

Правила по ХОККЕЮ- СЛЕДЖ 2018-2022



World Para
Ice Hockey

World Para Ice Hockey

Rules

2018-2022

October 2018

РАЗДЕЛ 1: ВВЕДЕНИЕ

100

Этот свод правил WPIH (World Para Ice Hockey) (ВПХ) содержит Правила по хоккею-следж.

- a) Правила в этом своде правил обязательны для всех официальных соревнований.
- b) Все участники (включая спортсменов, персонал спорта, тренеров, менеджеров, переводчиков, командный персонал, судьи, доктора и другие) официальных соревнований обязаны соблюдать правила настоящего свода правил как условие участия.
- c) Свод правил МПК является неотъемлемой частью управления вида спорта хоккей-следж.
- d) Любой вопрос, который не описывается в настоящем своде правил и в положениях, должен быть рассмотрен МПК.
- e) Свод Правил ВПХ вступает в силу 1 октября 2018 года.
- f) ВПХ может время от времени изменять правила. Такие изменения вступают в силу с даты, указанной ВПХ.
- g) Значения, терминов, начинающиеся с заглавной буквы в настоящем своде правил, описаны в Положении (если не указано другое).
- h) Свод Правил ВПХ является авторской собственностью МПК и опубликован в интересах НПК, спортсменов, официальных лиц и других лиц заинтересованных лиц. Свод Правил ВПХ может быть перепечатан или переведен любой организацией, у которых есть обоснованная необходимость в этом, при условии, что у МПК продолжит сохранять свои авторские права на Свод Правил, включая право на сохранение авторских прав на переведенные версии свода правил.
- i) Английская версия свода правил ВПХ должна приниматься как основная в целях интерпретации.
- j) Нарушения этих правил во время игры влечет за собой действия со стороны рефери на льду. Более серьезные нарушения могут быть рассмотрены после игры соответствующими властями в соответствии со Сводом Правил ВПХ, Положениями ВПХ и другими соответствующими правилами и положениями.

РАЗДЕЛ 2: ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ

200 – Определение игрового поля

Соревнования по хоккею-следж проводятся на белой ледяной поверхности, называемой «ХОККЕЙНОЙ ПЛОЩАДКОЙ» (Рисунок 2).

201 – Размеры хоккейной площадки

Максимальные размеры: **61 м** в длину и **30 м** в ширину.

Минимальные размеры: **56 м** в длину и **26 м** в ширину.

Углы площадки должны быть округлены дугой окружности радиусом от **7 м** до **8,5 м**.

202 – Борта

Площадка должна быть окружена деревянным или пластиковым ограждением, называемым «бортом», который должен быть белого цвета.

Высота бортов должна быть **1,07 м** над уровнем поверхности льда.

Борта должны быть изготовлены таким образом, чтобы поверхность, обращенная ко льду, была гладкой и без каких-либо изъянов, способных нанести травму игрокам. Защитные экраны и приспособления, используемые для их крепления, должны быть смонтированы на противоположной стороне от игровой поверхности.

Минимальный зазор между панелями бортов не должен превышать **3 мм**.

203 – Отбойная планка

У основания бортов должны быть установлена «отбойная планка», желтого цвета, высотой **15 м – 25 см** от уровня льда.

204 – Скамейки игроков

Скамейки игроков и скамейки для оштрафованных игроков должны размещаться за органическим стеклом (Рисунок 1). Скамейки для игроков должны иметь два выхода на ледовую площадку, позволяющие спортсменам выходить на лед и возвращаться без посторонней помощи или подъемных устройств. Скамейки для оштрафованных игроков должны также иметь доступные выходы на уровне ледовой поверхности. Кроме того, поверхности внутри этих зон должны быть покрыты **пластическим льдом** или другим материалом, препятствующим повреждению коньков саней. Любые выступающие части элементов конструкции, во избежание повреждений или травм, должны быть надежно обиты мягким материалом и защищены.

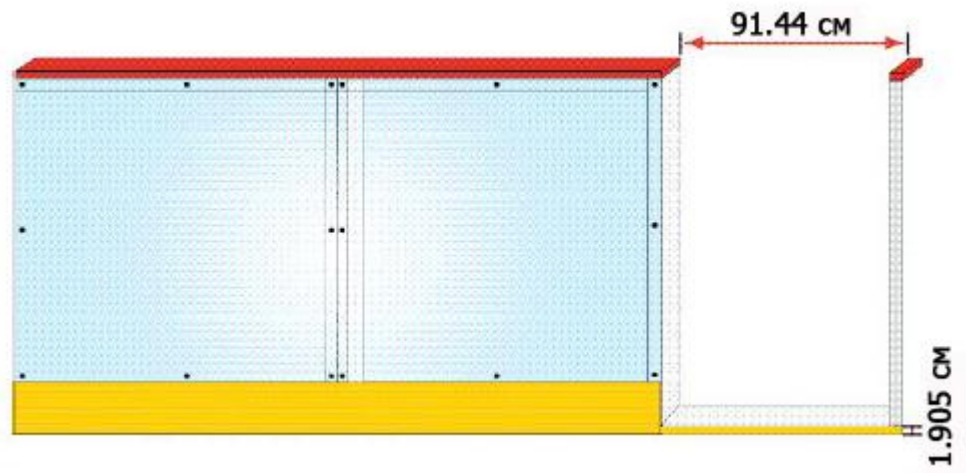


Рисунок 1: Борта с органическим стеклом, ширина дверей и высота отбойной планки под дверями.

Хоккейная площадка

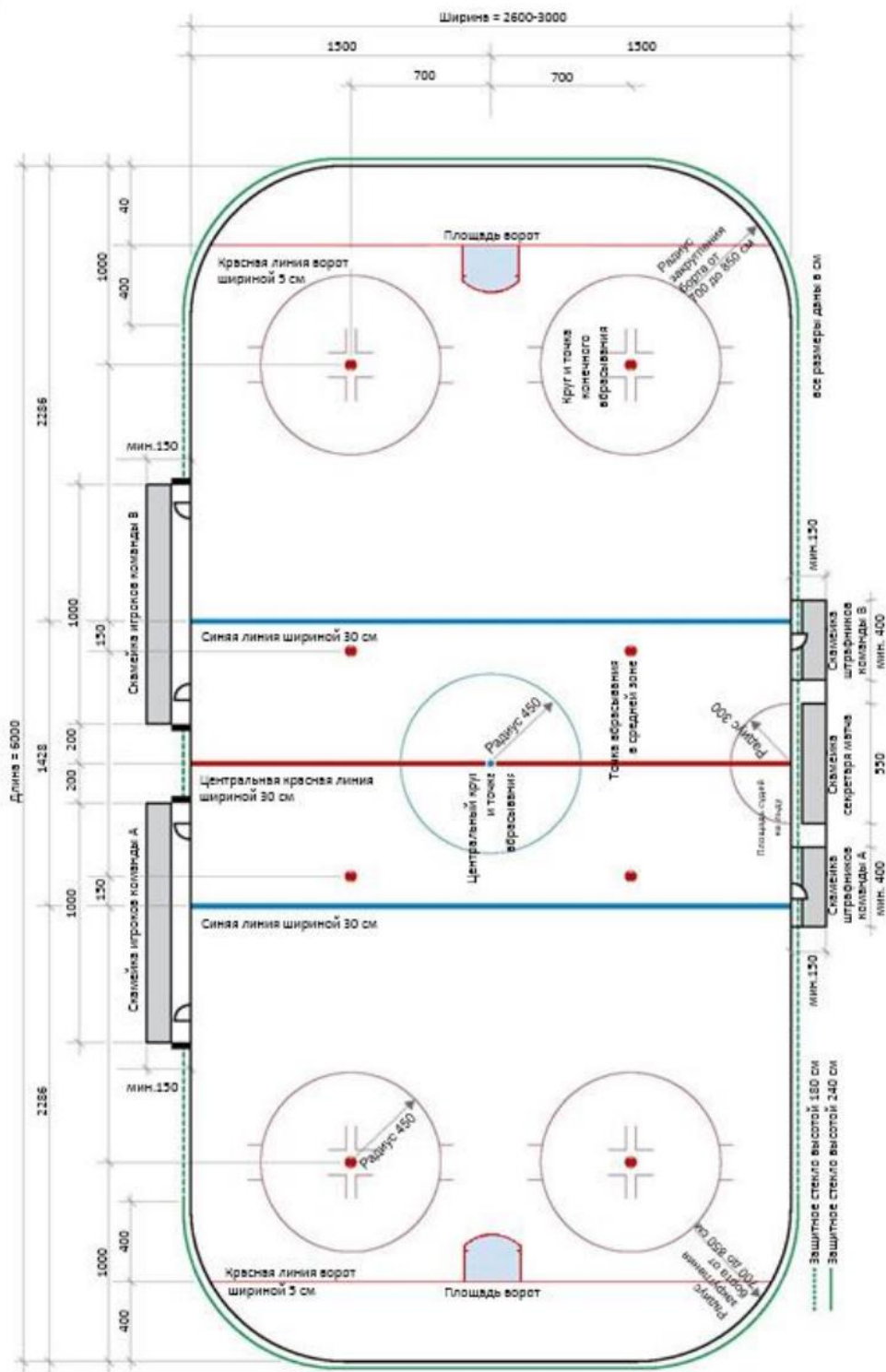


Рисунок 2. Хоккейная площадка. Диаграмма использована с разрешения ИИФ/

205 – Двери

- Все двери, дающие доступ к ледовой поверхности, должны открываться во внешнюю сторону площадки.
- Минимальный зазор между дверями и бортом не должен превышать **5 мм**.

206 – Защитное стекло

- а) На лицевых бортах площадки должно быть установлено защитное стекло (Рисунок 3) высотой от **160 см** до **200 см**, которое должно продолжаться вдоль боковых бортов в направлении нейтральной зоны на **4 м** от линии ворот. Высота защитного стекла на боковых бортах должна быть не менее **80 см**. Оно устанавливается по всей длине площадки, за исключением пространства перед скамейками для игроков.
- б) Минимальный зазор между панелями защитного стекла не должен превышать **5 мм**.
- в) Там, где защитное стекло имеет разрыв, на открытую кромку стекла должна быть установлена набивка, необходимая для защиты игроков от травм.
- г) Не разрешается делать какие-либо отверстия в защитном стекле. В случае рекламы, размещаемой на бортах, необходимо отметить ее линии на отбойной планке. Ширина линии считается частью зоны нахождения шайбы.



Рисунок 3: Размеры защитного стекла. Эта диаграмма использована с разрешения ИИФ. (Все измерения в см).

207 – Сетки в конечных зонах

Поверх лицевых бортов и защитного стекла должны быть повешены защитные сетки.

208 – Деление и разметка ледовой поверхности

Ледовая поверхность должна быть разделена по длине на части пятью линиями, непрерывно нанесенными на лед поперек площадки и продолженными вертикально вверх по поверхности бортов (Рисунок 4).



Рисунок 4: Деление и разметка ледовой поверхности. Эта диаграмма использована с разрешения ИИФ.

209 – Линии ворот

Красные линии, нанесенные на расстоянии **4 м** от лицевых бортов, шириной **5 см**, называются: **линиями ворот**.

210 – Синие линии

Синие линии должны быть расположены на расстоянии **22.86 м** от середины короткого борта с каждой стороны ледовой площадки.

Эти линии образуют три зоны:

Зона, в которой расположены ворота одной из команд защищающей эти ворота, называется: **зоной защиты**.

Центральная часть называется: **нейтральной зоной**.

Та часть поверхности льда, которая наиболее удалена от защищаемых ворот, называется: **зоной нападения**.

211 – Центральная линия

Посередине площадки должна быть нанесена красная линия шириной **30 см**. Эта линия называется **центральной линией**.

212 – Точки вбрасывания и круги

Все точки и круги, которые наносятся на ледовую поверхность, предназначены для правильного расположения игроков во время проведения судьями вбрасывания перед началом игры, перед началом каждого периода и после каждой остановки игры.

213 – Центральная точка вбрасывания и круг

Круглая синяя точка диаметром **30 см** должна быть нанесена на поверхность льда точно в центре площадки. Из этой точки, как центра, должен быть нанесен круг радиусом **4,5 м** синей линией шириной **5 см** (Рисунок 5).



Рисунок 5: Круг вбрасывания и точка в центре площадки. Эта диаграмма использована с разрешения ИИФ.

214 – Точки вбрасывания в Нейтральной зоне

Две красные точки диаметром **60 см** должны быть нанесены в нейтральной зоне на расстоянии **1,5 см** от каждой синей линии, как показано на рисунке 6.

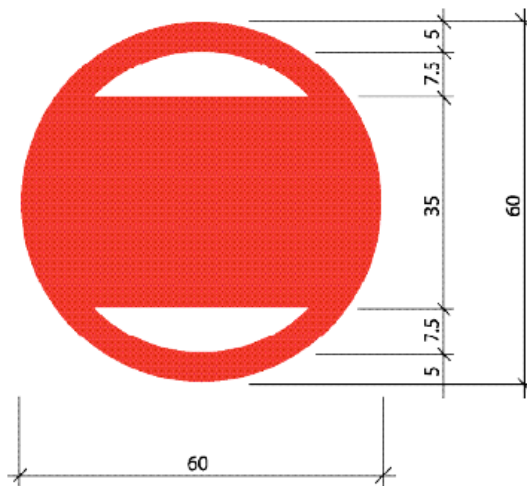


Рисунок 6: Размер точки вбрасывания в Нейтральной зоне. Эта диаграмма использована с разрешения ИИФ.

215 – Точки конечного вбрасывания и круг

- В каждой конечной точке с обеих сторон от каждого ворот наносятся точки конечного вбрасывания и круги, как показано на рисунке.
- Точки вбрасывания должны быть диаметром **60 см**, красного цвета, как показано на рисунке.
- По обе стороны от каждой точки конечного вбрасывания должны быть нанесены двойные “L – образные” линии, как показано на рисунке.

d) Круги должны быть радиусом **4,5 м** с центром в точках конечного вбрасывания. Они должны быть нанесены на поверхность льда красной линией шириной **5 см**.

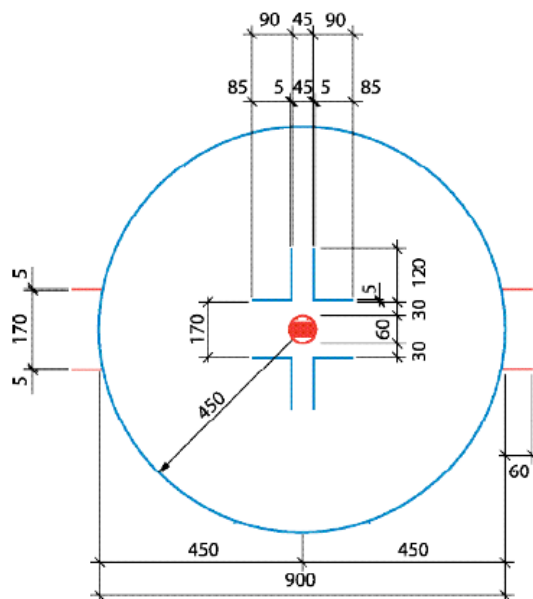


Рисунок 7: Круг и точки для вбрасывания в конечных зонах. Эта диаграмма использована с разрешения ИИФ.

216 – Площадь судьи

Зона, называемая «**площадью судьи**», это полукруг радиусом **3 м**, нанесенный на льду линией красного цвета шириной **5 см**, непосредственно перед тем местом, где располагаются места для судей в бригаде (см. рисунок).

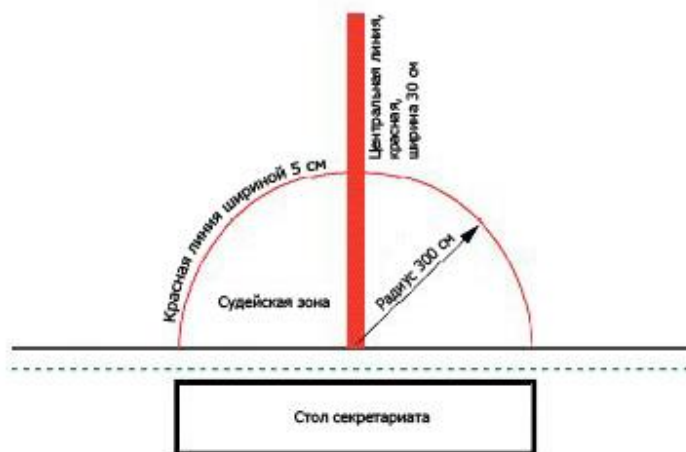


Рисунок 8: Размеры площади судьи. Эта диаграмма использована с разрешения ИИФ.

217 – Площадь ворот

а) На поверхности льда перед каждым воротами должна быть нанесена красная линия шириной **5 см** (см. рисунок 9).

б) Площадь ворот должна быть окрашена в светло-голубой цвет. Поверхность льда внутри ворот должна быть белого цвета.

- с) Площадь ворот представляет собой трехмерное пространство и включает пространство поверх разметки ледовой поверхности до верхнего края перекладины ворот.
- д). От каждой штанги, перпендикулярно к линии ворот, на расстоянии 30 см должна быть проведена линия длиной 137 см в направлении центра площадки. Полукруг радиусом 180 см должен быть проведен из центральной точки линии ворот по ширине площадки, и соединить оба конца линий, которые образуют стороны площади ворот.



Рисунок 9: Размеры площади ворот. Эта диаграмма использована с разрешения ИИHF.

218 – Ворота

- а) Ворота должны быть установлены на линиях ворот по центру площадки, как указано на Рисунке 9.
- б) Ворота должны быть высотой **1,22 м** над поверхностью льда и шириной **1,83 м** (внутренние размеры). Боковые стойки и перекладина ворот, соединяющая боковые стойки, должны быть определенной конструкции, изготовлены из материала с наружным диаметром **5 см** и окрашены в красный цвет.
- с) В конструкцию ворот должна входить рама, предназначенная для крепления сетки, размеры которой в глубину должны быть не более **1,12 м** и не менее **0,60 м**. Рама должны быть окрашена в белый цвет, за исключением наружной поверхности опорного каркаса, которая должна быть окрашена в красный цвет.
- д) Сзади к каркасу ворот должна крепиться сетка из белого нейлонового шнура. Сетка должна крепиться таким образом, чтобы препятствовать задержке шайбы на ее внешней стороне, но задерживать шайбу внутри ворот.
- е) Внутренние части каркаса, кроме боковых стоек и перекладины, должны быть обернуты белой гасящей набивкой. Гасящая набивка, прикрепленная к основанию каркаса, должна начинаться на расстоянии не менее **10 см** от стоек ворот.

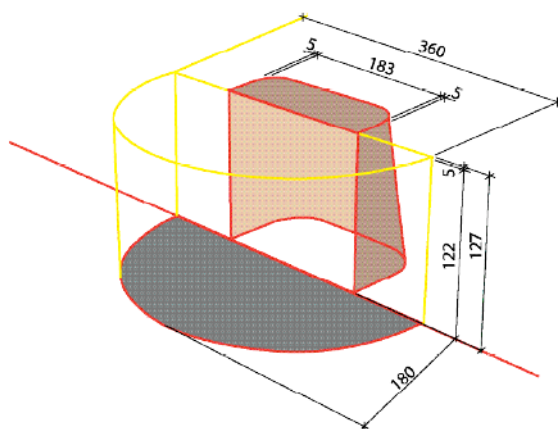


Рисунок 10: Ворота. Эта диаграмма использована с разрешения ИИФ.

219 – Скамейки игроков

Каждая площадка должна быть оборудована двумя одинаковыми скамейками, предназначенными для размещения на них исключительно игроков/вратарей в форме и официальных представителей обеих команд. Скамейки должны быть установлены на одной и той же стороне от игровой площадки непосредственно вдоль поля и напротив скамеек для оштрафованных игроков. Скамейки должны быть установлены на значительном расстоянии друг от друга, или быть отделены друг от друга каким-либо другим способом, и располагаться в непосредственной близости от раздевалок игроков.

Каждая скамейка должна начинаться на расстоянии **2 м** от центральной красной линии. Минимальная длина скамейки должна быть 10 м, а минимальная ширина – **1,5 м**.

