсмен не стартовал).

11.10.2.2. Спортсмены, которые не начали выступление из-за полученной травмы, в итоговом протоколе получают обозначение DNS-INJ (Did Not Start-Injury - спортсмен не стартовал из-за травмы).

11.10.2.3. Спортсмены, получившие обозначения DNS или DNS-INJ, размещаются в нижней части итогового протокола соревновательного раунда, в котором они не выступили.

11.10.3. Спортсмены, не явившиеся на выступление.

11.10.3.1. Спортсмены, не явившиеся на выступление, в итоговом протоколе получают обозначение N/A (Not Available – не явился) и размещаются в итоговом протоколе в соответствии с последним этапом соревнований, на котором они выступали.

11.10.4. Дисквалификация спортсмена.

11.10.4.1. В случае дисквалификации спортсмена в связи с нарушением правил соревнований спортсмен в итоговом протоколе получает отметку DQ (DisQualified – дисквалифицирован).

. Такие спортсмены перечисляются в нижней части итогового протокола без указания занятого места.

11.10.4.2. В случае дисквалификации спортсмена из-за неспортивного поведения спортсмен в итоговом протоколе получает отметку DQB (DisQualified Behaviour – дисквалифицирован из-за поведения). Такие спортсмены перечисляются в нижней части итогового протокола без указания занятого места.

11.11. Ситуации, связанные с выступлениями.

11.11.1. Прерывание соревнований во время выступления спортсмена.

Соревнование возобновится с того места, где оно было прервано и прерванному спортсмену будет предоставлен рестарт

11.11.2. В случае внешнего вмешательства, которое может поставить под угрозу выступление спортсмена, Главный судья может предоставить спортсмену возможность рестарта.

11.11.3. Поломка снаряжения (самоката) во время выступления.

Если во время выступления происходит какая-либо поломка снаряжения (самоката), то спортсмен может попытаться продолжить выступление со сломанным или иным образом повреждённым снаряжением при этом:

- время не прерывается;
- спортсмену может быть предоставлен сменный самокат;
- попытка засчитывается целиком.

В случае остановки спортсмена попытка засчитывается до остановки.

11.11.4. В случае перерыва из-за сбоя хронометража или оборудования для подсчета очков соревнование может быть возобновлено с использованием ручных систем хронометража и подсчета очков.

11.11.5. Подпункт утратил силу (приказ Минспорта России от 21 сентября 2023 г. № 676).

11.11.6. Подпункт утратил силу (приказ Минспорта России от 21 сентября 2023 г. № 676).

11.11.6.1. Спортсмен может запросить повторное выступление или выполнение трюка случае, если:

- условия на площадке резко и неожиданно изменились во время выступления спортсмена и негативно повлияли на него (погода);
- технические условия на площадке или вокруг спортсмена не позволили ему завершить выступление (неожиданное появление препятствия технического характера, освещение площадки погасло и т.д.);
- вмешательство третьих лиц во время выступления спортсмена (охрана, болельщик прыгнул внутрь, вспышка фотоаппарата и т.д.);

11.11.6.2. В случае возникновения ситуаций, описанных в п. 11.11.7.1. или аналогичных спортсмен должен:

- остановиться во время или сразу после возникновения каких-либо помех;
- поднять руку и подойти к менеджеру соревнований;
- описать инцидент и запросить новую попытку трюка или выступления.

11.11.6.3. Решение о новой попытке трюка или выступления принимает главный судья.

11.11.6.4. Повторные попытки или выступления могут быть разрешены сразу или отложены по усмотрению главного судьи.

#### 11.12. Апелляции.

11.12.1. Спортсмены могут подать Апелляцию по вопросам судейства и соревнований.

11.12.2. Апелляция может быть подана только в письменной форме.

11.12.3. Апелляция может быть подана в течение 30 минут после официального объявления конечных результатов этапа соревнований, до вступления в силу решения судей (процедуры награждения, начала следующего забега и т.п.).

11.12.4. Апелляция подается через главного секретаря соревнований.

