

Международные правила игры в настольный хоккей по версии STIGA

редакция - январь 2012

1. Игроки обязаны вести себя в соответствии с нижеследующим Кодексом Поведения Игрока. В любое время все игроки обязаны вести себя честно, в хорошем спортивном духе. Настольный хоккей с момента зарождения был и всегда будет "спортом джентльменов".

2. Игровое поле: модель и подготовка

- 2.1. Для игры должны использоваться поля STIGA.
- 2.2. Пластиковые углубления в воротах должны быть удалены.
- 2.3. Поля должны быть прикреплены к столу.
- 2.4. Скорость скольжения на поверхности поля должна поддерживаться такой же, как на поле, полученном с завода.

3. Фигуры

- 3.1. Для игры должны использоваться фигуры версии PLAY OFF фирмы STIGA (все фигуры имеют клюшку с одной стороны).
- 3.2. ITHF может разрешить использование других версий фигур STIGA, если на то имеются убедительные причины.

4. Матчи

- 4.1. Матч продолжается пять (5) минут.
- 4.2. Время игры продолжает идти, даже если шайба покинула игровое поле.
- 4.3. Для всех матчей должен использоваться звуковой таймер.
- 4.4. Четкий и безошибочный сигнал (музыка или звуковое предупреждение), извещающий о скором начале матча, должен быть подан в любой момент не ранее 30 и не позже 15 секунд до начала матча. В течение игры звуковой таймер должен указывать определенные интервалы (трети матча или минуты) различными

сигналами; в последние тридцать (30) секунд матча звучит музыка. Матч заканчивается финальным сигналом.

4.5. Если матч должен быть переигран с начала (например, если неисправен таймер), игра начинается с того счета, на котором был прерван матч.

4.6. Если игрок не находится перед полем в готовности к игре в течение тридцати (30) секунд после начала игры, он/она автоматически проигрывает этот матч со счетом, указанным в правилах соревнования.

4.7. Если игрок во время матча отказывается продолжать игру, а его противник настаивает на продолжении, голы, забитые им во время игры автоматически аннулируются, а его противник может прибавить к своим дополнительные пять (5) голов.

4.8. Во время матчей на вылет, в случае ничьей по истечении пяти (5) минут, назначается овертайм. Овертайм начинается со вбрасывания. Победителем объявляется тот, кто забьет первый гол ("внезапная смерть").

5. Вбрасывания

5.1. Все матчи начинаются с шайбой, находящейся в центре площадки. Игра начинается со стартового сигнала. Если один из игроков сдвинет шайбу до сигнала, производится вбрасывание.

5.2. Вбрасывания выполняются отпусканием шайбы над центром площадки.

5.3. Центрфорварды и левые защитники до вбрасывания должны находиться на своей стороне от красной средней линии поля, вне центрального круга, и не должны вводиться в центральный круг, пока шайба не коснется точки центра.

5.4. Шайба должна быть отпущена с высоты примерно в пяти (5) сантиметрах над головами фигур, причем отпускающая рука должна быть неподвижна, а шайба расположена плоской стороной вниз и видна игрокам.

5.5. До отпускания шайбы игрок обязан убедиться, что противник готов к игре. Если вбрасывание было выполнено неверно, противник может потребовать нового вбрасывания или выполнить вбрасывание сам. Если

игрок выполняет много неверных вбрасываний в игре на вылет, его противник может потребовать нейтрального вбрасывающего.

5.6. Гол, забитый в течение трех (3) секунд после вбрасывания, не засчитывается. Это правило действует также и в том случае, когда вбрасывание производится нейтральным человеком.

5.7. Шайба должна отразиться от борта, или одна из фигур, но не центрфорвард, должна овладеть шайбой, прежде чем гол может быть засчитан.

5.8. Во время овертайма матчей на вылет, игроки могут попросить нейтрального человека выполнять вбрасывания, и они могут согласиться на следующий вариант вбрасывания: нейтральный вбрасывающий помещает шайбу в центр поля, просит обоих игроков объявить "Готов", после чего объявляет "Начали".

6. Взятие ворот

6.1. Взятие ворот засчитывается, если шайба осталась в площади ворот. Если шайба вылетела из ворот, взятие не засчитывается, и игра продолжается без остановки.