Каждая скамейка должна быть рассчитана для размещения на ней **15 игроков** на санях и **6 официальных представителей команды**.

Каждая скамейка должна иметь две двери, одна из которых должна выходить в **нейтральную зону**. Каждая скамейка для игроков должна быть защищена от доступа посторонних лиц, не являющихся игроками и шестью официальными представителями команды.

220 – Скамейка для оштрафованных игроков

Каждая площадка должна быть оборудована двумя скамейками, которые называются скамейками для оштрафованных игроков. Они предназначены для размещения на них минимум по **4 оштрафованных игрока** каждая. Скамейки должны быть установлены по обе стороны от стола, где находятся судьи в бригаде, и напротив скамеек для игроков. Минимальная длина данных скамеек должна быть **4 м**, а минимальная ширина – **1,5 м**. Доступ к скамейкам для оштрафованных игроков должен быть ограничен для посторонних лиц, за исключением оштрафованных игроков и судей при оштрафованных игроках.

221 – Места для судей за воротами

Кабины, хорошо защищенные от вмешательства в действия судей за воротами, должны быть установлены за бортом и защитным стеклом в каждом конце площадки в месте расположения ворот.

222 – Места для судей в бригаде

Между скамейками для оштрафованных игроков должна быть расположена скамейка для судей в бригаде длиной **5,5 м**, предназначенная для размещения на ней **6 официальных лиц**.

223 – Сирена

Каждая площадка должна быть оборудована сиреной или другими подходящими звуковыми устройствами, используемыми судьей времени игры.

224 - Табло

Каждая площадка должна быть оборудована электронными часами (табло) для обеспечения зрителей, игроков и судей необходимой информацией (Рисунок 11) относительно:

- a) Названия обеих команд
- b) Времени игры в каждом периоде, отсчитываемого в минутах и секундах в обратном порядке от 15.00 до 0.00
- c) Штрафного времени, оставшегося отбывать, по крайней мере, двум игрокам каждой команды, отсчитываемого от суммарных минут до 0
- d) Счета
- e) Времени тайм-аута, отсчитываемого от 30 секунд до 0
- f) Времени перерыва, отсчитываемого от 15 минут до 0

Для соревнований IPC рекомендуются электронные табло с видеотекстом.

JAPAN		HOME	GUEST	ESTONIA	
PLAYER	PENALTY	03	03	PLAYER	PENALTY
19	— 4.27	T.O.	T.O.	06	— 3.45
11	— 1.53	1	1	22	— 1.53
04	— 2.00			30	— 5.00
17	— 1.07			17	— 0.47
20	— 0.14	20:00		20	— 0.54

Рисунок 11: Электронное табло с видео-текстом, рекомендованном на официальных соревнованиях ВПХ.

226 – Красные и зеленые фонари

Позади каждого ворот должны быть установлены фонари: Красный фонарь должен включаться судьей за воротами при взятии ворот, Зеленый фонарь будет включаться автоматически электронными часами в случае остановки времени судьей времени игры и по окончании каждого периода.

- a) Красный фонарь должен быть соединен с прибором времени таким образом, чтобы по окончании периода для судьи за воротами было бы невозможно его зажечь.
- b) По окончании периода тот факт, что судья за воротами не имеет возможности включить красный фонарь, не означает обязательно, что взятие ворот не произошло. Определяющим фактором, в данном случае, является то, была или

нет шайба полностью за линией ворот или в воротах, прежде чем закончился период.

- c) Целью зеленого фонаря является предоставление возможности главному и линейному судьям держать одновременно в поле зрения его и ворота и точно знать, когда заканчивается период.

d)

229 – Освещение площадки

Все площадки должны быть достаточно хорошо освещены в соответствие со стандартами технических требований для определенного/данного соревнования.

1. Если освещение недостаточное, чтобы продолжить игру, главный судья имеет право задержать продолжение игры или сделать перерыв до необходимого улучшения освещения.
2. Если одна команда находится в невыгодном положении в значительной мере из-за неудачного освещения и, по мнению главного судьи, после консультации с техническим делегатом, игра не должна быть отменена, команды будут меняться местами на площадке, и каждая команда сыграет одинаковое количество времени на каждой стороне площадки.
3. Если, по мнению главного судьи, после консультации с техническим делегатом, недостаточное освещение не дает преимуществ ни одной из команд, то игра будет продолжена.

РАЗДЕЛ 3: ИНВЕНТАРЬ ИГРОКА, ФОРМА И ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

ВПХ может провести проверку инвентаря на официальном соревновании в любое время, для того, чтобы убедиться в том, что инвентарь соответствует правилам. Весь инвентарь должен быть утвержден техническим делегатом или лицом, назначенным ВПХ (например, инвентарным контролером) во время назначенной проверки инвентаря перед началом официального соревнования. Инвентарь не может быть изменен после того как был утвержден или отмечен ТД/назначенным лицом ВПХ во время проверки инвентаря. Не утвержденный инвентарь не может быть использован. Все защитное снаряжение игроков, одежда и обувь должны соответствовать общепринятым стандартам хоккея на льду и должны быть от признанных хоккейных производителей. Обязанность игрока следить за тем, чтобы используемое снаряжение соответствовало спецификации официальных правил.

Весь инвентарь, используемый спортсменами, должен соответствовать Политике по спортивной экипировке (IPC Sport Equipment Policy), Своду Правил ВПХ, а также Руководству по рекламе на инвентаре ВПХ. ВПХ придерживается решений НЕСС (Сертификационного комитета по хоккейному снаряжению), как руководящего органа по утверждению всех хоккейных шлемов и лицевых масок игроков и вратарей. Все текущие и обновленные списки доступны на сайте НЕСС

Любую информацию о списке и изменениях можно найти на странице НЕСС: www.hecc.org.

Все нарушения относительно использования инвентаря должны разрешаться в соответствии с Правилем 1045 и/или Положением 11.

Инвентарь должен быть измерен в соответствии с измерительными приборами и стандартами, указанными в Приложении 1.

ИНВЕНТАРЬ ИГРОКА (УСТРОЙСТВА ДЛЯ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ)

Инвентарем игрока считаются сани, палки с зубцами. Сани состоят из рамы, подножки для поддержки пятки/ног, переднего полоза, подножки для защиты ног, сиденья, крепления лезвия и лезвий, как указано на рисунке 12.



Рисунок 12. Сани и их строение. Рисунок использован с разрешения Unique Inventions Inc.

300 – Сани

а) Рама саней должна быть изготовлена из следующего утвержденного материала: стали, алюминия, титана и магния. Рама должны быть цилиндрической формы диаметром не меньше **1,5 см** и не больше **3 см**.

б) Ширина между основными боковыми частями рамы должна быть минимум **15 см** (измеряется с внешней стороны рамы) и не более, чем ширина сиденья саней. Боковые части рамы могут сужаться под сиденьем на конус для размещения коньков; угол конуса **не** должен превышать **45 градусов** (Рисунок 13). Рама может выступать за заднюю часть сиденья не более чем на **1 см** (Рисунок 14).

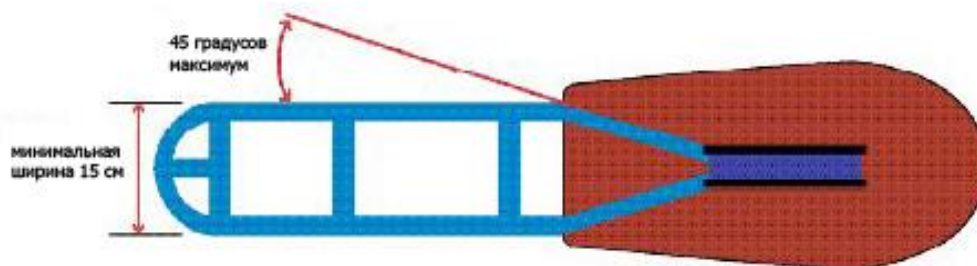


Рисунок 13: Размеры рамы саней.

Фиксатор конька может располагаться в задней части рамы, тем не менее, рама должна выступать за конец конька на **1 см**.

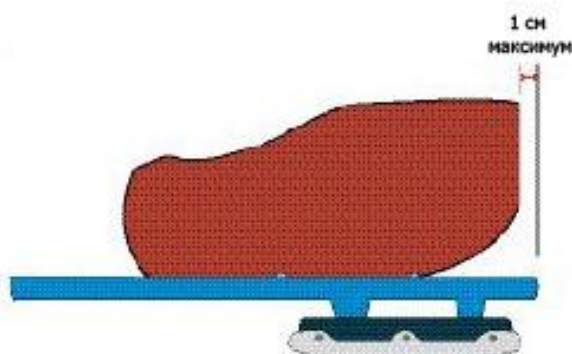


Рисунок 14: Рама саней не должны выступать за заднюю часть сиденья не более чем на 1 см.

с) Передняя часть рамы должна представлять собой протяженную часть дуги с максимальным радиусом в **половину** внутренней ширины рамы (измеряется наиболее широкая часть перед сиденьем). (Рисунок 15).

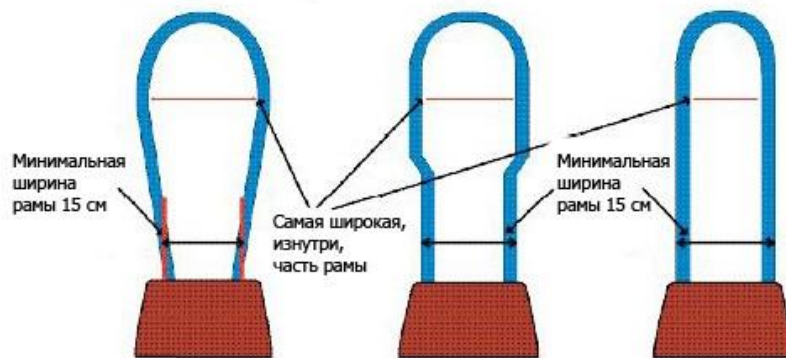


Рисунок 15: Радиус передней части саней.

d) Рама может иметь минимум одну и максимум (4) четыре поперечных планки (кроме игроков с двойной ампутацией, где сани могут иметь максимум две (2) поперечные планки) и одну планку подножки, располагающуюся впереди сиденья. Поперечные планки могут быть квадратной (минимальные размеры 1.33 см на 1.33 см, максимальные – 2.66 см на 2.66 см) или цилиндрической формы диаметром не менее **1,5 см** и не более **3 см**.

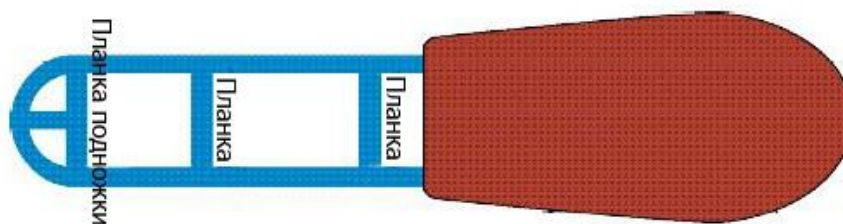


Рисунок 16: Количество поперечных планок и их расположение.

Игроки с двойной ампутацией в данных правилах описаны в Классификационных правилах ВПХ.

e) Высота основной рамы, измеряемая от поверхности льда до основания рамы, должна быть **минимум 8,5 см** и **максимум 9,5 см**.



Рисунок 17: Минимальная и максимальная высота рамы.

f) Сиденье игрока может помещаться на фиксаторе конька. Сиденье не может находиться ниже рамы.

g) Для всех саней минимальная длина рамы должна быть 80 см.



Рисунок 18. Минимальная длина саней.

- h) Любые приспособления к раме запрещены, если обратное не утверждено ВПХ.
- i) Рамы саней, включая все составляющие не должны

301 – Подножка для поддержки пятки/ноги

Каждые сани должны иметь подножку максимальной шириной в **10 см**. Если у игрока односторонняя ампутация, может использоваться вторая подножка для культи (**максимальная ширина – 10 см**) (Рисунок 19). Никакая часть культи не может свешиваться вниз. Промежуток между поверхностью льда и подножкой для поддержки пятки/ноги должна быть не менее 3 см.

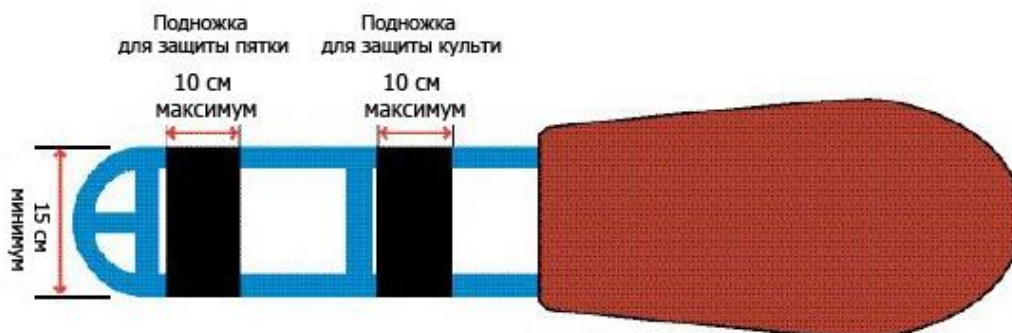
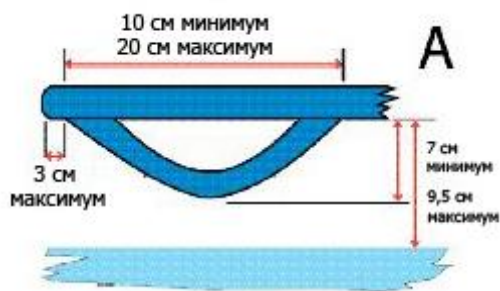


Рисунок 19: Максимальная ширина подножки для поддержки пятки/ноги

302 – Передний полоз

Сани должны иметь один полоз. Этот полоз должен крепиться к раме не далее, чем в **3 см** от ее переднего конца. Полоз должен крепиться к центру рамы и продолжаться сзади. Его длина: **10 см** минимум и **20 см** максимум. Высота полоза, измеряемая от основания рамы до поверхности льда, должна составлять **7 см** минимум и **9.5 см** максимум.

- а) Полоз может быть выполнен из того же материала, что и основная рама. Если он выполнен из аналогичного материала, то должен иметь цилиндрическую форму диаметром не менее **1,5 см** и не более **3 см**.
- б) Полоз может быть выполнен из нейлона/пластика. Форма не должна быть квадратной и иметь прямых углов. Он может быть цельным и иметь ширину не менее **1,5 см** и не более **3 см**.



Полозы не могут быть следующей формы:



Рисунок 20: Размеры полоза и запрещенные формы полоза.

303 – Подножка для защиты ног

Подножка для защиты ног необходима **всем игрокам**, невзирая на категорию инвалидности. Трубки подножки должны быть выполнены из того же материала, что и основная рама, и быть диаметром не менее **1,5 см минимум** и не более **3 см**.

- а) Подножка для защиты ног должна быть стандартной производственной высоты но не ниже чем 16 см, чтобы обеспечивать удобную защиты. Высота подножки для игроков с двойной ампутацией нижних конечностей должна быть не менее 7,5 см по причинам безопасности. Смотрите правило 304.
- б) Подножка для защиты ног не должна выходить за пределы основной рамки и быть выше стопы/стоп/культей игрока. Смотрите правило 304.



Рисунок 21: Подножка для защиты ног должна быть достаточно высокой, чтобы защитить ноги игрока. Для игроков с двойной ампутацией нижних конечностей высота подножки для защиты ног должна быть не ниже 7,5 см.

304 – Защита стопы и культы

Всем игрокам, включая вратарей, требуется носить **ботинки для хоккея на льду**, защищающие стопы и лодыжки. Медицинские исключения допускаются при предварительном письменном утверждении от ВПХ. Если выдано медицинское исключение, подножка для защиты ног должна быть такой же высоты, как и нога спортсмена. Также в раму должна быть встроена твердая защитная оболочка для

защиты ног спортсмена. Любой запрос на медицинское исключение должен быть отправлен в ВПХ не менее чем за 3 месяца перед стартом соревнований. Спортсмены с культями должны защищать свои культы при помощи твердой защитной оболочки.

305 – Лезвия конька/ крепление

Каждые сани должны иметь не более двух (2) коньков, Если сани оснащены двумя коньками, то они должны быть размещены параллельно под сиденьем. Ограничений по минимальной ширине между коньками нет. Расстояние между коньками может быть любым, но они не могут быть прикреплены на расстоянии, превышающем ширину сидения. Каждый конек должен быть длиной не менее **16 см** и не более **32 см**. Лезвия коньков не должны выступать более чем на **1см** от передней или задней части фиксатора конька. Смотрите рисунок 22. Лезвия не могут быть сделаны из пластика (кроме вратарей).

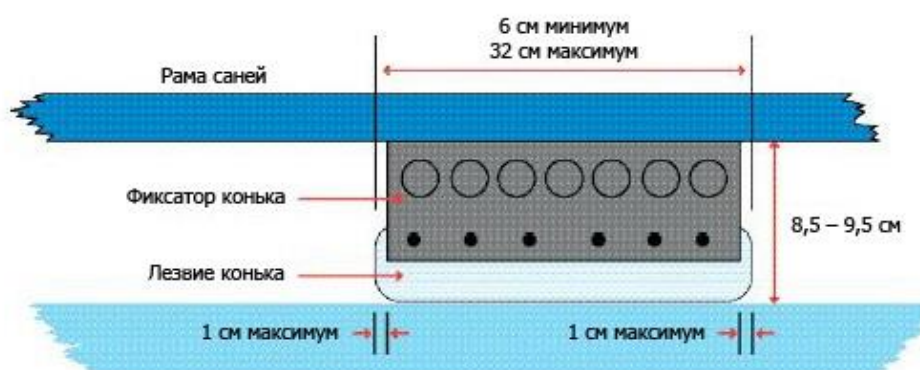


Рисунок 22. Лезвие и крепление конька.

306 – Сиденье

- а) Сиденье должно быть выполнено из подходящего материала и не иметь острых концов (**концы должны быть закруглены**). Рама может выступать за заднюю часть сиденья не более чем на 1 см.
- б) Максимальная высота от основания сиденья до поверхности льда – **20см**. Измерение проводится от поверхности льда до самой нижней границы основной части сиденья (см. рисунок 23).

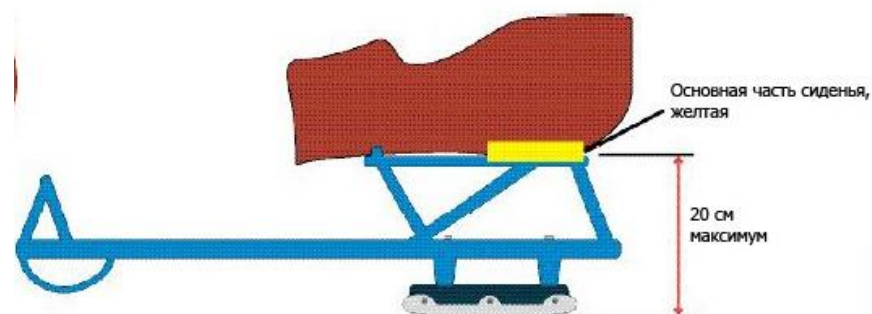


Рисунок 23: Высота саней.

- с) Снимаемые подушки сиденья, или фиксированные набивки, или комбинация обеих **не** должна превышать **5 см** в высоту, а также выходить за пределы сиденья.

- d) Внешняя защита или выступ более чем на 1 см за заднюю часть сиденья запрещен.
- e) Для обеспечения безопасности ног, лодыжек, коленей и бедер игроков могут использоваться ремни и/или липкие ленты и/или защитные оболочки. Такие приспособления не должны выходить или быть ниже основной рамы.

307 - Ключка полевого игрока

Ключка должна быть изготовлена из дерева или другого материала, такого, как углеродное волокно или стекловолокно. Она не должна иметь каких-либо неровностей и все углы должны быть округлены. Ничего не должно быть приделано к клюке кроме шипов и ленты.

Липкая, не флюоресцирующая лента любого цвета может быть обернута вокруг клюшки в любом месте. Только лента, в которую обернута клюшка, может покрывать крюк. Любая липкая, самоклеящаяся лента запрещена.

Конец клюшки должен быть покрыт лентой или заглушкой.