11.12.5. Подача каждой апелляции сопровождается апелляционным сбором, при принятии решения об удовлетворении апелляции, сбор возвращается заявителю в полном размере;

11.12.6. Апелляция может быть подана исключительно:

- спортсменом или его законным представителем, если спортсмену не исполнилось 18 лет;

- представителем команды.

## Приложение № 1 к настоящим Правилам

**ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ЗАЯВКА**

От команды \_\_\_\_\_

На участие в спортивных соревнованиях \_\_\_\_\_

Проводимых в \_\_\_\_\_ период \_\_\_\_\_

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Дата рождения	Спортивный разряд, звание

Руководитель региональной спортивной федерации \_\_\_\_\_

м.п.

**ЗАЯВКА**

От команды \_\_\_\_\_

На участие в спортивных соревнованиях \_\_\_\_\_

Проводимых в \_\_\_\_\_ в период \_\_\_\_\_

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Дата рождения	Спортивный разряд, звание	Дисциплины	Виза врача

Представитель команды \_\_\_\_\_

К соревнованиям допущено \_\_\_\_\_ чел.

Врач \_\_\_\_\_

м.п. дата

Руководитель органа исполнительной власти субъекта Российской Федерации в области физической культуры и спорта

\_\_\_\_\_ м.п.

Руководитель \_\_\_\_\_ региональной спортивной федерации

\_\_\_\_\_ м.п.

АКТ ГОТОВНОСТИ  
ОБЪЕКТА СПОРТА К ПРОВЕДЕНИЮ СОРЕВНОВАНИЯ

Наименование соревнований в соответствии с ЕКП

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 202\_\_ г.

Главный судья соревнований \_\_\_\_\_,  
составил настоящий Акт о нижеследующем:

1. \_\_\_\_\_ (наименование спортивного объекта), расположенный по адресу:  
\_\_\_\_\_:

для проведения соревнования - \_\_\_\_\_  
(Наименование соревнований в соответствии с ЕКП) по виду спорта роллер спорт (далее -  
Соревнование), в период с \_\_\_\_\_ 202\_\_ г. по \_\_\_\_\_ 202\_\_ г., ЕКП № \_\_\_\_\_,  
подготовлен в соответствии с требованиями Правил вида спорта и Положением о  
проведении соревнований.

2. Имеющаяся материально-техническая база, оборудование, инвентарь  
обеспечивают нормальные условия для проведения Соревнования.

3. Необходимо дополнительно (оборудовать, обеспечить и т.д.): \_\_\_\_\_

4. Проведение вышеуказанного Соревнования согласовано со службой  
общественной безопасности, медицинской, пожарной и др. службами в установленном  
законом порядке.

5. Настоящим подтверждаю обеспечение надлежащее техническое оборудование  
объекта спорта для проведения Соревнования в соответствии с требованиями технических  
регламентов, национальных стандартов, нормами, правилами и требованиями,  
установленными органами государственного контроля (надзора), санитарными  
правилами.

6. Объект спорта/часть объекта, используемые на период проведения  
Соревнования, закрыты для посещения всеми лицами, кроме лиц, имеющих  
соответствующую аккредитацию.

Главный судья Соревнований

подпись

и.о.фамилия

[Образец формы подачи апелляции]

**Главному судья**\_\_\_\_\_  
(указать наименование соревнований)\_\_\_\_\_  
(ФИО Главного судьи)**От** \_\_\_\_\_  
(ФИО лица, подающего апелляцию)\_\_\_\_\_  
(должность: представитель команды или  
спортсмена, тренер)**АПЕЛЛЯЦИЯ**

В отношении спортсмена \_\_\_\_\_ *(фамилия имя отчество)*  
\_\_\_\_\_, участвовавшего в спортивной дисциплине  
роллер спорта \_\_\_\_\_  
на соревнованиях \_\_\_\_\_,  
\_\_\_\_\_ 20\_\_ года было допущено нарушение п. \_\_\_ Правил вида спорта  
«Роллер спорт», утверждённые Приказом Министерства спорта России от  
23.05.2018г. № 473, с изменениями, заключающиеся в том, что

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

(указать, какое было нарушение конкретного пункта Правил).

\_\_\_\_\_  
ФИО\_\_\_\_\_  
должность\_\_\_\_\_  
подпись