6.2. Шайба должна быть удалена из сборника шайб (если такой имеется в воротах) до следующего вбрасывания.

6.3. Гол, забитый напрямую в результате прижимания неподвижной шайбы к обрамлению ворот или вратарю, не засчитывается. Если же после такого действия шайба по пути в ворота отразилась от борта или от другой фигуры, гол засчитывается.

6.4. Не разрешено забивать гол туловищем фигуры (не клюшкой) после обработки шайбы. Однако, гол, забитый правой ногой фигуры, считается, если она использовалась, как клюшка (т.е. поворотом фигуры). Гол, забитый туловищем фигуры, засчитывается, если шайба не была остановлена (обработана) этой фигурой.

6.5. Если гол забит во время звучания финального сигнала, он не засчитывается.

6.6. Если любая фигура или голкипер ломается в то время, когда забивается гол, гол засчитывается.

6.7. Гол, забитый за счет сдвигания всего поля, не засчитывается.

7. Правило Площади Ворот

7.1. Если шайба остановилась в площади ворот и касается линии ворот, защищающийся игрок может объявить "блок" и произвести вбрасывание.

7.2. Если шайба остановилась в площади ворот, но не касается линии ворот, защищающийся игрок обязан продолжать игру.

8. Правило Владения Шайбой

8.1. Запрещено владение шайбой, если не предпринимается видимых попыток забить гол. Такое поведение рассматривается, как пассивная игра.

8.2. Если наблюдается стремление к пассивной игре, противник может дать предупреждение, сказав "пассивная игра". Это дает возможность игроку, владеющему шайбой, сменить способ атаки, чтобы избежать потери шайбы. Если пассивная игра продолжается, противник может потребовать вбрасывания.

8.3. Если шайба находится во владении одной фигуры без пасов или бросков, предупреждение может быть дано только после того, как пройдут пять (5) секунд с момента, как фигура получила контроль над шайбой.

8.4. Если расхождение во мнениях относительно пассивной игры происходит во время матчей на вылет, или если несколько игроков во время любого этапа соревнования обвинят одного игрока в пассивной игре, назначается нейтральный человек (рефери), с кандидатурой которого согласны оба игрока, для наблюдения за последующей игрой (играми). Если назначен рефери, игроки не подают сигнал предупреждения сами, и вбрасывания из-за пассивной игры могут производиться только рефери.

8.5. Если игрок неоднократно игнорирует правило о пассивной игре в течение турнира, судьи соревнования могут принять решение переиграть такие игры под наблюдением рефери. Если количество таких игр слишком велико (более, чем три (3)), судьи соревнования могут принять решение и засчитать этому игроку поражения во всех этих играх со счетом, указанным в правилах соревнования.

9. Помехи в игре

- 9.1. Прижимать фигуры разрешено только если игрок полностью контролирует шайбу.
- 9.2. Если соперник забивает гол в то время, как игрок прижимает свои фигуры, гол засчитывается.
- 9.3. Если игрок замечает, что одна из фигур соперника приподнята на штыре, он может попросить соперника прижать фигуру, и тот обязан сделать это. Игра может быть продолжена, когда соперник готов к игре.
- 9.4. Если игрок передает шайбу другой фигуре, одновременно прижимая фигуры, производится вбрасывание.
- 9.5. Грубая игра, выражающаяся в тряске поля так, что шайба начинает двигаться, запрещена.
- 9.6. Если любая фигура теряет шайбу в результате тряски поля (соперником), шайба должна быть возвращена этой фигуре.

10. Прерывание игры

- 10.1. В случае любой необычной ситуации (например, поломка механизма, штыря, или поля, смещение ворот, выключение света, появление нескольких шайб на поле, кто-то или что-то отвлекает одного из игроков), игра немедленно прерывается. Игрок может прервать игру, сказав "стоп", если противник не заметил неординарную ситуацию. Игра возобновляется, когда оба игрока снова готовы играть.
- 10.2. Если игра прерывается, и при этом теряется значительное время, потерянное время добавляется к оставшемуся до конца игры, и матч доигрывается.
- 10.3. Голы, забитые, когда игра была прервана, не засчитываются.
- 10.4. Если игрок несомненно владел шайбой до прерывания игры, игра продолжается с шайбой в той точке, где она находилась; в ином случае производится вбрасывание.