Размеры клюшки (см. рисунок 24):

- Максимальная длина – **100 см** от пятки до конца палки

Крюк:

- Максимальная длина – **32 см** от пятки до конца крюка
- Максимальная ширина – **7,5 см**

Крюк клюшки игрока может быть загнут. Загиб крюка клюшки должен быть ограничен таким образом, чтобы расстояние перпендикулярной линии, измеренное от прямой линии, проведенной из любой точки пятки к концу крюка клюшки, не превышало бы **1,5 см**. Пятка крюка клюшки это точка, где крюк изгибается вверх, при положении клюшки на ровной поверхности крюков вверх.

Каждый раз когда команда запрашивает измерение клюшки или оно проводится рефери/назначенным лицом, должны быть измерены обе клюшки спортсмена.

Изгиб крюка клюшки должна быть измерен с использованием утвержденного лекала или другим утвержденным способом (см. Приложение 1).

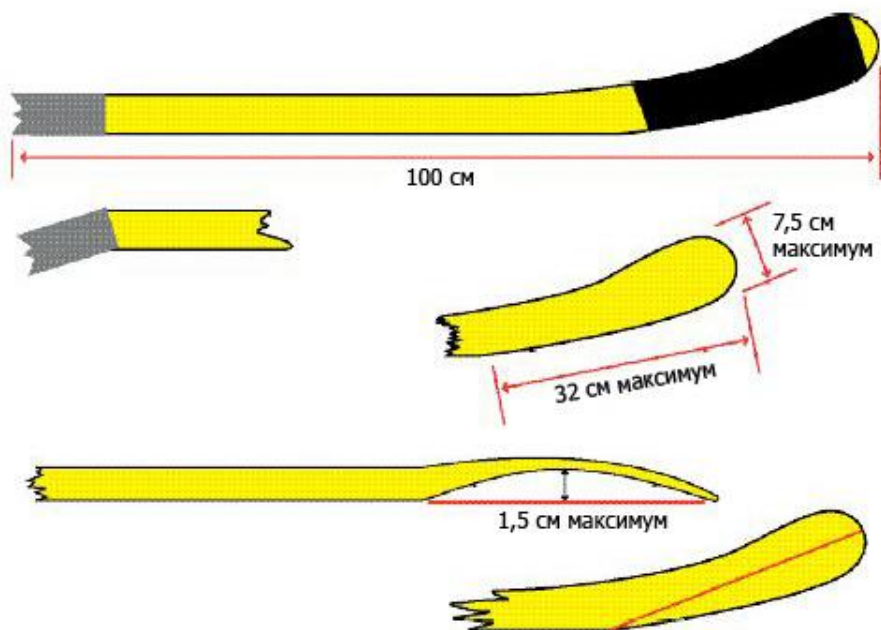


Рисунок 24: Размеры клюшки

308 – Шипы

Глубина зубцов на конце клюшки **не должна** превышать **4 мм**. Шипы должны крепиться к нижнему или утолщенному концу палки и не заканчиваться единым острием, а иметь не менее 6 зубцов равной длины (**минимум 3 на каждой стороне**) для того, чтобы избежать повреждения поверхности льда.

Каждый зубец не должен иметь коническую форму или заканчиваться острым концом в форме иглы для того, чтобы избежать колющих ран или возможных порезов, как преднамеренных, так и случайных. Шипы могут быть выполнены из любого прочного материала, включая сталь и должны быть не длиннее **10,2 см**. Шипы не должны выступать за конец цельной части клюшки более чем на 1 см. Шипы могут быть скошены, Минимальная толщина 3,2 см. (Рисунок 25).

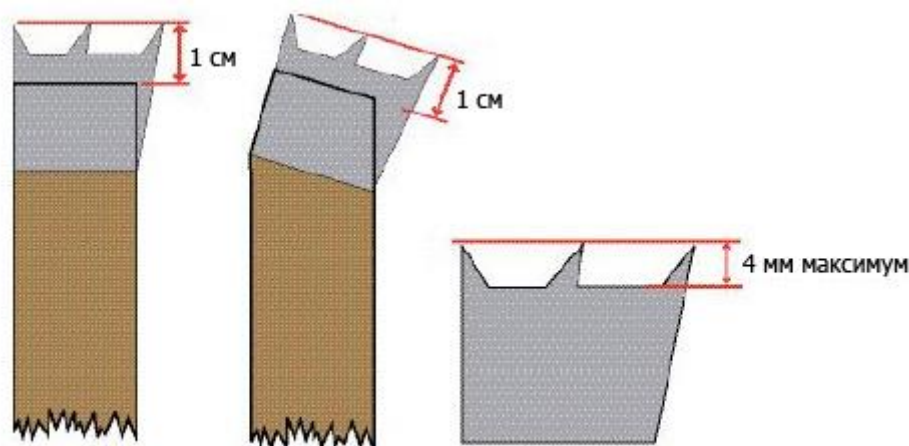


Рисунок 25: Размеры шипов.

Защитный инвентарь игрока.

Защитное снаряжение включает:

Шлем, полную лицевую маску, краги, защиту горла, капу, защиту голени, налокотники и наплечники.

310 – Шлем

Во время разминки перед игрой и игры все игроки должны носить хоккейные шлемы, соответствующие стандартам **HECC**, с надежно застегнутым подбородным ремнем. Шлем должен быть надет таким образом, чтобы нижний край шлема был расположен на расстоянии не более чем ширина одного пальца руки над уровнем бровей, а пространство между ремешком шлема и подбородком должно соответствовать прохождению одного пальца руки. Если на шлеме запрещенные лейблы HECC или отсутствие лейблом или шлемы с истекшим сертификатом HECC, то такие шлема считаются несертифицированными.

311 – Полная лицевая маска

Во время разминки перед игрой и игры все игроки должны носить полную лицевую маску, соответствующую стандартам **HECC**. Полная лицевая маска должна быть сконструирована таким образом, чтобы сквозь нее не могла пройти шайба, крюк клюшки или ее пятка.

Цветные полные лицевые маски и забрала (визоры) носить не разрешается.

312 – Перчатки

Во время разминки перед игрой и игры все игроки должны носить краги, закрывающие руку и запястье. Часть краги, закрывающая ладонь, не должна быть удалена, давая возможность игроку использовать голую руку. Все игроки должны носить хоккейные краги.

313 – Защита горла

Во время разминки перед игрой и игры все игроки должны носить защиту горла/шеи. Защита горла не может быть как-либо изменена.

314 – Капа

Во время разминки перед игрой и игры всем игрокам рекомендуется носить индивидуально изготовленную капу.

315 – Защита голени

Во время разминки перед игрой и игры все игроки должны надевать защиту голени, закрывающие область от щиколотки до колена в соответствии с их инвалидностью.

316 – Налокотники

Во время разминки перед игрой и игры все игроки должны носить налокотники, закрывающие заднюю часть локтевого сустава.

317 – Наплечники

Во время разминки перед игрой и игры все игроки должны носить наплечники, закрывающие район плеча и предплечья между локтем и плечевым суставом.

ИНВЕНТАРЬ ВРАТАРЯ, ЗАЩИТНАЯ ЭКИПИРОВКА

Инвентарь вратаря: сани, клюшки и шипы. Сани состоят из рамы, подножки для поддержки пятки/ног, переднего полоза, подножки для защиты ног, сиденья, крепления лезвия и лезвий.

318 – Сани вратаря

Рамы саней для вратарей должны соответствовать спецификациям и требованиям, изложенным выше в правилах 300 a-f, 300 h-i, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 308 со следующими вариациями:

- Если вратарь сидит, скрестив ноги, сидение может быть удлинено по бокам для защиты коленей, но не может выступать более чем за **1 см** над коленями игрока.

•

319 – Клюшка вратаря

Клюшка должна быть изготовлена из дерева или другого материала, такого, как, углеводное волокно или стеклопластик. Она не должна иметь каких-либо неровностей и все углы должны быть округлены. Липкая, не флюоресцирующая лента любого цвета может быть обернута вокруг клюшки в любом месте. Только лента, в которую обернута клюшка, может покрывать крюк. Любая липкая, самоклеящаяся лента запрещена. Конец клюшки не может быть замотан черной лентой.

Размеры (Рисунок 26):

- Палка:
 - Максимальная длина – 100 см измеряется по центральной линии
 - Минимальная ширина – 2 см
 - Максимальная толщина – 2,8 см
- Крюк:
 - Минимальная длина - 30 см
 - Максимальная длина - 39 см от пятки до конца крюка
 - Максимальная ширина - 9 см

Крюк клюшки игрока может быть загнут. Загиб крюка клюшки должен быть ограничен таким образом, чтобы расстояние перпендикулярной линии, измеренное от прямой линии, проведенной из любой точки пятки к концу крюка клюшки, не превышало бы **1,5 см**. Пятка крюка клюшки это точка, где крюк изгибается вверх, при положении клюшки на ровной поверхности крюков вверх.

Клюшка вратаря может иметь дополнительные шипы на пятке крюка.

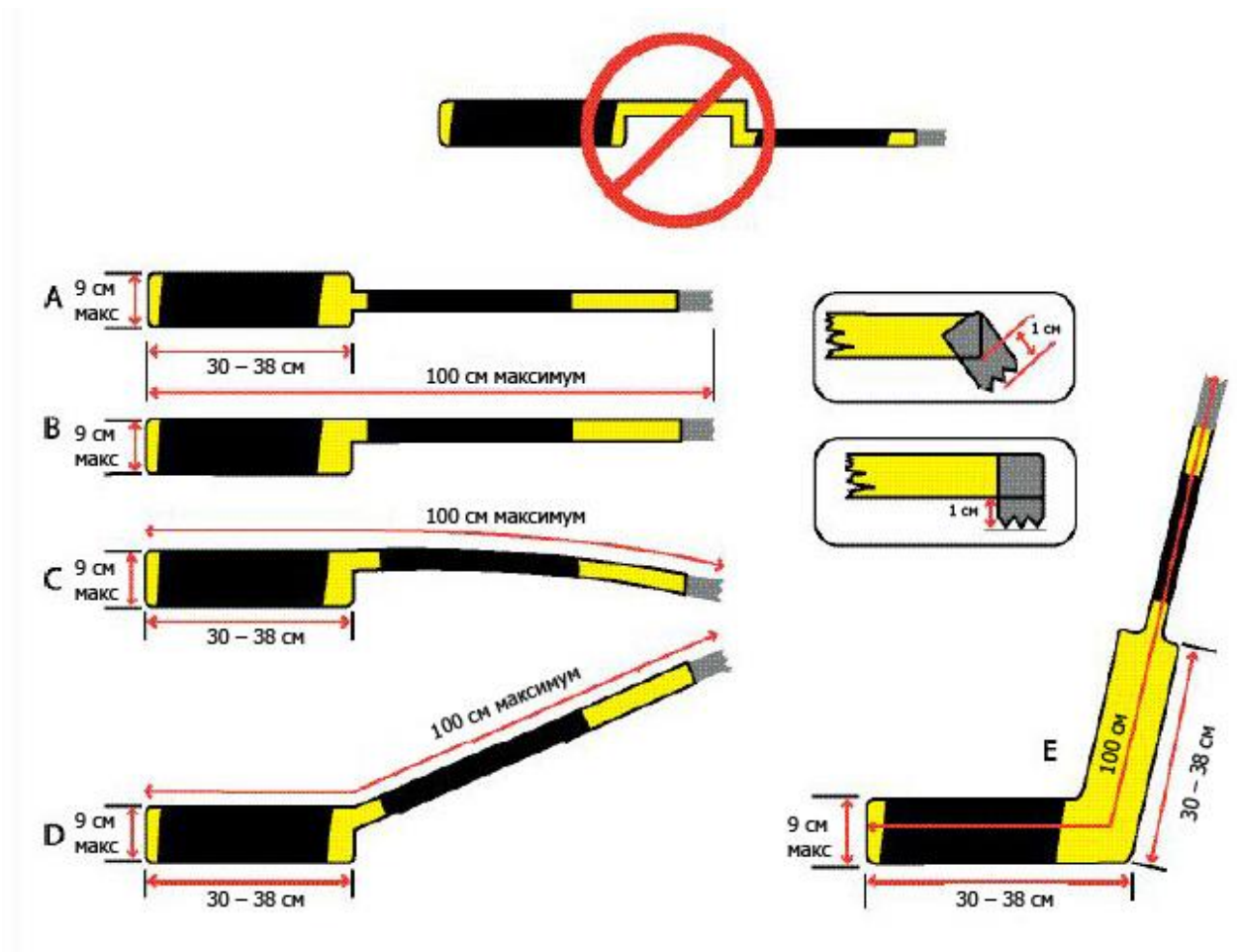


Рисунок 26: Ключка вратаря.

320 – Защитный инвентарь вратаря

Применяются Правила 310, 311, 314, 315, 316, 317 с дополнениями ниже.

321 – Ловушка вратаря

Во время разминки перед игрой и игры вратари должны носить ловушку, которая покрывает руку и кисть. Часть ловушки, закрывающая ладонь, не должна быть удалена, давая возможность игроку использовать голую руку. Максимальные внешние размеры ловушки не должны превышать: **20,32 см** в длину в любой части манжеты запястья, которая должна быть **10,16 см** в ширину (высоту). Расстояние от начала кармана до его противоположной вершины (Г – образного кармана) должно быть не более **46 см**. Максимальный периметр ловушки не должен превышать **114,3 см** (Рисунок 27).

Разрешается иметь зафиксированные выпуклости или зубцы, которые должны быть безопасно прикреплены к ловушке. Зубцы не должны превышать **1 см** в длину.

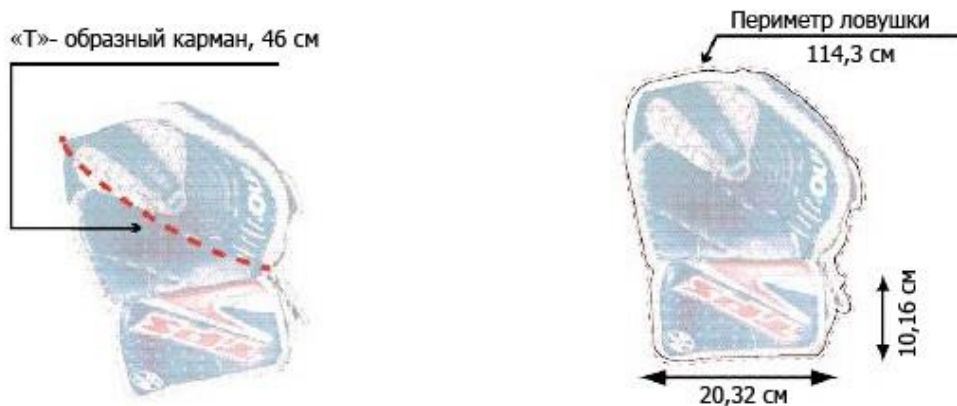


Рисунок 27. Ловушка вратаря.

322 – Блин

Во время разминки перед игрой и игры вратари должны носить блины, которая покрывает руку и кисть. Часть блина, закрывающая ладонь, не должна быть удалена, давая возможность игроку использовать голую руку.

Максимальные внешние размеры защитной набивки, прикрепленной к задней, формообразующей части блина, должны быть (Рисунок 28):

- 38,1 см в длину
- 20,32 см в ширину

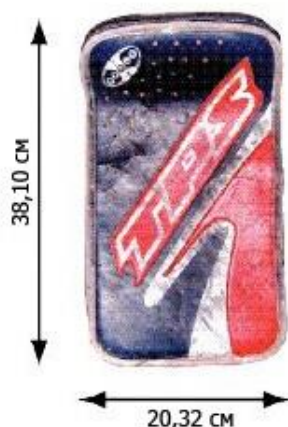


Рисунок 28. Блин вратаря.

323 – Шлем вратаря и полная лицевая маска

а) Во время разминки перед игрой и игры все вратари на льду должны носить шлем вратаря, утвержденный HECC, или шлем игрока, утвержденный HECC. Запасные вратари не обязаны носить шлем во время нахождения на скамейке.

б) Лицевая маска вратаря должна быть сконструирована таким образом, чтобы сквозь нее не могла пройти шайба или любая часть клюшки. Маски, покрывающие только глаза запрещены.

с) На шлеме не должно быть рисунков и надписей в стиле граффити либо слоганов и надписей оскорбительного или нецензурного содержания, касающихся культуры, расовой принадлежности или вероисповедания.



Рисунок 29. Шлем вратаря и лицевая маска.

324 – Щитки вратаря

- a) Вратари должны надевать защиту для ног. Вратари могут использовать хоккейную защиту голени или вратарские щитки. Одна защита голени или один вратарский щиток разрешен для одной ноги. Вратари с культями должны надевать защиту на свои конечности.
- b) Вратарский щиток или защита голени должны быть не выше чем на 5 см любой части ноги вратаря и не должны быть больше ступни.
- c) Ширина вратарского щитка или защиты голени не должны быть больше 28 см в ширину, при измерении от ноги вратаря. Вратари, сидящие горизонтально, не должны надевать вратарские щитки и защиту голени, которая выпирает более чем на 5 см от рамы саней. Вратари, сидящие со скрещенными ногами, должны надевать вратарские щитки или защиту голени по контуру колена, и которые не превышают рамы более чем на 5 см.
- d) Ни ремни, ни какая-либо другая часть щитка вратаря, защиты голени/ног или другой материал не может свисать ниже чем на 2,5 см от рамы. Зона под рамой должна быть свободна для паса.
- e) Пластина или устройство любого типа, закрывающее пространство между рамой саней, запрещены.
- f) Максимальная длина щитков вратаря 96,52 см от нижней средней точки до верхней средней точки щитка.
- g) Минимальная длина ботинок щитка должна быть не меньше 17,78 см. Ботинком считается низ щитка, который находится на верху конька. Ботинок щитка вратаря должен быть с виду плоским или вогнутым.
- h) Наличие дополнительных приспособлений вроде пластмассовых фольгированных шайб на любой части щитков не допускается.
- i) Отогнутые края для отражения шайбы запрещены на щитках вратаря/защите голени.
- j) На шлеме не должно быть рисунков и надписей в стиле граффити либо слоганов и надписей оскорбительного или нецензурного содержания, касающихся культуры, расовой принадлежности или вероисповедания.

325 – Защита шеи и горла у вратаря.

Все вратари должны носить защиты шеи и горла. Изменения защиты шеи и горла запрещены.

РАЗДЕЛ 4: ОДЕЖДА ИГРОКА.

400 – Форма

Все игроки и вратари каждой команды должны быть одеты в одинаковые по цвету свитера, трусы, гамашы и шлемы (за исключением вратаря, которому разрешено носить шлем, отличающийся по цвету от остальных игроков в команде). На Паралимпийских зимних играх форма должна соответствовать Руководству МПК по идентификации производителя. На соревнованиях МПК и официальных соревнованиях ВПХ форма должна соответствовать Руководству ВПХ по рекламе.

На всех соревнованиях ВПХ каждая участвующая команда должна иметь по два набора свитеров и гамаш: одна светлого цвета, вторая темного цвета. Оба набора должны быть предварительно письменно утверждены ВПХ. Команда хозяев имеет право первого выбора формы.

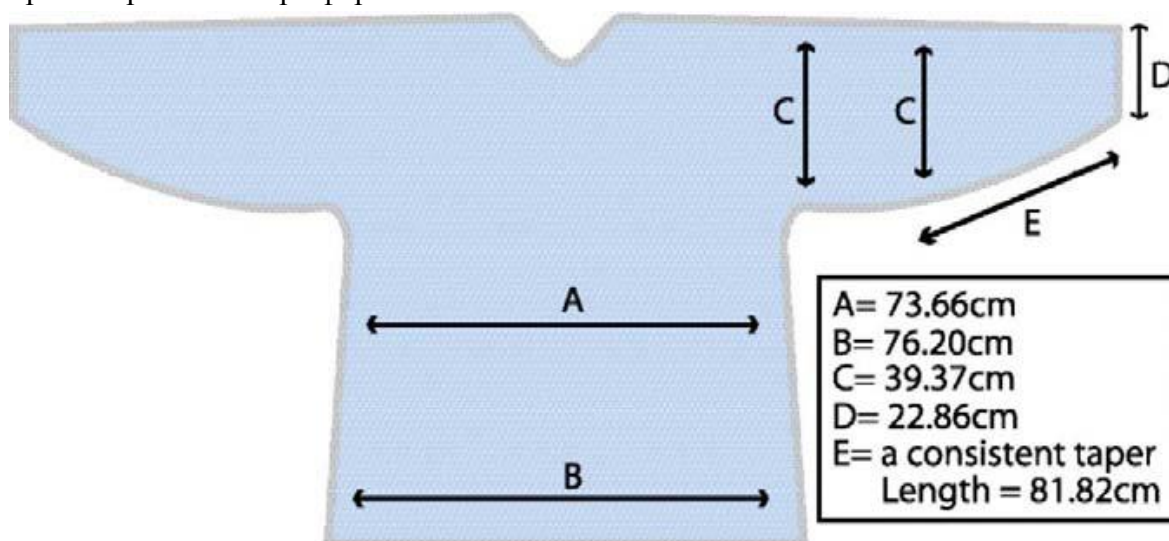


Рисунок 30: Свитер.

- Основной цвет должен составлять приблизительно 80 процентов от цвета каждой части формы, за исключением номеров и фамилий.
- Свитера, включая рукава, и гамашы должны быть одного цвета.
- Свитера должны быть одеты таким образом, чтобы никакая их часть не свешивалась ниже уровня саней.
- Каждый игрок должен иметь индивидуальный номер высотой от **25 см** до **30 см**, расположенный на свитере по центру спины, и высотой **10 см** на обеих плечах. Номера ограничены от 1 до 99 включительно.
- Капитан должен иметь литеру «С», а заместители капитана – литеру «А», **8 см** высотой, контрастного цвета, расположенную спереди на свитере, на заметном месте.
- На соревнованиях ИРС каждый игрок должен иметь фамилию на спине своего свитера, в центре верхней части, выполненную печатными латинскими буквами высотой **8 см**.
- На форме не должно быть рисунков и надписей в стиле граффити либо слоганов и надписей оскорбительного или нецензурного содержания, касающихся культуры, расовой принадлежности или вероисповедания.
- Любой игрок или вратарь, форма которого не соответствует этим требованиям, не должен быть допущен к участию в игре.

- i) Если, по мнению главного судьи, цвета соревнующихся команд настолько похожи, что есть вероятность ошибочных действий при наложении штрафов, обязанностью команды хозяев поля является замена их свитеров, если этого требует главный судья.
- j) Если игрок имеет длинные волосы, и они закрывают нашивку с фамилией или номер на его свитере, его волосы должны быть собраны в хвост или убраны под шлем.
- k) Каждая команда должна иметь запасной комплект формы (светлый и темный) на всех игроков, в случае если какой-либо свитер игрока станет непригодным.
- l) Перед каждой игрой менеджер или тренер каждой команды должен предоставить главному судье или секретарю матча список игроков с номерами, включая имена капитана и заместителя капитана. Все игроки должны иметь одинаковый номер на светлых и темных свитерах.

РАЗДЕЛ 5: СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ИГРЫ

501 – Шайба

ШАЙБА должна быть изготовлена из вулканизированной резины и в основном черного цвета. Шайба должна быть утверждена ВПХ на соответствие логотипа, торговой марки и/или места расположения рекламы на официальных соревнованиях.

Размеры шайбы не должны превышать:

- Диаметр - **7,62 см**
- Толщина - **2,54 см**
- Вес - от **156 до 170 г**

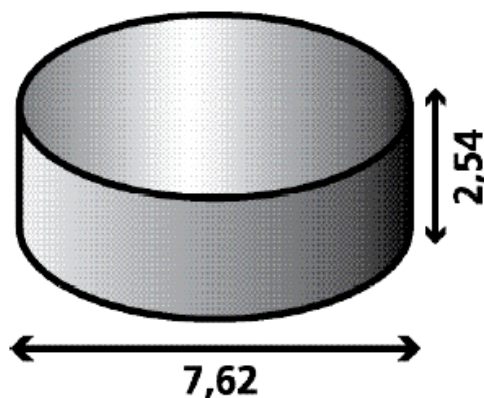


Рисунок 31: Размеры шайбы.

РАЗДЕЛ 6: ФОРМАТ ИГРЫ

600 – Время игры

Обычная игра должна состоять из трех **15**-ти минутных периодов и двух **15**-ти минутных перерывов. Команды должны в каждом периоде меняться площадками.

601 – Начало игры и периодов

Игра должна начинаться с вбрасывания шайбы в центральной точке. Команды должны начать игру защищая ворота, ближайšie к их скамейкам для игроков.

Команды должны меняться воротами после каждого последующего **основного или дополнительного** периода. Команды не должны меняться воротами, если поверхность льда не была очищена для дополнительного периода или серии штрафных бросков.

- a) Игровое время отсчитывается от первоначального вбрасывания шайбы до свистка судьи.
- b) Если за пять минут до конца первого или второго периодов происходит необычная задержка, главный судья может объявить немедленный следующий обычный перерыв. Когда игра отложена, оставшееся время команды играют, защищая те же ворота, что и до начала перерыва. После чего команды меняются воротами и продолжают последующий период без задержки.
- c) Во время перерывов поверхность льда должна быть очищена.
- d) Все игроки должны во время очистки покинуть лед и не возвращаться до сигнала главного судьи.
- e) Если команды не могут покинуть ледовую площадку, главный судья определяет для каждой команды зону площадки, где команда может отдохнуть во время очистки льда.

602 - Тайм-аут

- a) Каждой команде разрешается взять один **1** минутный тайм-аут в течение основного или дополнительного времени.
- b) Во время обычной остановки игры любой игрок, назначенный тренером, может попросить главного судью предоставить их команде тайм-аут. Главный судья должен сообщить о тайм-ауте секретарю игры.
- c) Игрокам и вратарям обеих команд, за исключением оштрафованных игроков, разрешается подъехать к их соответствующим скамейкам для игроков.
- d) Каждая команда может взять свой тайм-аут в одной и той же остановке игры, но команда, берущая тайм-аут второй, должна уведомить об этом главного судью до окончания первого тайм-аута

603 – Определение результата игры

- a) Команда, забросившая наибольшее количество шайб в течение трех **15**-ти минутных периодов, должна быть объявлена победителем, и ей должно быть присуждено два очка в турнирной таблице.

б) Если по окончании игры обе команды забросили в ворота соперника равное количество шайб, игра должна быть продолжена в дополнительном периоде – до «Первой заброшенной шайбы» (см. **Правило 604**).

с) Если в течение дополнительного периода взятия ворот не произошло, победитель игры определяется в «Серии послематчевых штрафных бросков» (см. **Правило 605**).

604 – Дополнительный период (овертайм)

Если в игре предварительного раунда по окончании основного времени игры счет ничейный, должен назначаться дополнительный период (овертайм) продолжительностью пять минут, сразу же после перерыва в три минуты. Команды будут защищать те же ворота, что и в третьем периоде. Игра заканчивается по истечении пятиминутного периода, или если одна из команд забивает гол. Команда, забившая гол, объявляется победителем. Если и по окончании дополнительного времени счет остается ничейным, команды выполняют серию штрафных бросков.

Если в играх по системе плей-офф, полуфинале или игре за бронзовую медаль по окончании основного времени игры счет ничейный, должен назначаться дополнительный период продолжительностью десять минут, сразу же после перерыва в три минуты. Команды будут защищать те же ворота, что и в третьем периоде. Игра заканчивается по истечении десятиминутного периода, или если одна из команд забивает гол. Команда, забившая гол, объявляется победителем. Если и по окончании дополнительного времени счет остается ничейным, команды выполняют серию штрафных бросков.

Если в финальной игре за золотую медаль по окончании основного времени игры счет ничейный, должен назначаться дополнительный период продолжительностью пятнадцать минут, сразу же после перерыва в 15 минут, во время которого зачищается лед. На дополнительный период команды поменяются воротами. Вбрасывание будет проведено в центральной точке. Игра заканчивается по истечении пятнадцатиминутного периода, или если одна из команд забивает гол. Команда, забившая гол, объявляется победителем. Если и по окончании дополнительного времени счет остается ничейным, команды выполняют серию штрафных бросков.

Дополнительные периоды в играх ИРС проводятся командами составом в четыре (4) полевых игрока и одного (1) вратаря. Должны соблюдаться следующие правила:

1. Если в течение дополнительного времени команда штрафует, то продолжается игра 4 на 3. Совпадающие штрафы не влияют на численный состав во время дополнительного периода.
2. Если в течение дополнительного периода команда штрафует таким образом, что возникает численное преимущество в два игрока, тогда провинившаяся команда остается с численным составом в три полевых игрока, а другая команда получает возможность вывести пятого игрока.
3. При первой остановке в игре, после того, как преимущество в два игрока уже не имеет силу, численный состав команд возвращается либо к 4 – 4, либо к 4 – 3, в зависимости от ситуации.

4. Если численное преимущество переходит из основного периода в дополнительный, то вначале дополнительного периода используется вышеизложенный критерий.
Соответственно, если по окончании основного времени, численный состав команд 5 – 4, то дополнительный период начинается с состава 4 – 3.
5. Когда основное время заканчивается с численным составом 5 – 3, то команды начинают дополнительный период в составе 5 – 3. С истечением срока наказания, в ходе непрерывной игры, численный состав может измениться и стать 5 – 5, или 5 – 4. При первой остановке в игре численный состав регулируется до 4 – 4 или 4 – 3.
6. Если в конце основного времени численный состав команд 3 – 3, дополнительный период начинается с состава 3 – 3. Как только численность игроков становится 5 – 4 или 5 – 5, при следующей остановке в игре численный состав регулируется, соответственно, до 4 – 3 или 4 – 4.
7. Если по окончании основного времени численный состав команд 4 – 4 и один или два игрока отбывают наказание на скамейке для оштрафованных игроков, дополнительный период начинается с состава 4 – 4, и игроки покидают скамейку для штрафников как обычно, меняя численный состав до 5 – 4 или 5 – 5. При первой остановке в игре состав регулируется до 4 – 3 или 4 – 4, соответственно.

605 – Послематчевые штрафные броски

Если по окончании овертайма (дополнительного периода) счет остается ничейным, то вступает в силу процедура серии штрафных бросков ИРС:

1. Для выполнения **серии штрафных бросков** команды не меняются воротами. Перед выполнением **серии штрафных бросков** центральная часть площадки будет насухо вычищена специальной машиной для зачистки льда во время перерыва, необходимого для организации программы должным образом. Команда хозяев поля имеет право выбора: начинать серию первыми или вторыми.
2. Процедура начинается с того, что три различных игрока от каждой команды начинают, по очереди, выполнение бросков. Нет необходимости оговаривать имена игроков заранее. В **серии штрафных бросков** могут участвовать все игроки обеих команд, заявленные в официальном списке, за исключением ситуаций, разъясненных в ст. 3 (ниже).
3. В Серии штрафных бросков могут участвовать все игроки, если на них не наложен дисциплинарный штраф, дисциплинарный до конца игры штраф или матч-штраф.
4. Главный судья призывает двух капитанов в площадь судей. Команда хозяев имеет право выбора, будет ли команда выполнять штрафные броски первой или второй.
5. Как только начинается **серия штрафных бросков**, вратаря нельзя заменить, кроме тех случаев, когда он/она получают травму. В таком случае заменяющему вратарю разминка не разрешается.
6. Броски проводятся в соответствии с Правилom 1008.

7. Игроки обеих команд выполняют, по очереди, броски до тех пор, пока не забит решающий гол. После чего, оставшиеся броски не выполняются.
8. Если после трех бросков каждой команды результат все еще ничейный, процедура продолжается решающей **серией штрафных бросков**, когда один игрок от каждой команды, с другим, по очереди, проводят выполнение бросков. Игра заканчивается тогда, когда дуэль двух игроков дает решающий результат.
9. Секретарь игры ведет запись всех бросков, с указанием игроков, вратарей и числа забитых голов.
10. В результат игры будет включен только решающий гол. Он будет зачтен забившему его игроку и пропустившему его вратарю.
11. Если команда отказывается от участия в **серии штрафных бросков**, игра будет считаться проигранной для этой команды, а другая команда получит 3 очка за победу. Если игрок отказывается произвести бросок, это будет считаться для команды, как «**ворота не взяты**».

РАЗДЕЛ 7: КОМАНДЫ

700 – Состав команды и форма игроков

Для того чтобы принять участие в игре, каждая команда должна включать максимум **13 полевых игроков и 2 вратарей**, то есть должно быть всего **15** пригодных к игре спортсменов, носящих определенную форму команды, кроме тех случаев, когда в составе команды есть одна или две женщины, в тогда, команда может состоять из максимум 14 игроков и 2 вратарей. В соответствии с Регламентом ВПХ, каждая команда перед игрой должна предоставить имена игроков, номера и другую информацию, необходимую для судейства. После того, как игра началась, никакие изменения или дополнения к списку не разрешаются. Каждая команда должна иметь как минимум одного представителя команды, который может выступать в качестве тренера и одного человека с медицинским образованием на случай оказания помощи травмированным хоккеистам.

701 – Капитан команды

Каждая команда из **13** игроков должна назначить капитана и не более двух (**2**) его заместителей. Капитан имеет право обсуждать с главным судьей вопросы, связанные с интерпретацией правил, которые могут возникнуть в ходе игры. Выражение несогласия по поводу наложения штрафа не является вопросом, относящимся к интерпретации правил. Если капитан или его заместитель не находятся на льду, они не могут покинуть скамейку для игроков без приглашения главного судьи. Если оба, капитан и его заместитель, находятся на льду, только капитан имеет право на обсуждение с главным судьей. Игрокам, не имеющим на своих свитерах букв «С» или «А», не будет предоставлено право на обсуждение с главным судьей.

702 – Игроки на льду

В любое время в процессе игры команда не может иметь одновременно более 6 игроков на льду. Каждой команде разрешается иметь максимум одного вратаря на льду во время игры. Вратарь может быть заменен полевым игроком. Но полевой игрок не может стать вратарем. Шесть позиций игроков распределяются следующим образом:

	Вратарь	
Правый защитник		Левый защитник
Правый нападающий	Центральный	Левый нападающий

703 – Замена игроков и вратарей

- Игроки и вратари могут быть заменены в любое время в процессе игры или во время остановки игры.
- Если, в ходе замены, игрок, входящий в игру, играет с шайбой или совершает любой физический контакт с соперником, пока выходящий игрок действительно находится на льду, то фиксируется нарушение и главный судья налагает:

- **Малый скамеечный штраф** (см. **Правило 1063**).

- с) Если, в ходе замены, в игрока, входящего в игру или выходящего из нее, случайно попадет шайба, игра не будет остановлена и никакого штрафа наложено не будет.
- д) Никакому игроку или вратарю не разрешается разминка в конце первого и второго периодов или во время любой остановки в игре.
- е) В соответствии с правилами, замена одного или более игроков приведет к замене состава.

704 – Замена игроков и вратарей со скамейки игроков во время игры

а) Игроки и вратари могут быть сменены в любое время в процессе игры со скамейки игроков при условии, что:

- Заменяющие игроки или вратари находятся в пределах зоны, ограниченной в длину соответствующей скамейкой для игроков и в **3 м** от бортов (см. рисунок на противоположной странице).
- Заменяющие игроки и вратари должны быть вне игры прежде, чем будет произведена какая-либо замена.



Рисунок 32: Замена игроков и вратарей.

- б) Если во время игровых действий в процессе замены хоккеист, выходящий на лед или уходящий со льда, играет в шайбу, вступает в контакт с соперником или иначе участвует в игровых действиях, даже если оба, уходящий и выходящий хоккеисты, находятся в разрешенной трехметровой зоне замены игроков, то на его команду будет наложен штраф за нарушение численного состава.
- с) Если произошла преждевременная замена вратаря на игрока в случае, когда вратарь покидает свою площадь ворот и направляется к своей скамейке для игроков с целью замены на другого игрока, судья должен остановить игру в момент, когда нарушившая правило команда овладеет шайбой. Последующее вбрасывание производится в центральной точке, за исключением случаев, когда атакующая команда, в результате этого, получит территориальное преимущество. В этом случае вбрасывание (см. **Правило 901 g**) производится в той точке, где произошла остановка игры.

705 – Процедура замены игроков во время остановки игры

а) После остановки игры команда гостей должна расположить готовый к игре состав на льду, и никакие замены не будут разрешены до возобновления игры.

Если возникает любая несвоевременная задержка в смене игроков по вине какой-либо из команд, главный судья должен приказать нарушившей команде или командам занять свои места немедленно и не разрешать замены игроков.

б) Процедура должна быть выполнена следующим образом:

1. Главный судья должен занять свое место, связанное с возобновлением игры, а линейный судья, производящий вбрасывание, должен быстро проследовать к месту вбрасывания.
2. Главный судья должен предоставить команде гостей десять секунд для замены ее игроков.
3. После того, как десять секунд истекли, главный судья должен поднять свою руку сигнализируя о том, что команда гостей не имеет больше права производить замену игроков.
4. С поднятой рукой, главный судья должен предоставить команде хозяев поля десять секунд для замены ее игроков.
5. После того, как десять секунд истекли, главный судья должен опустить свою руку сигнализируя о том, что команда хозяев поля не имеет больше права производить замену игроков.
6. Как только главный судья опустит свою руку, линейный судья, производящий вбрасывание, должен дать свисток, сигнализируя о том, что игроки обеих команд имеют не больше пяти секунд, чтобы приготовиться к вбрасыванию.
7. По истечении пяти секунд или раньше, если разыгрывающие вбрасывание игроки готовы к нему, линейный судья должен вбросить шайбу. Линейный судья не обязан ждать, когда игроки займут свои места для произведения вбрасывания.

с) Командам не разрешается производить замену игроков после неудавшегося вбрасывания, за исключением случаев, когда налагаемые штрафные санкции влияют на численный состав другой команды.

д) Команде, которая нарушило правило проброса, не разрешено проводить смену любого игрока до последующего вбрасывания.

Если остановка игры после нарушения правила проброса совпадает с коммерческим тайм-аутом, или если команда, нарушившая правило, принимает решение о проведении тайм-аута во время этой остановки игры, то им по-прежнему не разрешается делать никаких замен игроков.

Тем не менее, команде разрешается, чтобы провести замену игрока, чтобы заменить вратаря, который был заменен на дополнительного нападающего; или заменить травмированного игрока или вратаря; или когда был присужден штраф, который влияет расстановку сил на льду любой команды.

Определение игроков на льду должно быть произведено, когда шайба покидает клюшку игрока, совершившего нарушение.

706 – Замена игроков, находящихся на скамейке для оштрафованных игроков

Игрок, отбывающий штраф и подлежащий замене, после окончания срока штрафа должен сразу же направиться по льду к своей скамейке игроков для того, чтобы его команде можно было бы произвести какую-либо замену.

- **Малый скамеечный штраф** (см. **Правило 1054**)

707 – Замена вратарей во время остановки игры

а) Во время остановки игры вратарям не разрешается подъезжать к скамейке игроков, за исключением замены или во время тайм-аута.

- **Малый штраф** (см. **Правило 1066**).

б) Если замена вратаря была произведена во время остановки игры, вратарь, покинувший лед, может снова участвовать в игре немедленно после ее возобновления.

Заменяющему вратарю разминка не разрешена.

РАЗДЕЛ 8: БЕЗОПАСНОСТЬ

801 – Травмированные игроки

- а) Если игрок получил травму и не может продолжить игру или проследовать к своей скамейке для игроков, игра не будет остановлена до тех пор, пока его команда не завладеет шайбой, за исключением, если эта команда имеет реальную возможность произвести взятие ворот.
- б) Если игрок, за исключением вратаря, получил травму и вынужден покинуть площадку во время игры, он может удалиться и будет произведена замена, но игра продолжится и команды не покинут лед.
- с) Если травмирован подвергнувшийся штрафу игрок, то он/она может проследовать в раздевалку. Если он/она были подвергнуты Малому, Большому или Матч-штрафу, оштрафованная команда должна немедленно направить заменяющего игрока на скамейку для оштрафованных игроков. Этот игрок отбудет на скамейке весь срок наказания и не может быть заменен никаким другим игроком, кроме самого травмированного и подвергшегося штрафу, если этот игрок/вратарь в состоянии вернуться на лед.
- д) Травмированный подвергнувшийся штрафу игрок не будет допущен к игре, пока не истечет срок штрафа.
- е) Если игрок, получивший травму, возвращается на лед до истечения срока штрафа, главный судья назначает дополнительное наказание в виде:

- **Малого штрафа (2')**

- Если очевидно, что игрок получил серьезную травму, главный судья и/или линейный судья должен немедленно остановить игру.
- Если игра остановлена в случае получения игроком, за исключением вратаря, травмы, этот игрок должен покинуть площадку и не возвращаться на лед до возобновления игры.

- **Малый штраф (2')** (см. **Правило 1038 А**) Важные ссылки

802 – Травмированные вратари

- а) Если вратарь получает травму или заболевает, то он/она должен быть готов немедленно возобновить игру или быть замененным на другого вратаря.
- б) Если оба вратаря команды плохо себя чувствуют и не могут играть, команда получает десять (10) минут на то, чтобы переодеть одного из своих игроков в форму вратаря.
- в этом случае ни один из двух официальных вратарей команды не может возобновить игру,
- заменяющему вратарю разминка не разрешена.

803 – Предотвращение инфекций

- а) Игрок с кровотечением или испачканный кровью игрока другой команды будет считаться травмированным. Он должен покинуть площадку для получения медицинской помощи и/или для того, чтобы привести себя в порядок.

б) Такому игроку должно быть разрешено вернуться на площадку при условии:

- Порез полностью закрыт и соответствующим образом забинтован.
- Кровь смыта с игрока и его снаряжения, которое может быть заменено или соответствующим образом приведено в порядок.

Если поверхность льда или любое оборудование площадки запачканы кровью, главный судья должен обеспечить, чтобы пятна крови были удалены соответствующим персоналом после первой остановки в игре.

804 – Зачистка льда

Судья имеет право убрать образующийся нарост снега вокруг штанг ворот или на линии ворот около сетки.

805 – Первая помощь на льду

Командный врач или тренер должен предоставить первую помощь на льду, если это потребуется. Командный врач или тренер, предоставляющий первую помощь должен подать сигнал вытянутыми над головой руками врачам соревнований в случае серьезной травмы на льду. По прибытии к травмированному спортсмену, врач соревнований берет на себя ответственность за спортсмена.

РАЗДЕЛ 9: ПРАВИЛА ИГРЫ

900 – Вбрасывания

901 – Точки вбрасывания



Рисунок 33: Расположение точек вбрасывания

- a) Вбрасывание должно производиться в начале каждого периода и после любой остановки игры.
- b) Все вбрасывания должны производиться исключительно в девяти обозначенных точках вбрасывания.
- c) Вбрасывания должны производиться в центральной точке:
 - в начале периода,
 - после взятия ворот,
 - вследствие ошибки судьи при определении проброса,
 - вследствие преждевременной замены вратаря.
- d) Вбрасывания должны производиться в точках конечного вбрасывания защищающейся команды:
 - когда после нарушения правил защищающейся команды в своей зоне шайба должна быть брошена в точке конечного вбрасывания на стороне, где произошла остановка,
 - при неправильном взятии ворот, в результате отскока шайбы от судьи,
 - после того, как атакующая команда не реализовала штрафной бросок,
 - если хоккеист проводит бросок по воротам из любой точки ледовой площадки и шайба, попадая в любую часть каркаса ворот выходит из игры без рикошета, то следующее вбрасывание проводится в зоне атаки в точке вбрасывания, ближайшей к месту, с которого был произведен бросок.

е) Вбрасывания должны производиться в точках конечного вбрасывания атакующей команды:

- при пробросе шайбы атакующей командой,
- после преднамеренного офсайда атакующей команды.

Примечание: Преднамеренный офсайд выполняется с целью получения остановки игры, не зависимо от причины

f) Производится в точках вбрасывания в нейтральной зоне:

- после офсайда,
- после любых нарушений правил, совершаемых атакующей командой в своей зоне атаки,
- в случае если вслед за остановкой игры, один или оба защитника, играющие около синей линии их зоны атаки, или какой-либо игрок, выходящий со скамейки игроков атакующей команды, вкатываются в зону атаки за внешний край кругов точек конечного вбрасывания.

g) Когда игроки оштрафованы за остановку игры, в результате чего штрафы размещаются на штрафных часах одной из команд, последующие вбрасывания проводятся в одной из двух точек конечного вбрасывания конечной зоне нападающей команды. Есть только четыре исключения из этого правила:

1. Когда штраф назначен после забитого гола – вбрасывание в центральной точке.
2. Когда штраф назначен в самом конце (или сразу перед стартом) периода - вбрасывание в центральной точке.
3. Когда обороняющуюся команду собираются оштрафовать, и игроки, находящуюся в атаке, входят в зону нападения за внешний край конечной зоны точек вбрасывания – вбрасывание в нейтральной зоне.
4. Когда не оштрафованная команда пробрасывает шайбу, вбрасывание производится в нейтральной зоне за синей линией команды, выполнившей проброс.

902 – Действия при произведении вбрасывания

а) Главный или линейный судья должны вбросить шайбу между клюшками двух игроков, разыгрывающих вбрасывание.

б) Игроки, разыгрывающие шайбу при вбрасывании, должны располагаться прямо, лицом к боковым бортам. Их сани должны находиться вне точки вбрасывания, крюки клюшек, касающихся льда, должны быть помещены в белый сегмент данных точек.

с) Игрок защищающейся команды на половине площадки, являющейся зоной его защиты, должен первым поместить свою клюшку на лед для вбрасывания, после чего немедленно ставит клюшку на лед игрок атакующей команды.

д) Однако при вбрасывании в центральной точке вбрасывания, игрок команды гостей должен первым поставить на лед свою клюшку.

1. Судья не должен давать свисток для начала игры.
2. Не разрешается производить замену игроков до момента окончания вбрасывания и возобновления игры, за исключением случая, когда на команду налагается штраф, влияющий на расстановку сил на льду.

3. Если игрок, разыгрывающий вбрасывание, по требованию судьи отказывается немедленно занять правильное положение, то судья имеет право заменить его на вбрасывании другим игроком его команды, находящимся в это время на льду.
4. Если игрок въезжает в круг вбрасывания, главный или линейный судья должны дать свисток и повторить вбрасывание, за исключением случаев, когда шайбой овладевает не нарушившая правило команда.
5. Главный судья должен наложить соответствующий(ие) штраф(ы) за нарушения, совершенные игроком (см. **Правило 1044 b**).

903 – Положение «вне игры»

а) Игроки атакующей команды не будут в положении «вне игры» (офсайде), если они проследуют в свою зону нападения только после того, как туда переместилась шайба.

б) Определяющими факторами в определении офсайда являются:

1. Расположение коньков игрока - игрок находится в офсайде, если в момент полного пересечения шайбой синей линии, оба его конька уже полностью находятся за синей линией его зоны нападения.
2. Положение шайбы - шайба должна полностью пересечь синюю линию зоны нападения.
3. Если игрок ведет шайбу и пересекает линию первым, перед шайбой, когда двигается задним ходом, игрок не находится в офсайде, при условии, что он контролирует шайбу и оба его лезвия находятся в нейтральной зоне перед пересечением синей линии.

с) При нарушении данного правила игра должна быть остановлена и должно быть произведено вбрасывание:

1. В ближайшей точке вбрасывания в нейтральной зоне, если шайба была введена в зону нападения игроком атакующей команды.
2. На месте ближайшей точки вбрасывания, с которого игрок атакующей команды произвел передачу, или с которого совершил бросок шайбы через синюю линию.
3. В точке конечного вбрасывания, в зоне защиты нарушившей правило команды, если, по мнению линейного или главного судьи, игрок умышленно создал положение «вне игры».
4. В точке конечного вбрасывания в зоне защиты атакующей команды, если шайба была отпасована или брошена атакующим игроком из его зоны защиты.

д) Если игрок, владеющий шайбой, пересекает линию раньше шайбы – это не считается офсайдом.

е) Если игрок защищающейся команды ведет и передает шайбу в зону защиты, в то время как атакующая команда находится в офсайде – положение «вне игры» не будет объявлено.

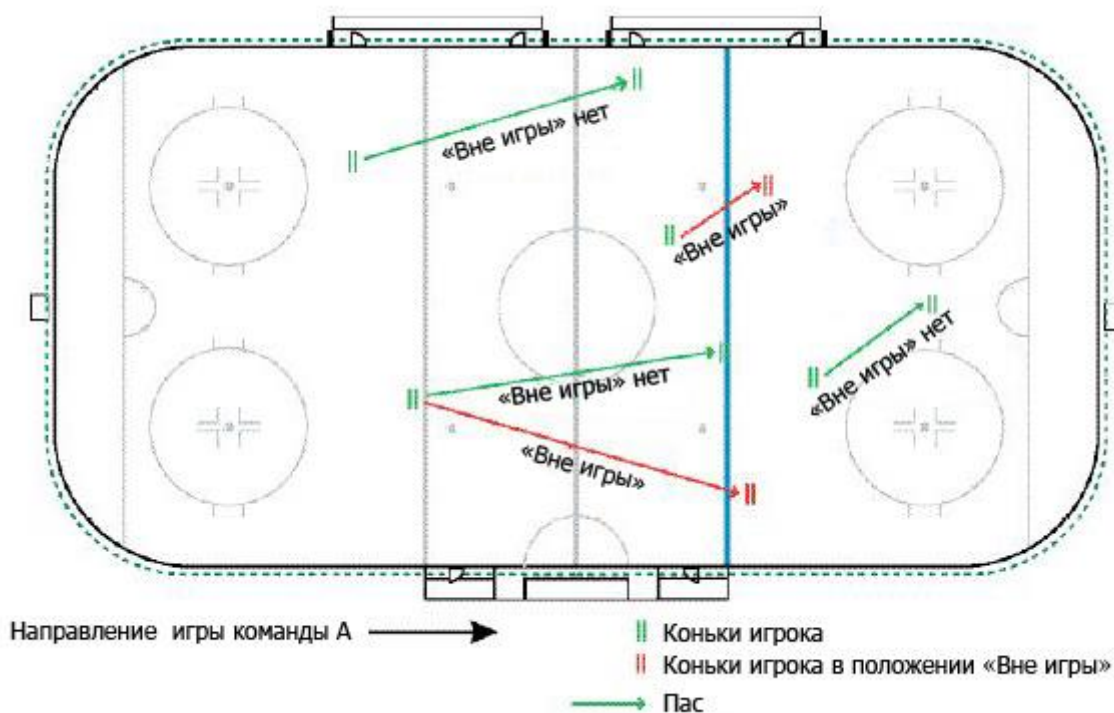


Рисунок 34: Офсайды. Диаграмма использована в разрешения ПНФ.

904 – Действия при «отложенном» положении «вне игры»

- а) Если атакующий игрок входит в зону нападения раньше шайбы, а защищающийся игрок имеет возможность овладеть шайбой, то линейный судья поднятием своей руки должен зафиксировать **«отложенное» положение «вне игры»**, за исключением случаев, когда шайба брошена по воротам, вынуждая вратаря вступить в игру.
- б) Линейный судья должен опустить руку, отменяя «отложенное» положение «вне игры» и разрешая игре продолжаться, если:
1. Защищающаяся команда или переводит, или выводит шайбу в нейтральную зону, или
 2. Все атакующие игроки немедленно покидают зону нападения, совершая контакт коньком с синей линией.
- в) Зона нападения должна быть полностью освобождена от игроков атакующей команды прежде, чем **«отложенное» положение «вне игры»** может быть отменено, пока шайба все еще находится в зоне нападения.
- д) Термин **«немедленно»** означает, что атакующие игроки не должны касаться шайбы, пытаться овладеть потерянной шайбой, или заставить защищающегося игрока, ведущего шайбу уйти обратно вглубь зоны.
- е) Во втором случае, когда линейный судья опускает руку, любой атакующий игрок может вернуться обратно в свою зону нападения.

905 - ПРОБРОС ШАЙБЫ / ГИБРИДНЫЙ ПРОБРОС

- а) Если хоккеист одной из команд, играющих в равных составах или в численном большинстве направляет шайбу любым способом (клюшкой, перчаткой, коньком, туловищем) со своей половины ледовой площадки за линию ворот команды соперника (не попадая в ворота), включая отскок от борта или от защитного стекла, и ни один хоккеист ни обеих команд не касается шайбы на противоположной

половине ледовой площадки до того, как шайба пересечет линию ворот (не попадая в ворота), то это будет ситуация проброса.

b) С целью соблюдения правил гибридного проброса Линейный судья должен принять два решения: Первое, что он должен сделать – определить, пересечет ли шайба после броска хоккеиста с его половины площадки линию ворот (не попадая в ворота) в зоне атаки. Второе, что он должен сделать – определить, кто первым сможет коснуться шайбы – защищающийся или атакующий полевой игрок.

c) Это второе решение должно быть принято не позднее момента, когда первый из двух полевых игроков достигнет точек вбрасывания в конечной зоне, хотя Линейный судья может принять его и раньше. Определяющим фактором в данном случае является положение коньков полевых игроков на льду.

d) Если шайба вбрасывается или направляется таким образом, что она проходит по борту за воротами, а затем движется обратно в направлении центра ледовой площадки, Линейный судья должен определить, какой полевой игрок коснется шайбы первым. В этом случае определяющим фактором является не точка вбрасывания в конечной зоне, а собственно шайба.

e) Если за шайбой, направленной на проброс, бежит только защищающийся полевой игрок, то проброс не фиксируется до тех пор, пока он не пересечет синюю линию своей зоны защиты, при условии, что шайба уже пересекла линию ворот (не попадая в ворота).

f) Если идет слишком упорное преследование шайбы, и определить, кто из хоккеистов коснется ее первым не представляется возможным, то фиксируется проброс.

g) В ситуации проброса, когда матч остановлен, необходимо следить за четким соблюдением Правил, касающихся физического контакта хоккеистов, которого можно избежать.

h) В ситуации проброса, когда проброс отменен ввиду того, что атакующий хоккеист получил позиционное преимущество, хоккеисты должны четко соблюдать правила, касающиеся физического контакта.

906 – Проброс шайбы

a) В ситуациях проброса ширина центральной красной линии рассматривается, как часть атакующей половины поля ледовой площадки. Как только полевой игрок коснулся шайбой центральной красной линии, он может вбросить шайбу в зону, при этом проброс не фиксируется.

b) Для отмены проброса, во время броска, хоккеист должен коснуться шайбой центральной красной линии, а не коньками.

c) Только команде, играющей в численном меньшинстве (т.е. имеющей меньшее количество хоккеистов на льду, чем команда соперника) разрешается бросать шайбу со своей половины площадки за линию ворот команды соперника (не попадая в ворота), не совершая при этом проброса.

d) Численное меньшинство определяется по наличию полевых игроков на льду в момент, когда шайба уходит с крюка клюшки полевого игрока. Если судья при оштрафованных игроках уже открыл калитку по истечении штрафного времени хоккеиста, но хоккеист физически еще не вышел на лед, он все равно считается находящимся на льду согласно Правилу проброса.

- е) Команда не считается играющей в численном меньшинстве, если она имеет на льду меньшее количество хоккеистов, чем команда соперника, по своей собственной инициативе или невнимательности, а не в следствии наложения штрафов.
- ф) Если шайба попадает в судью на льду, по пути следования вдоль площадки, проброс все равно фиксируется. Если же после попадания шайбы в судью на льду, шайба замедляет ход и не пересекает линию ворот команды соперника (не попадая в ворота), проброс отменяется.
- г) После фиксации проброса следующее вбрасывание проводится в точке вбрасывания конечной зоны команды, совершившей проброс, ближайшей к тому месту, откуда последний коснувшийся шайбы хоккеист бросил или направил шайбу.
- h) Если судьи на льду неправильно зафиксировали проброс, следующее вбрасывание проводится в центральной точке вбрасывания.
- і) Проброс не фиксируется в следующих случаях:
1. Если шайба направлена на проброс в результате действий хоккеиста, принимающего непосредственное участие во вбрасывании;
 2. Если любой хоккеист из команды соперника имеет возможность сыграть в шайбу до пересечения ей линии ворот (включая хоккеистов, замедляющих свое движение с целью дать шайбе пересечь линию ворот (не попадая в ворота) или который только делает вид, что ускоряется, но не делает при этом реального усилия овладеть шайбой до того, как она пересечет линию ворот);
 3. Если хоккеист при смене игрового состава игнорирует шайбу, чтобы доехать до своей скамейки вместо того, чтобы сыграть в шайбу из опасения получить штраф за нарушение численного состава либо по другой причине;
 4. Если шайба брошена и попадает в любую часть тела соперника или его снаряжение и при этом пересекает линию ворот (не попадая в ворота);
 5. Если вратарь покидает площадь ворот или находится за ее пределами и движется в направлении шайбы в ситуации проброса;
 6. Если шайба, попадая в раму ворот, отскакивает от неё и пересекает линию ворот (не попадая в ворота).
- ј) Если защищающаяся команда должна быть первой на шайбе, а атакующая команда находится в отложенном положении вне игры, то проброс должен быть зафиксирован.
- к) После остановки игры из-за совершения проброса, команде, находящейся в атаке, запрещается выполнять какие-либо смены игроков, пока игра не возобновится.
- л) Команде, которая нарушила это правило, не разрешается выполнять какие-либо замены игроков до последующего вбрасывания, или же атакующая команда решает воспользоваться командным тайм-аутом во время этой остановки игры, им по-прежнему не разрешается делать никаких замен игроков. Тем не менее, команде следует разрешить выполнить замену игрока для того чтобы поменять вратаря, который был заменен на дополнительного полевого игрока; заменить травмированного игрока или вратаря; или когда назначенный штраф влияет на соотношение сил на льду. Определение количественного состава игроков на льду будет сделано, когда шайба покидает клюшку игрока атакующей команды.
- м) Если команда настаивает на смене игроков после того, как они выполнили проброс и были предупреждены главным судьей, главный судья может назначить атакующей команде –

- **Малый штраф** (2 минуты).

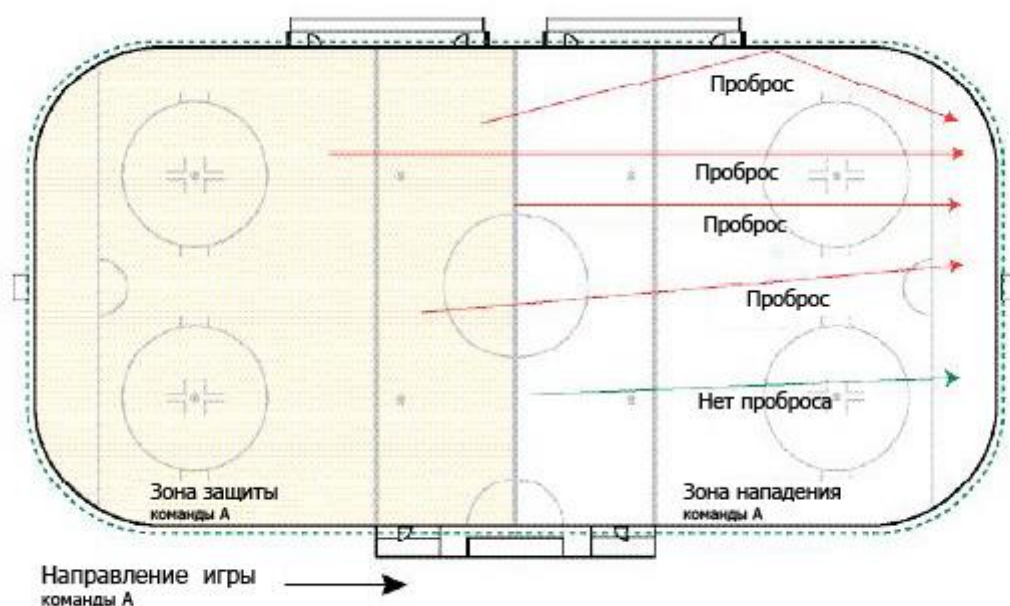


Рисунок 35: Проброс. Диаграмма использована в разрешения ПНФ.

- А. Если линейный судья допускает ошибку в объявлении проброса, вбрасывание производится в центральной точке.
- В. Цель этого раздела – обеспечение непрерывной игры, и как главный судья, так и линейные судьи должны применять эти правила и добиваться желаемого результата.
- С. Термин «**численное меньшинство**» означает, что в результате штрафа(ов) команда будет иметь меньше игроков, чем ее соперники на площадке.

907 - Определение взятия ворот

Взятие ворот должно быть засчитано:

1. Если шайба введена в пространство, ограниченное перекладиной и боковыми стойками ворот, клюшкой игрока атакующей команды и полностью пересекла, при этом, линию ворот.
2. Если игрок защищающейся команды забрасывает шайбу любым способом в свои ворота.
3. Если шайба отскочила в ворота после броска игрока атакующей команды, задев при этом любую часть тела товарища по команде.
4. Если игрок атакующей команды в результате физического воздействия со стороны любого защищающегося игрока, оказывается в площади ворот в момент попадания шайбы в ворота, за исключением случая, когда, по мнению главного судьи, он имел достаточно времени, чтобы покинуть площадь ворот.
5. Если шайба становится бесконтрольной в площади ворот, а затем направляется в ворота клюшкой игрока атакующей команды.
6. Когда шайба отскакивает в ворота непосредственно от саней атакующего или защищающегося игрока.

7. Если атакующий игрок находится в площади ворот в тот момент, когда шайба пересекает линию ворот, и никаким образом не влияет на возможность вратаря остановить шайбу, за исключением случаев, изложенных в **Правиле 908**.

8. Когда шайба отскакивает прямо от лицевой маски вратаря.

Все объявления должны быть сделаны главным судьей. Он/она может консультироваться с линейными судьями и/или судьей за воротами.

908 – Отмена взятия ворот

а) Взятие ворот не будет засчитано:

1. Если атакующий игрок умышленно бросает шайбу рукой, бьет по шайбе рукой или направляет шайбу в ворота каким-либо другим способом, кроме как своей клюшкой, даже если шайба после этого отскакивает в ворота от любого игрока, вратаря или судьи.

2. Если атакующий игрок касается шайбы клюшкой, расположенной выше обычного уровня головы.

3. Если шайба заходит в ворота непосредственно после отскока от судьи.

4. Если атакующий полевой игрок оказался в площади ворот в момент, когда шайба пересекает плоскость линии ворот и при этом никоим образом не влияет на способность вратаря защищать свои ворота или занимать надлежащую позицию для защиты ворот, то взятие ворот засчитывается.

5. Если атакующий игрок идет на контакт с вратарем, случайно или по какой-либо другой причине, а вратарь находится в площади ворот, и в этот момент забит гол.

6. Если атакующий игрок идет на контакт с вратарем, за исключением случайного контакта, в то время, когда вратарь вне зоны ворот, и в этот момент забит гол.

7. Когда атакующий игрок въезжает или занимает позицию в площади ворот таким образом, чтобы закрыть видимость вратарю и повлиять на его способность защитить ворота, и в этот момент забит гол.

8. В случае, если вратарь вместе с шайбой был втолкнут в ворота после того, как он остановил ее. Если ситуация соответствует правилам наложения штрафа, то такой штраф должен быть наложен.

б) Сдвинутые ворота

i. Если защищающийся хоккеист сдвигает каркас своих ворот, а команда соперника забрасывает шайбу в ворота, то взятие ворот засчитывается при условии, что:

1. Соперник был в процессе броска до сдвига каркаса ворот;

2. Главный судья самостоятельно определяет, что шайба вошла бы в ворота, если бы они не были бы сдвинуты.

ii. Ворота считаются сдвинутыми, если:

1. Один или оба эластичных фиксатора полностью вышли из отверстий во льду;

2. Штанги ворот сошли с одного или обоих эластичных фиксаторов;

iii. Если, одна или две штанги ворот приподнялись ото льда, но все еще находятся в контакте с эластичными фиксаторами, которые находятся в отверстиях на льду, то взятие ворот должно быть засчитано

- iv. Для ворот, не имеющих пластиковых фиксаторов, каркас ворот и стойки ворот должны быть неподвижны на линии ворот и полностью соприкасаться со льдом в момент пересечения шайбой линии ворот, только тогда взятие ворот засчитывается.
- v. Если защищающийся хоккеист приподнимает заднюю часть ворот, когда шайба заходит в ворота с лицевой стороны и пересекает плоскость линии ворот, то взятие ворот должно быть засчитано, пока будут соблюдены Правила 908b-i-iv.
- vi. Если в процессе игровых действий положение ворот изменилось, матч останавливается, если ворота не вернулись в нормальное положение. Если же ворота вернулись в нормальное положение, матч продолжается.
- vii. Взятие ворот не засчитывается, если ворота сдвинуты до того, как шайба пересекла плоскость линии ворот, если это не противоречит Правилу 908c-i.
- viii. Взятие ворот должно быть засчитано, если вратарь заменен на дополнительного полевого игрока, а партнер по команде сдвигает ворота с нормальной позиции в ситуации выхода один на один.
- с) В случае, если шайба находится под игроком, который, в свою очередь, находится в площади ворот или рядом с ней (умышленно или по другой причине), гол не может быть забит заталкиванием игрока с шайбой в ворота. Если ситуация соответствует правилам наложения штрафа, то такой штраф должен быть наложен, включая штрафной бросок (см. **Правило 1047**).

1. Нельзя отменить взятие ворот после вбрасывания, произведенного непосредственно после этого взятия ворот.
2. Под площадью ворот понимается пространство, образованное разметкой площади ворот на льду и вертикально простирающееся на **1,27 м** до верхней кромки перекладины ворот.
3. «**Контакт**», преднамеренный или в результате других причин, между вратарем и атакующим игроком может быть через клюшку или любую часть тела.
4. Главный судья может посоветоваться с линейным арбитром для определения взятия ворот или нет.

909 – Взятие ворот и передачи, присуждаемые игроку

- a) В официальном протоколе игры «**взятие ворот**» должно быть зафиксировано на имя игрока, забросившего шайбу в ворота соперника.
- b) За каждое взятие ворот игроку начисляется одно очко.
- c) Если произведено взятие ворот, то результативная «**передача**» должна быть присуждена игроку или игрокам, непосредственно принимавшим участие в игре перед взятием ворот.
- d) При любом взятии ворот результативная передача может быть присуждена не более, чем двум игрокам.
- e) Игроку начисляется одно очко за каждую передачу
1. Только одно очко может начисляться любому игроку, принявшему участие во взятии ворот.
 2. Две передачи могут присуждаться игроку, взявшему ворота после того, как шайба отскочила от вратаря.
 3. В случае очевидной ошибки при начислении очков за взятие ворот или передачу, ошибка должна быть немедленно исправлена, но изменения не

могут быть внесены после того, как главный судья подписал Официальный протокол.

910 – Шайба за пределами площадки

Если шайба покидает пределы игровой площадки или ударяется о какие-либо предметы, за исключением бортов и защитного стекла, игра должна быть остановлена и последующее вбрасывание должно быть произведено в ближайшей точке на воображаемой линии, откуда был совершен бросок, или на месте, где шайба, изменив свое направление, покинула площадку, за исключением случаев, специально оговоренных в данных правилах.

911 – Шайба на сетке ворот

Если шайба лежит на внешней стороне сетки ворот больше трех секунд или прижата к воротам игроками соперничающих команд, то главный судья должен остановить игру и произвести вбрасывание шайбы:

1. В ближайшей точке конечного вбрасывания.
2. В ближайшей точке вбрасывания в нейтральной зоне, если, по мнению главного судьи, остановка была вызвана игроком атакующей команды.

912 – Шайба вне поля зрения

Если происходит свалка игроков или игрок случайно падает на шайбу, и шайба пропадает из поля зрения главного судьи, то он должен немедленно остановить игру. Последующее вбрасывание шайбы должно быть произведено на месте остановки игры, за исключением случаев, оговоренных в данных правилах.

913 – Незаконная шайба

Если в любое время в процессе игры на игровой площадке появляется другая шайба, за исключением официальной, находящейся в игре, игра должна быть остановлена в момент завершения игрового эпизода, связанного с переходом шайбы к другой команде.

914 – Шайба, попадающая в судью

Игра не должна быть остановлена по причине того, что шайба касается судьи, за исключением случая, когда она заходит в ворота.

915 – Остановка/передача шайбы руками

- а) Игроку разрешается останавливать или бить по шайбе, находящейся в воздухе, открытой рукой или посылать шайбу по льду своей рукой, за исключением случаев, когда, по мнению главного судьи, игрок умышленно направляет шайбу своему партнеру:
- б) Если партнер игрока, пославшего шайбу рукой, овладевает шайбой в нейтральной зоне, игра должна быть остановлена, а шайба – брошена на месте, где произошло нарушение, за исключением случаев, когда нарушившая команда получает территориальное преимущество. В этом случае вбрасывание должно быть произведено на месте остановки игры.

с) Если партнер игрока, пославшего шайбу рукой, овладевает шайбой в своей зоне защиты, главный судья не должен останавливать игру при условии, что пас рукой завершился до того, как игрок и шайба покинули зону. Однако если игрок послал шайбу рукой из нейтральной зоны, и ею овладел партнер по команде, находящийся в зоне своей защиты, главный судья должен остановить игру и произвести вбрасывание на месте остановки игры.

д) Если партнер игрока, пославшего шайбу рукой, овладевает шайбой в своей зоне нападения, главный судья должен остановить игру, а последующее вбрасывание должно быть произведено в точке вбрасывания в нейтральной зоне, за пределами зоны нападения, за исключением случаев, когда шайба послана рукой из зоны защиты атакующей команды или где-либо в нейтральной зоне. В этом случае вбрасывание будет произведено в том месте, где шайба была послана рукой.

е) Взятие ворот должно быть отменено после того, как по шайбе ударил рукой игрок атакующей команды, даже если она отскочила в ворота от любого игрока, его клюшки, саней, вратаря или судьи.

916 – Игра по шайбе высоко поднятой клюшкой

а) Запрещено останавливать или бить по шайбе игроку клюшкой, расположенной выше уровня головы. Если это происходит, то игра должна быть остановлена, за исключением если:

1. Шайба отбита к сопернику. В этом случае игра будет продолжена, а главный судья должен показать жест «**можно играть**».

2. Игрок, защищающий команду, отбивает шайбу в свои собственные ворота. В этом случае засчитывается взятие ворот.

б) Если по шайбе сыграл высоко поднятой клюшкой игрок атакующей команды в своей зоне нападения, то последующее вбрасывание должно быть произведено в ближайшей точке вбрасывания в нейтральной зоне, за исключением случаев, когда нарушившая правило команда получает территориальное преимущество. В этом случае вбрасывание должно быть произведено на месте остановки игры.

с) Если игрок сыграл по шайбе высоко поднятой клюшкой в своей зоне защиты или в нейтральной зоне, то последующее вбрасывание должно быть в ближайшей к зоне защиты точке вбрасывания.

д) Взятие ворот не может быть засчитано, если клюшка атакующего игрока, расположенная выше нормального уровня головы, касается шайбы.

е) Если вратарь во время отражения броска, останавливает или выбивает шайбу выше уровня головы, игра должна продолжаться и главный судья показывает жест «**можно играть**».

917 – Вмешательство зрителей

а) В случае, если на лед бросают предметы, которые препятствуют проведению игры, главный судья обязан остановить игру, а шайба должна быть вброшена на месте остановки игры.

б) В случае, если помехи игроку создает кто-либо из зрителей, главный или линейный судья должен остановить игру. Если игроку помешал кто-либо из зрителей, в то время как его команда владеет шайбой, то игра не останавливается до завершения игрового эпизода.

РАЗДЕЛ 10: ШТРАФЫ

1000 – Штрафы – классификация и процедура наложения

Штрафы, в зависимости от их продолжительности, подразделяются на следующие категории:

1. Малый штраф (2)
2. Малый скамеечный штраф (2)
3. Большой штраф (5)
4. Дисциплинарный штраф (10)
5. Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)
6. Матч-штраф (MP)
7. Штрафной бросок (PS)

Все штрафы представляют собой чистое игровое время.

а) Штрафы, наложенные после окончания игры, должны быть зафиксированы главным судьей в Официальном протоколе игры.

б) Некоторые правила предусматривают, что менеджер или тренер должны определить игрока для отбывания штрафа. Если они отказываются это сделать, главный судья имеет право назвать для отбывания штрафа любого игрока нарушившей команды, который находился на площадке во время назначения штрафа.

с) Если Малый или Большой штрафы двух игроков одной команды заканчиваются в одно и то же время, капитан этой команды должен сообщить главному судье, который из игроков должен возвратиться на лед первым. Полученную от капитана информацию главный судья сообщает, соответственно, секретарю игры.

д) При наложении Дисциплинарного до конца игры штрафа, суммарное время **20 минут** должно быть записано в Официальном протоколе игры на имя оштрафованного игрока или вратаря.

При наложении Матч-штрафа суммарное время **25 минут** должно быть записано в Официальном протоколе игры на имя оштрафованного игрока или вратаря.

е) Обо всех наложенных Дисциплинарных до конца игры штрафах и Матч-штрафах главный судья должен письменно сообщить Надлежащим инстанциям сразу же после игры.

Таблица штрафов

Штраф	Игроки		Вратари		Замечания		
	Игрок удаляется на	Отбывает на штрафной скамье	Вратарь удаляется на	Отбывает на штрафной скамье	Записывается в протоколе	Замечания	Совпадающие штрафы
Малый	2 минуты	Нарушителем	-	Игроком на льду	2 минуты	Может окончиться при голе	Могут применяться
Малый скамеечный	2 минуты	Любым игроком	Не применяется	-	2 минуты	Может окончиться при голе	Могут применяться
Большой	На оставшееся время игры	Любым игроком за исключением нарушителя в течение 5 минут	На оставшееся время игры	Игроком на льду в течение 5 минут	5 минут	-	Могут применяться
Дисциплинарный	10 минут	Нарушителем	-	Игроком на льду	10 минут	-	-
Дисциплинарный до конца игры	На оставшееся время игры	Никем	На оставшееся время игры	Никем	20 минут	Раппорт	-
Матч-штраф	На оставшееся время игры	Любым игроком за исключением нарушителя в течение 5 минут	На оставшееся время игры	Игроком на льду в течение 5 минут	25 минут	Раппорт	Могут применяться
Штрафной бросок	-	-	-	-	Ш.Б.	-	-

1001 – Малый штраф

а) При наложении малого штрафа любой игрок, кроме вратаря, должен быть удален со льда на **(2)** две минуты, в течение которых не будет разрешена замена оштрафованного игрока.

1002 – Малый скамеечный штраф

а) При наложении малого скамеечного штрафа любой игрок нарушившей команды, кроме вратаря, назначенный менеджером или тренером через капитана команды, будет удален со льда на **(2)** две минуты, в течение которых не будет разрешена замена этого игрока.

б) Если команда играет в «**численном меньшинстве**» по причине одного или более малых или малых скамеечных штрафов, а команда соперника забивает гол, то первый из этих наложенных штрафов должен автоматически закончиться, за исключением случаев, когда такой штраф был наложен в то же самое время, что и штраф игрока команды соперника, который первоначально привел к тому, что обе команды должны играть в меньшинстве. В этом случае малый или малый скамеечный штрафы, наложенные на команду, которой забили гол, должны закончиться.

1. Назначенный игрок должен немедленно занять свое место на скамейке для оштрафованных игроков и отбывать штраф, как будто этот малый штраф был наложен на него.

2. Термин «**игра в меньшинстве**» означает, что вследствие штрафа(ов) команда должна иметь меньший численный состав, чем соперник на льду во время взятия ворот.

3. Это правило не применяется, когда взятие ворот производится в результате Штрафного броска.

1003 – Большой штраф

При наложении большого штрафа любой игрок, включая вратаря, будет удален со льда до конца игры (**Дисциплинарный до конца игры штраф**), а его замена будет разрешена по истечении **(5)** пяти минут.

Если игрок наказывается большим и Малым штрафом в одно и то же время, большой штраф должен отбываться оштрафованным игроком первым.

Это применяется в случае, когда оба штрафа налагаются на одного и того же игрока (см. **Правило 1012**).

1004 – Дисциплинарный штраф

а) При наложении первого дисциплинарного штрафа любой игрок, кроме вратаря, будет удален со льда на **(10)** десять минут с правом немедленной замены. Игрок, чей дисциплинарный штраф окончился, должен оставаться на скамейке для оштрафованных игроков до ближайшей остановки игры.

б) При наложении в одной и той же игре, на одного и того же игрока или вратаря второго дисциплинарного штрафа, он будет автоматически удален со льда до конца игры (**Дисциплинарный штраф до конца игры**) с правом немедленной замены.

В случае если игрок наказывается Малым или Большим и дисциплинарный штрафом в одно и то же время, оштрафованная команда должна немедленно поместить

дополнительного игрока на скамейку для оштрафованных игроков для отбывания Малого или Большого штрафа без замены.

1005 – Дисциплинарный до конца игры штраф

При наложении дисциплинарного до конца игры штрафа на любого игрока, включая вратаря или представителя команды, он будет удален со льда на оставшееся время игры, и ему будет приказано отправиться в раздевалку, но замена удаленного игрока или вратаря должна быть разрешена немедленно.

- Дисциплинарный до конца игры штраф не приводит к автоматической дисквалификации игрока, кроме как отстранения его от участия в данной игре, но Надлежащие инстанции имеют право дисквалифицировать игрока или официального представителя команды и отстранить их от участия в последующих играх.
- Если любой игрок или официальный представитель команды наказывается вторым дисциплинарным до конца игры штрафом во время участия в каком-либо чемпионате или турнире, он должен быть автоматически отстранен от участия в следующей игре своей команды на этом чемпионате или турнире.

1006 – Матч-штраф

При наложении матч-штрафа на любого игрока, вратаря или официальное лицо команды, он будет удален со льда на оставшееся время игры, и ему будет приказано отправиться в раздевалку. Игроку, отбывавшему наказание (штраф) за удаленного игрока или вратаря, будет разрешено выйти на лед по истечении 5 минут игрового времени.

- Игрок или представитель команды, наказанные матч-штрафом, подвергаются автоматической дисквалификации. Это означает, что он должен быть отстранен от участия, как минимум, в следующей игре своей команды, а его случай должен быть предметом рассмотрения Надлежащей инстанции.

1007 – Штрафной бросок

а) Для назначения штрафного броска за неправильную атаку игрока сзади требуются пять условий:

1. Нарушение происходит, когда шайба находится вне зоны защиты не нарушившей команды (полностью пересекла синюю линию).
2. Атакующий игрок должен «контролировать шайбу» и владеть ей.
3. Нарушение осуществляется «сзади».
4. Атакующий игрок владеет шайбой, и контролирует ее, и лишается возможности забить гол.
5. Игрок, владеющий и контролирующей шайбу, не имеет перед собой соперников, которых надо обыграть, кроме вратаря.

б) Если нарушение правил сопряжено с наложением Малого штрафа, то штрафной бросок назначается, а штраф не накладывается, независимо от того, результативный штрафной бросок или нет.

с) Штрафной бросок может быть назначен в таких ситуациях, когда вратарь нарушает правила против полевого игрока, вышедшего на позицию «один на один», независимо от того, происходит ли нарушение сзади или нет.

д) Если нарушение сопряжено с наложением другого штрафа, то штрафной бросок назначается и штраф накладывается независимо от того, результативный штрафной бросок или нет.

1. Термин «**контроль шайбы**» подразумевает действия игрока, перемещающего шайбу своей клюшкой. Если шайба во время ведения касается другого игрока или его снаряжения, ударяется о ворота или становится ничейной, то в этом случае игрок уже не считается контролирующим шайбу.

2. Если вратарь команды соперника уделен с площадки, а игрок «**контролирует шайбу**» вне своей Зоны защиты, и нет игроков противоположной команды между ним и воротами соперника (см **Правило 1027**), но его задерживают сзади, главный судья должен присудить взятие ворот команде, не нарушившей правило.

3. Понятие «**сзади**» определяется в соответствии с положением тел игроков, а не их саней.

1008 – Процедура выполнения штрафного броска

а) Когда против хоккеиста нарушены правила, что влечет за собой наложение Штрафного броска, игрок, против которого были нарушены правила, должен выполнять штрафной бросок. Если этот игрок травмирован, капитан должен назначить любого не оштрафованного игрока, который был на льду в момент нарушения правил.

б) В случаях, когда игрока, против которого были нарушены правила, выявить невозможно, тренер или капитан команды, против которой было совершено нарушение, выбирает игрока и сообщает главному судье номер, любого не оштрафованного игрока, который был на льду в момент нарушения правил, который будет пробивать штрафной бросок.

с) Главный судья должен попросить объявить имя и номер игрока, назначенного выполнять штрафной бросок. Назначенный игрок не может быть выбран из числа тех, кто отбывает штраф, или на кого был наложен отложенный штраф.

д) Полевые игроки обеих команд должны проследовать к своим скамейкам игроков и полностью уйти со льда, и должны оставаться там на протяжении всего времени выполнения штрафных бросков. Только вратари соответствующих команд, защищающих свои ворота, полевой игрок, выполняющий бросок, и судьи на льду имеют право находиться на ледовой площадке.

е) Главный судья должен поместить шайбу на центральную точку вбрасывания.

ф) Только вратарь может защищать ворота во время выполнения штрафного броска.

г) Вратарь должен оставаться в площади своих ворот до тех пор, пока игрок не коснется шайбы.

h) Игрок, по команде главного судьи, должен сыграть с шайбой, проследовать в направлении линии ворот своего соперника, попытаться обыграть вратаря и забить шайбу.

и) Как только произведен бросок шайбы, штрафной бросок считается завершенным. Взятие ворот в результате любого рода вторичных бросков не засчитывается.

к) В случае взятия ворот со штрафного броска, вбрасывание шайбы должно быть произведено в центре площадки.

л) Если взятие ворот не произошло, вбрасывание должно быть произведено в одной из точек конечного вбрасывания в зоне, в которой был произведен штрафной бросок.

Примечания:

1. Время, необходимое для выполнения штрафного броска, не входит в основное время игры в каком-либо периоде.

2. Если нарушение, за которое был назначен штрафной бросок, произошло в течение игрового времени, штрафной бросок должен быть назначен и выполнен немедленно, не принимая во внимание любую задержку, связанную с тем, что главный судья немного опоздал со свистком. В этом случае, игровой эпизод будет считаться завершенным, а время задержки войдет в обычное игровое время в любом из периодов.

3. Если вратарь покидает площадь своих ворот до того, как игрок коснулся шайбы, или совершает какое-либо нарушение, главный судья должен поднять руку, фиксируя тем самым нарушения правил вратарем и разрешая игроку завершить выполнение штрафного броска. Если штрафной бросок оканчивается неудачей, главный судья должен назначить повторное выполнение штрафного броска.

Если вратарь досрочно покидает площадь ворот, главный судья должен:

- На первый раз предупредить его и назначить повторное выполнение штрафного броска.
- Наложить на него Дисциплинарный штраф при вторичном нарушении и назначить выполнение штрафного броска снова.
- Присудить взятие ворот при нарушении вратарем правил в третий раз.

4. Вратарь должен попытаться остановить бросок любым способом, кроме броска своей клюшки или любого другого предмета, за которое, в таком случае, должно быть засчитано взятие ворот.

5. Если во время выполнения штрафного броска какой-либо игрок противоположной команды мешает или отвлекает игрока, выполняющего штрафной бросок, в результате чего он оканчивается неудачей, то главный судья должен назначить повторное выполнение штрафного броска и наложить Дисциплинарный штраф на нарушившего правила игрока.

1009 – Дополнительные наказания

а) В дополнение к наказаниям, назначенным по данным правилам, Надлежащие инстанции могут, в любое время по окончании игры, рассмотреть любой инцидент и наложить дополнительные наказания за любое нарушение, совершенное на льду или вне его до, во время и после игры, независимо от того, были или нет такие нарушения наказаны главным судьей.

1010 – Процедура наложения штрафов на вратаря

Вратарь никогда не отбывает штрафы на скамейке для оштрафованных игроков.

а) При наложении на вратаря Малого или первого Дисциплинарного штрафа:

1. Вратарь продолжает участвовать в игре.

2. Вместо него штраф будет отбывать другой игрок его команды, который находился на льду во время остановки игры для наложения штрафа за нарушение. Этот игрок будет определен менеджером или тренером, через капитана команды.

б) При наложении Большого, Дисциплинарного до конца игры штрафа или Матч-штрафа вратарь должен быть удален со льда на все оставшееся время игры.

Он должен быть заменен запасным вратарем, если это возможно, или членом его команды, которому будет предоставлено **10 минут** для переодевания в полное снаряжение вратаря.

с) В случае наложения Большого штрафа или Матч-штрафа **5 минут** наказания вместо него будет отбывать другой член команды, который находился на льду в момент остановки игры для наложения штрафа за нарушение. Этот игрок будет определен менеджером или тренером, через капитана команды.

1. Все штрафы, наложенные на вратаря, вне зависимости от того, кто их отбывает, должны быть отмечены в Официальном протоколе игры на имя вратаря.

2. Любые дополнительные штрафы, которые были наложены на вратаря в одной и той же остановке игры, остаются в силе и должны отбываться другим игроком его команды, который находился на льду в момент наложения штрафов.

1011 – Совпадающие штрафы

а) Когда одинаковое количество идентичных штрафов (Малых, Больших или Матч-штрафов) налагаются на обе команды в одну и ту же остановку игры, то такие штрафы называются: **Совпадающими штрафами**

б) В случае наложения таких штрафов немедленно должна быть произведена замена игроков, отбывающих данные штрафы, и они не должны приниматься в расчет по причине отложенных штрафов.

с) В случае, когда оштрафованные игроки продолжают принимать участие в игре, они должны занять свои места на скамейках для оштрафованных игроков и не покидать их до первой остановки игры, следующей после окончания их соответствующих штрафов.

д) Если обе команды играют на льду в Полных составах, замена оштрафованных игроков **не** будет разрешена, если только один Малый штраф налагается на одного игрока в каждой команде в одну и ту же остановку игры.

– При применении данного правила, Малый и Малый скамеечный штрафы будут считаться идентичными.

1012 – Отложенный штраф

Это правило применяется только тогда, когда речь идет о Малых, Малых скамеечных, Больших или Матч-штрафах.

а) Если на третьего игрока какой-либо команды наложен штраф, в то время как два других игрока его команды уже отбывают штрафы, то штрафное время для этого игрока не начнется до тех пор, пока не закончится штрафное время одного из этих двух игроков.

б) Игрок должен немедленно проследовать на скамейку для оштрафованных игроков, но его можно заменить запасным игроком.

с) Если какая-либо команда имеет трех или более игроков, отбывающих штрафы в одно и то же время, и, в соответствии с правилом об отложенном штрафе, запасной игрок, вместо третьего оштрафованного игрока, находится на льду, то ни один из трех оштрафованных игроков не может возвратиться на лед до тех пор, пока игра не будет остановлена, за исключением, если в результате окончания его штрафа нарушившей правила команде разрешено иметь на льду больше, чем четырех игроков, включая вратаря. В этом случае оштрафованным игрокам будет разрешено возвратиться на лед в порядке окончания их штрафов.

1. Если штрафы двух игроков одной и той же команды заканчиваются в одно и то же время, капитан этой команды должен сообщить главному судье, который из игроков должен возвратиться на лед первым. Полученную от капитана информацию главный судья должен сообщить, соответственно, секретарю игры.

2. Когда Большой штраф и Малый штраф налагаются в одно и то же время на двух или более игроков одной команды, секретарь игры должен записать Малый штраф как первый наложенный штраф.

Это правило применяется в случае, когда два штрафа налагаются на разных игроков одной команды (см. **Правило 1001**).

1013 – Наложение штрафов

Если совершено нарушение правил, которое влечет за собой наложение штрафа, то:

а) Если команда нарушившего игрока владеет шайбой, то главный судья должен немедленно остановить игру и наложить штраф. Вбрасывание должно быть произведено в одной из двух точек конечного вбрасывания конечной зоне нападающей команды (см. Правило 901g).

б) Если команда нарушившего правило игрока **не** владеет шайбой, главный судья должен зафиксировать нарушение правил поднятием руки, а, по **«завершению владения шайбы»** другой командой, остановить игру и наложить штраф.

с) Если, после того, как главный судья поднял руку, сигнализируя нарушение правил, гол забит любым способом в ворота не нарушившей правило команды в результате действий этой команды, гол засчитывается и штраф налагается обычным способом.

д) Если, после того, как главный судья поднял руку, сигнализируя нарушение правил, не нарушившая правило команда произвела взятие ворот, то гол должен быть засчитан, а первый зафиксированный Малый штраф **не** будет наложен. Все остальные штрафы должны быть наложены. Если нарушившая правило команда уже играет в численном меньшинстве, первый Малый штраф или Малый скамеечный штраф должны быть отменены, но все показанные игрокам штрафы должны продолжаться.

е) Если, после того как главный судья просигнализировал нарушение, но перед свистком, происходит взятие ворот не нарушившей правила команды в результате действий противоположной команды, гол не будет засчитан и штраф будет наложен.

- «**Владение**», означает, что шайбой перешла во владение, или контролируется, или умышленно направлена игроком или вратарем противоположной команды, или, что шайба прижата.
- Отскок шайбы от любого игрока противоположной команды, ворот или бортов, не будет означать завершение игрового эпизода.

НАРУШЕНИЯ ПРОТИВ ИГРОКОВ

1014 – Толчок на борт

а) На игрока, который применяет силовой прием, использует свой локоть, совершает физическое воздействие против соперника, в результате чего тот с силой ударяется о борт, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Малый штраф (2')**

Или

- **Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)**

Или

- **Матч-штраф (MP)**

б) На игрока, травмирующего соперника в результате толчка на борт, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)**

Или

- **Матч-штраф (MP)**

1015 – Удар концом клюшки

а) На игрока, пытающегося ударить соперника концом клюшки, должен быть наложен:

- **Двойной Малый штраф + Дисциплинарный штраф (2'+2'+10")**

б) На игрока, совершающего удар концом клюшки в отношении соперника, по усмотрению главного судьи, должен быть наложен:

- **Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)**

или

- **Матч-штраф (MP)**

с) На игрока, травмирующего соперника в результате удара концом клюшки, должен быть наложен:

- **Матч-штраф (MP)**

«Удар концом клюшки» - это действие игрока, использующего палку клюшки, расположенную над верхней частью руки, для удара соперника.

Термин «попытка удара концом клюшки» должен включать все случаи, когда сделано движение концом клюшки, но не совершен контакт с соперником.

1016 – Неправильная атака

а) На игрока, который налетает, наскакивает, преднамеренно приподнимает сани для атаки игрока или вратаря команды соперника, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Малый штраф** + автоматически **Дисциплинарный штраф (2'+M)**

Или

- **Большой штраф** + автоматически **Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)**

Или

- **Матч-штраф (MP)**

б) На игрока, травмирующего соперника в результате неправильной атаки, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Большой штраф** + автоматически **Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)**

Или

- **Матч-штраф (MP)**

1. «**Неправильная атака**» означает действия игрока, который должен преодолеть некоторую дистанцию, чтобы грубо ударить соперника. Штраф за неправильную атаку может быть результатом толчка на борт, на ворота или на открытом льду.

2. «**Штраф за неправильную атаку**» соперника должен быть наложен на игрока, совершающего физический контакт с соперником после свистка, если, по мнению главного судьи, игрок имел достаточно времени после свистка, чтобы предотвратить такой контакт.

3. Нахождение вратаря вне площади ворот не дает права на него нападать. Каждый раз, когда игрок команды соперника совершает неоправданный контакт с вратарем, на него должен быть наложен штраф за «**блокировку**» или за «**неправильную атаку**» соперника.

1017 – Атака соперника сзади

а) На игрока, который налетает, физически воздействует или бьет любым способом соперника сзади, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Малый штраф** + автоматически **Дисциплинарный штраф (2'+M)**

Или

- **Большой** штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф
(5'+GM)

Или

- **Матч-штраф (MP)**

б) На игрока, травмирующего соперника в результате атаки сзади, должен быть наложен:

- **Матч-штраф (MP)**

1. «Атака сзади» - это неожиданное физическое воздействие, примененное в отношении игрока, не имеющего возможность защитить себя, и совершаемое сзади в область тела игрока.

2. Если игрок умышленно разворачивает свое тело, чтобы создать контакт с соперником, то это не будет считаться атакой сзади со стороны соперника.

1018 – Атака в область головы и шеи

а) На игрока, который непосредственно бьет или совершает удар любой частью своего тела в область головы и шеи соперника, который «везет» или «с силой направляет» голову соперника в борта, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Малый** штраф + автоматически **Дисциплинарный** штраф (2'+M)

Или

- **Большой** штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф
(5'+GM)

Или

- **Матч-штраф (MP)**

б) На игрока, травмирующего соперника в результате атаки в область головы и шеи, должен быть наложен:

- **Матч-штраф (MP)**

с) Это правило охватывает Правила 1014, 1016, 1019, 1020 и 1029 относительно всех действий описанных под пунктами а) и б).

Удары в область головы во время драки или стычки попадают под действие **Правила 1022 Драки или Грубость** и наказываются штрафами в соответствии с этим правилом.

1019 – Толчок клюшкой

«Толчок клюшкой» - это действие клюшкой, удерживаемой игроком двумя руками в поперечном положении. При этом ни одна часть обеих клюшек не касается льда.

а) На игрока, толкающего соперника клюшкой, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Малый штраф (2')**

Или

- **Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)**

Или

- **Матч-штраф (MP)**

б) На игрока, травмирующего соперника в результате толчка клюшкой, должен быть наложен:

- **Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)**

Или

- **Матч-штраф (MP)**

1020 – Удар локтем

а) На игрока, использующего свой локоть для удара соперника, должен быть наложен:

- **Малый штраф (2')**

Или

- **Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)**

Или

- **Матч-штраф (MP)**

б) На игрока, травмирующего соперника в результате удара локтем, должен быть наложен, по мнению главного судьи:

- **Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)**

Или

- **Матч-штраф (MP)**

1021 – Исключительная грубость

а) На любого игрока, совершающего действие, не разрешенное данными правилами и которое может привести или приводит к травме соперника, представителя команды или судьи, должен быть наложен:

- **Матч-штраф (MP)**

б) Обстоятельства должны быть доложены **Надлежащим инстанциям**

1022 – Драки или грубость

а) На игрока, умышленно скидывающего свою перчатку/перчатки при драке или стычке, должен быть наложен:

- **Дисциплинарный штраф (10")**

б) На игрока, начинающего драку, должен быть наложен:

- **Матч-штраф (MP)**

с) На игрока, который, получив удар, отвечает или пытается ответить ударом, должен быть наложен:

- **Малый штраф (2')**

д) На любого игрока или вратаря, кто первым вступает в уже идущий конфликт, должен быть наложен, в дополнение к любым другим штрафам, возникшим в результате инцидента:

- **Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)**

е) На игрока, который на приказание главного судьи прекратить действия, связанные с его участием, продолжает или пытается продолжить стычку, или препятствует линейному судье в выполнении его обязанностей, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Двойной Малый штраф (2' + 2')**

Или

- **Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)**

Или

- **Матч-штраф (MP)**

ф) На игрока или вратаря, который находится на льду или вне льда и участвует в конфликте или драке с игроком, вратарем или официальным игроком команды вне ледовой площадки, по усмотрению главного судьи, должен быть наложен:

- **Дисциплинарный штраф (10")**

Или

- **Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)**

Или

- **Матч-штраф (MP)**

г) На официальное лицо команды, который находится на льду или вне льда и участвует в конфликте или драке с игроком, вратарем или официальным игроком

команды вне ледовой площадки, по усмотрению главного судьи, должен быть наложен:

- **Дисциплинарный** до конца игры штраф (GM)

Или

- **Матч-штраф** (MP)

h) На игрока, виновного в излишней грубости, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Малый** штраф (2')

Или

- **Двойной Малый** штраф (2'+2')

Или

- **Большой** штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

i) На игрока, который хватает или держит лицевую маску, шлем или дергает за волосы соперника, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Малый** штраф (2')

Или

- **Малый** штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

1023 – Удар головой

а) На игрока, пытающегося ударить или умышленно бьющего соперника головой, должен быть наложен:

- **Матч-штраф** (MP)

«Попытка удара головой» должна включать все случаи, когда сделано соответствующее движение головой, но не совершен контакт с соперником.

1024 – Высоко поднятые клюшки

а) Проносить клюшки выше нормальной высоты плеча запрещено, и на любого игрока, опасно играющего высоко поднятой клюшкой по отношению к сопернику, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Малый** штраф (2')

Или

- **Большой** штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф (5'+GM)

Или

- **Матч-штраф** (MP)

б) На игрока, который пронесит или держит любую часть своей клюшки выше высоты плеча так, что наносит при этом травму сопернику, должен быть наложен:

- **Большой** штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф
(5'+GM)

Или

- **Матч-штраф (MP)**

с) Однако, если такое действие высоко поднятой клюшкой, вызвавшее травму, было расценено как случайное, на нарушившего правило игрока должен быть наложен:

- **Двойной Малый** штраф (2'+2')

1025 – Задержка соперника руками

а) На игрока, который задерживает соперника или какую-либо часть его саней своими руками или клюшкой, должен быть наложен:

- **Малый** штраф (2')

1026 – Задержка руками клюшки соперника

а) За задержку руками или каким-либо другим образом клюшки соперника на игрока должен быть наложен:

- **Малый** штраф (2')

1027 – Задержка клюшкой

а) На игрока, который препятствует или пытается препятствовать продвижению соперника, задерживая его своей клюшкой, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Малый** штраф (2')

Или

- **Большой** штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф
(5'+GM)

Или

- **Матч-штраф (MP)**

б) На игрока, который травмирует соперника, задерживая его клюшкой, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Большой** штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф
(5'+GM)

Или

- **Матч-штраф (MP)**

с) Если при выходе «один на один» игрока, «контролирующего шайбу» за пределами его собственной зоны защиты, не имеющего перед собой игроков противоположной команды, которых необходимо обыграть, кроме как вратаря, задерживают клюшкой или против него по-другому нарушают правила сзади, предотвращая таким образом реальную возможность произвести взятие ворот, то его команде главным судьей будет предоставлено право выполнить:

- Штрафной бросок

d) В случае, если вратарь соперников убран со льда, а игрока, контролирующего шайбу за пределами его собственной зоны защиты и не имеющего между ним и воротами соперника игроков противоположной команды, задерживают клюшкой или против него по-другому нарушают правила сзади, предотвращая таким образом реальную возможность произвести взятие ворот, главный судья должен немедленно остановить игру и присудить не нарушившей правила команде:

- Гол

Примечания:

1. Выход «один на один» - это ситуация, когда игрок полностью контролирует шайбу, и между ним и вратарем команды соперника или воротами, если вратарь был убран со льда, нет игроков противоположной команды.
2. «Контроль шайбы» - это действие игрока, перемещающего шайбу своей клюшкой. Если шайба во время ведения касается другого игрока или его снаряжения, ударяется о ворота или становится ничейной, то в этом случае игрок больше не считается контролирующим шайбу.
3. Главный судья не должен останавливать игру до тех пор, пока атакующая команда не потеряет контроль над шайбой.
4. Определяющим фактором является положение шайбы. Для Штрафного броска или «присуждения взятия ворот» шайба должна быть полностью за пределами синей линии зоны Защиты.
5. Цель этого правила – восстановить реальную возможность взятия ворот, которая может быть утеряна в результате действий с нарушением правил, примененных против игрока сзади.

1028 – Блокировка

a) На игрока, который атакует или препятствует продвижению соперника, не владеющего шайбой, должен быть наложен:

- Малый штраф (2')

b) На игрока, который, либо со скамейки игроков, либо со скамейки для оштрафованных игроков, с помощью своей клюшки или тела препятствует продвижению шайбы соперником, который находится на льду и принимает участие в игре, должен быть наложен:

- **Малый штраф (2')**

- с) На игрока, который с помощью своей клюшки или тела препятствует или пытается препятствовать движению вратаря, когда он находится в площади своих ворот, должен быть наложен:

- **Малый штраф (2')**

- d) В случае, когда вратарь удален со льда, а любой член его команды, включая представителя команды, незаконно находящегося на льду, препятствует с помощью клюшки или своего тела продвижению шайбы соперником, главный судья должен присудить команде, не нарушившей правило:

- **Гол**

Примечания:

1. Это правило применяется в случае, когда игрок команды соперника:
 - - выбивает клюшку из рук соперника,
 - - препятствует сопернику, потерявшему свою клюшку, поднять ее,
 - - швыряет или бросает любую оставленную (незаконную) или сломанную клюшку или другие предметы в направлении соперника, ведущего шайбу.
2. Последний игрок, кроме вратаря, касающийся шайбы, будет считаться игроком, владеющим шайбой.
3. Если атакующий игрок умышленно стоит в площади ворот, не блокируя при этом вратаря, главный судья должен остановить игру, а последующее вбрасывание должно быть произведено в ближайшей точке вбрасывания в Нейтральной зоне.

- e) Если атакующий игрок занимает позицию напротив вратаря противоположной команды и начинает действовать таким образом – размахивать руками или клюшкой перед лицом вратаря с целью создать помехи и/или отвлечь вратаря в отличие от своего расположения для того, чтобы попытаться сыграть, независимо от того, находится ли атакующий игрок внутри или снаружи ворот, Главный судья должен назначить:

- **Малый штраф (2')**

1029 – Удар соперника клюшкой

- а) На игрока, препятствующего или пытающегося препятствовать продвижению соперника, ударяя его своей клюшкой, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Малый штраф (2')**

или

- **Большой** штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф
(5'+GM)

или

- **Матч-штраф (MP)**

б) На игрока, травмирующего соперника ударом клюшки, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Большой** штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф
(5'+GM)

или

- **Матч-штраф (MP)**

с) На игрока, который замахивается своей клюшкой на другого игрока в процессе любого конфликта, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Большой** штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф
(5'+GM)

или

- **Матч-штраф (MP)**

1. Главный судья должен наложить штраф на любого игрока за удар соперника клюшкой, если этот игрок, с целью запугать соперника, размахивает клюшкой перед соперником не ударяя его, или совершает большой замах ею, имитируя игру в шайбу.

2. «**Постукивание клюшки**» игрока, ведущего шайбу, не будет считаться ударом клюшкой, если оно ограничивается постукиванием клюшки с единственной целью – отобрать шайбу.

1030 – Колющий удар

а) На игрока, «**пытающегося совершить колющий удар**» в отношении соперника, должен быть наложен:

- **Двойной Малый** штраф + **Дисциплинарный** штраф
(2'+2'+10")

б) На игрока, совершающего колющий удар в отношении соперника, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Большой** штраф + автоматически **Дисциплинарный** до конца игры штраф
(5'+GM)

или

- **Матч-штраф (MP)**

с) На игрока, травмирующего соперника в результате колющего удара, должен быть наложен:

- **Матч-штраф (МР)**

1. «**Попытка колющего удара**» будет включать все случаи, когда сделано колющее движение, но не совершен контакт с соперником.
2. «**Колющий удар**» - это действие игрока в отношении соперника, совершаемое концом крюка клюшки, вне зависимости от того, как игрок держит свою клюшку – одной или двумя руками.

1031 – Удар санями

а) На игрока, который атакует соперника или вратаря команды соперника, находящегося в площади ворот, используя при этом любую часть переднего радиуса своих саней, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Малый штраф (2')**

или

- **Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)**

или

- **Матч-штраф (МР)**

«**Ударом санями**» считаются такие действия игрока, когда он преднамеренно контактирует с соперником любой частью переднего радиуса своих саней.

1032 – Подсечка

а) На любого игрока, который использует свою клюшку или руку для толчка/дергания/сдерживания саней соперника или коньков саней соперника, что влечет за собой падение игрока на лед, потерю равновесия или потерю контроля над санями, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

- **Малый штраф (2')**

или

- **Большой штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (5'+GM)**

1033 – Оскорбление судей и неспортивное поведение со стороны игроков

а) Если любой игрок:

1. Будучи оштрафованным, не направляется непосредственно к скамейке для оштрафованных игроков или раздевалке;
2. Будучи вне льда использует непристойные, грубые или оскорбительные выражения или любые непристойные жесты по отношению к кому-либо или по отношению к любому судье, обслуживающему игру;
3. Будучи вне льда каким-либо способом вмешивается в действия любого судьи, и игрока можно идентифицировать, на него должен быть наложен:

- **Малый штраф (2')**

Если же игрок не идентифицирован, на его команду должен быть наложен:

- Малый скамеечный штраф (2')

b) На игрока, который:

1. Оспаривает или выступает против решений любого судьи во время игры;
2. Умышленно отбрасывает шайбу от судьи, пытающегося подобрать ее;
3. Заезжает или остается в Площади судьи в то время, когда судья разговаривает с любым другим судьей,
должен быть наложен:

- Дисциплинарный штраф (10")

При дальнейшем оспаривании на него должен быть наложен:

- Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)

c) Если игрок, находящийся на льду:

1. Употребляет непристойные, грубые и оскорбительные выражения по отношению к какому-либо лицу на площадке до, во время и после игры, за исключением непосредственной близости от скамейки игроков;
2. Бьет по борту клюшкой или другими предметами во время игры;
3. Отказывается идти непосредственно и незамедлительно на скамейку для оштрафованных игроков после драки или любой стычки, в которую он был вовлечен;
или вызывает какую-либо задержку, подбирая свое снаряжение;
4. Продолжает действия, направленные на ответную реакцию со стороны соперника, подлежащую наложению штрафа,
на него должен быть наложен:

- Дисциплинарный штраф (10")

d) Если игрок, находящийся на льду, продолжает, каким-либо образом, линию поведения, за которую прежде он был оштрафован Дисциплинарным штрафом, на него должен быть наложен:

- Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)

e) На игрока, который выражается или делает замечания расового характера, или касающиеся этнической принадлежности, должен быть наложен:

- Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)

f) На любого игрока:

1. Умышленно трогающего руками или клюшкой, хватающего, отталкивающего или толкающего руками, клюшкой или телом; совершающего удар клюшкой или какой-либо силовой прием в отношении судьи, или плюющего в судью;
2. Который ведет себя так, что его поведение мешает или наносит вред проведению игры;
3. Который на площадке или вне ее до, во время и после игры использует непристойные жесты по отношению к судьям или любому другому;
4. Который плюется на льду или где-либо на площадке, должен быть наложен:

- Матч-штраф (MP)

g) Если игрок, которого можно идентифицировать, находящийся вне льда, бросает клюшку или какой-либо другой предмет на игровую площадку со скамейки для игроков или со скамейки для оштрафованных игроков, то на него налагается:

- Малый штраф + автоматически Дисциплинарный до конца игры штраф (2'+ GM)

h) Если неопознанный игрок, находящийся вне льда, бросает клюшку или какой-либо предмет со скамейки для игроков или со скамейки для оштрафованных игроков на игровое поле, то на него налагается:

- Малый скамеечный штраф (2')

1. Для обеспечения этого правила у главного судьи есть следующий выбор:
 - а) Малый скамеечный штраф за нарушения на или вблизи скамейки для игроков, но не на площадке, и не влияющие на персонал, не участвующий в игре.
 - б) Дисциплинарный штраф за нарушения на площадке или на скамейке для оштрафованных игроков, когда нарушитель идентифицирован.
2. Перчатки игрока, клюшка или какое-либо другое снаряжение должны быть привезены ему на скамейку для оштрафованных игроков товарищем по команде.

1034 – Оскорбление судей и неспортивное поведение со стороны представителей команды

а) Если любой представитель команды:

1. Использует непристойные, грубые или оскорбительные выражения по отношению к любому судье, обслуживающему игру или кому-либо другому;
2. Любым способом вмешивается в действия любого судьи;
3. Бьет по борту клюшкой или другими предметами в любое время игры, на его команду должен быть наложен:

- Малый скамеечный штраф (2')

б) Если игрок продолжает вести себя подобным образом, или, если он виновен в любом виде недисциплинированного поведения, на него должен быть наложен:

- **Дисциплинарный** до конца игры штраф (GM)

с) На официального представителя команды, который выражается или делает замечания расового характера, или касающиеся этнической принадлежности, должен быть наложен:

- **Дисциплинарный** до конца игры штраф (GM)

д) Если любой представитель команды:

1. Хватает или бьет судью;
2. Ведет себя так, что его поведение мешает проведению игры;
3. Плюется в судью, обслуживающего игру
4. совершает неприличный жест судье или любому другому лицу, официальному персоналу команды на него должен быть наложен:

- **Матч-штраф** (MP)

е) Если официальное лицо команды, бросающее клюшку или любой другой предмет на игровую площадку, может быть установлено, на него налагается:

- **Дисциплинарный** до конца игры штраф (GM),

а команда получает:

- **Малый** скамеечный штраф (2')

ф) Если официальное лицо команды, бросающее клюшку или любой другой предмет на игровую площадку, может быть установлено, на него налагается:

- **Малый** скамеечный штраф (2')

1035 – Сломанная клюшка

а) Игрок или вратарь, чья клюшка сломана, не имеет право получить клюшку, брошенную на лед, но может получить ее от товарища по команде, не следуя к своей скамейке для игроков.

б) Игрок со сломанной клюшкой может использовать любую ее часть для того, чтобы помочь себе добраться до скамейки для игроков и заменить ее. Во время этого действия игрок не должен никаким образом участвовать в игре. Если он участвует, то на него должен быть наложен:

- **Малый** штраф (2')

- с) Вратарь может продолжать играть со сломанной клюшкой до ближайшей остановки игры или до тех пор, пока он законным образом получит новую клюшку.
- d) Если во время остановки игры вратарь отправляется к скамейке игроков для того, чтобы заменить клюшку, на него должен быть наложен:

- Малый штраф (2')

Однако если вратаря поменяли на другого вратаря, штраф не взимается.

- e) Вратарю разрешено направиться к скамейке для игроков и менять клюшку во время игры.
- f) Если игрок участвует в игре во время доставки клюшки другому игроку или вратарю, на него должен быть наложен:

- Малый штраф (2')

1. «Сломанной клюшкой» считается такая, которая, по мнению главного судьи, не пригодна для игры.
2. Игрок может участвовать в игре без клюшки.

- g) Если игрок, у которого сломалась клюшка, получает клюшку во время игры от своего игрока со скамейки оштрафованных игроков, на него должен быть наложен

- Малый штраф (2')

1036 – Действия в отношении капитана и его заместителей, оспаривающих решение судьи

- a) Если капитан или его заместитель оспаривает штраф, невзирая на то, был ли он при этом на льду или прибыл со скамейки для игроков, на него, по усмотрению главного судьи, должен быть наложен:

- Дисциплинарный штраф (10')

1037 – Задержка игры – приведение в порядок снаряжения

- a) Игра не должна останавливаться или задерживаться по причине исправления или приведения игроками в порядок снаряжения и формы. Если игроку требуется привести в порядок снаряжение, он должен покинуть лед.
- b) Игра не должна останавливаться или задерживаться по причине исправления или приведения в порядок вратарем своего снаряжения и формы. Если вратарю требуется привести в порядок снаряжение, он должен покинуть лед, а его место в воротах должен немедленно занять запасной вратарь.
- с) За любое нарушение этого правила игрок или вратарь должны быть оштрафованы:

- Малым штрафом (2')

1038 – Задержка игры – сдвиг ворот

а) На игрока или вратаря, умышленно сдвинувшего ворота с установленной позиции, должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

б) Если это действие совершается защищающим игроком или вратарем в своей зоне Защиты в течение последних двух минут игры или в любое дополнительное время, то главный судья должен предоставить не нарушившей правило команде право выполнить:

-Штрафной бросок (PS)

в) Если игрок или вратарь умышленно сдвигают ворота с установленной позиции в то время, когда игрок противоположной команды контролирует шайбу, и между ним и воротами нет игроков, и он имеет реальную возможность произвести взятие ворот, то главный судья должен предоставить не нарушившей правило команде выполнить:

-Штрафной бросок (PS)

г) Если игрок защищающейся команды намеренно сдвигает ворота и, по мнению главного судьи, шайба вошла бы в ворота, если бы они не были сдвинуты, или если игрок защищающейся команды намеренно сдвигает ворота тогда, когда вратарь удален с площадки, то главный судья должен присудить не нарушившей правило команде:

-Гол

д) В случае, когда вратарь удален со льда, а член его команды сдвигает ворота, когда соперник контролирует шайбу и между ним и воротами нет игроков его соперника, главный судья должен присудить не нарушившей правило команде:

-Гол

е) Если в любое время выполнения штрафного броска (который начинается, когда главный судья дает свисток начать выполнять бросок игроку) вратарь преднамеренно сдвигает ворота, главный судья должен присудить не нарушившей правило команде:

-Гол

1039 – Задержка игры – травмированный игрок, отказывающийся покинуть лед

а) На травмированного игрока, отказывающегося покинуть площадку, должен быть наложен:

- **Малый штраф (2')**

1040 – Задержка игры – поддержание шайбы в движении

а) Шайба должна быть все время в движении. Команда, владеющая шайбой в своей зоне Защиты, должна продвигать шайбу вперед по направлению к воротам соперника, за исключением:

1. Одной проводки шайбы позади ворот.
2. Если этому препятствуют игроки команды соперника.
3. Если команда играет в численном меньшинстве.

б) Игрок, находящийся вне зоны своей Защиты, не должен передавать или вводить шайбу обратно в свою зону Защиты с целью задержки игры за исключением случаев, когда его команда играет в численном меньшинстве.

При первом нарушении этого правила главный судья должен вынести:

-Предупреждение капитану нарушившей команды.

За второе нарушение данного правила, допущенное во время того же периода, на нарушившего игрока должен быть наложен:

- **Малый штраф (2')**

с) На любого игрока или вратаря, удерживающего, прижимающего или продвигающего шайбу своей клюшкой, санями или телом вдоль бортов для того, чтобы вызвать остановку игры, за исключением случаев, когда его действительно атакует соперник, должен быть наложен:

- **Малый штраф (2')**

1041 – Задержка игры – задержка выхода игрового состава

а) Если команда после окончания перерыва не выставляет на лед требуемое количество игроков, чтобы начать период (или дополнительный период), то на команду должен быть наложен:

- **Малый скамеечный штраф (2')**

1042 – Задержка игры – больше одной смены на льду после взятия ворот

а) Если команда после взятия ворот имеет на льду игроков больше, чем на одну смену, на нее должен быть наложен:

- **Малый скамеечный штраф (2')**

1043 – Задержка игры – бросок или выбрасывание шайбы за пределы игровой площадки

а) Когда игрок или вратарь во время нахождения в своей защитной зоне бросает, или отбивает шайбу рукой или клюшкой за пределы игровой площадки, кроме тех мест, где нет стекла, то на него должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

б) Когда игрок или вратарь бросает, выкидывает или отбивает шайбу руками или клюшкой на скамейку запасных игроков (или скамейку оштрафованных игроков, если там нет защитного стекла), штраф не налагается.

с) Когда игрок или вратарь бросает, выкидывает или отбивает шайбу руками или клюшкой перед скамейкой запасных (или скамейкой оштрафованных игроков) на него должен быть наложен штраф.

д) Малый штраф за задержку игры должен быть наложен на игрока или вратаря, который преднамеренно бросает или отбивает шайбу за пределы игровой площадки во время игры или после остановки игры, если обратное не указано в этих правилах.

1044 – Задержка игры – нарушение процедуры вбрасывания

а) Если игрок был заменен судьей на вбрасывании, а его товарищ по команде не торопится правильно встать для произведения вбрасывания, то после «предупреждения» на нарушившего правило игрока должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

б) Если игрок, не принимающий участие в розыгрыше вбрасывания, въезжает в круг вбрасывания прежде, чем была брошена шайба, то игрок его команды, разыгрывающий вбрасывание, должен быть отстранен от участия в розыгрыше вбрасывания и заменен. За второе нарушение в течение того же вбрасывания на нарушившего игрока должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

1045 – Нырок

а) На игрока, который, по усмотрению главного судьи, имитирует реакцию, падение или симулирует травму, пытаясь тем самым вызвать наказание соперника, должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

1046 – Незаконное и опасное снаряжение

а) Игрок или вратарь, который:

1. Использует свое снаряжение или лицевую маску таким образом, что возникает возможность нанесения травм сопернику.
2. Использует нестандартное снаряжение
3. Использует незаконную или опасную клюшку или снаряжение, включая сани.
4. Надев защитное снаряжение, за исключением перчаток, защиты головы и вратарских щитков, не закрывает его полностью верхней одеждой.

5. Использует в игре перчатку, у которой вся или часть ладони удалена или отрезана, что дает ему возможность свободно использовать оголенную руку,

должен быть удален со льда, а его команде должно быть сделано **«предупреждение»**.

b) Главный судья может потребовать, чтобы игрок или вратарь убрали личные принадлежности, которые, по его мнению, в случае использования во время игры могут рассматриваться как представляющие опасность для самого игрока или других участников. Если эти аксессуары трудно убрать, то игрок или вратарь должен закрыть их лентой или убрать под свитер таким образом, чтобы они больше не представляли опасность. В этом случае игрок или вратарь должны уйти со льда, а их команде должно быть вынесено **«предупреждение»**.

– Игроку, нарушившему правило, не должно быть разрешено участвовать в игре до тех пор, пока незаконное снаряжение не будет исправлено или снято.

c) За вторичное нарушение вышеуказанного правила, совершенное любым игроком или вратарем той же команды, главным судьей должен быть наложен на такого игрока или вратаря:

-Дисциплинарный штраф (10")

d) Если игрок или вратарь после просьбы главного судьи передать ему для измерения клюшку или какое-либо снаряжение отказывается сделать это, ломает клюшку или делает непригодным к использованию данное снаряжение, то это снаряжение будет признано незаконным, а на игрока или вратаря должен быть наложен:

-Малый штраф + Дисциплинарный штраф (2'+ 10")

e) Если команда выражает просьбу произвести какое-либо измерение у команды соперника, и измерение подтверждает, что снаряжение незаконное, то на игрока команды, у которого были произведены измерения, должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

1. Измерение клюшки

Запрос может быть сделан командой на измерение клюшки в любое время в течении игры во время ее остановки.

2. Измерение другого инвентаря

Команда может попросить измерить инвентарь (кроме клюшек). Если запрос поступил во время первого или второго периода, измерение будут произведены во время следующего перерыва. При запросе, произведенном во время третьего периода или овертайма, измерения будут произведены немедленно. Все

измерения должны проводиться главным судьей или назначенным официальным лицом.

f) Если команда выражает просьбу произвести какое-либо измерение у команды соперника, а измерение не подтверждает, что снаряжение незаконное, то на команду, пожелавшую произвести измерение, должен быть наложен:

-Малый скамеечный штраф (2')

g) На игрока, у которого в процессе игры слетел шлем, и после того, как он надел его обратно, то не застегнул правильно подбородным ремнем, или который не возвратился на скамейку для игроков и продолжает находиться на льду, должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

1047 – Падение игрока на шайбу

a) На любого игрока, за исключением вратаря, умышленно падающего на шайбу, накрывающего шайбу руками или подгребающего ее под себя, должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

b) На игрока, который во время вбрасывания, намеренно падает на шайбу, подгребает ее под себя, или использует свое тело или сани для того, чтобы защитить шайбу от игрока противоположной команды, должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

c) Если защищающий игрок, кроме вратаря, умышленно падает на шайбу, накрывает руками или подгребает шайбу под себя, когда шайба находится в площади ворот его команды, то главный судья должен предоставить не нарушившей правило команде право выполнить:

-Штрафной бросок (PS)

d) Если вратарь соперника убран со льда, а игрок умышленно падает на шайбу, накрывает ее руками или подгребает под себя, когда шайба находится в площади ворот его команды, то главный судья должен присудить не нарушившей правило команде:

-Гол

Игрок, падающий на лед под бросок, не будет оштрафован, если шайба окажется под ним или застрянет в его форме или снаряжении. Но за любое использование рук, направленных на выведение шайбы из игры, на него будет наложен штраф.

1048 – Падение вратаря на шайбу

а) Если вратарь, тело которого полностью находится вне вратарской зоны, и когда шайба – перед линией ворот или за двумя линиями по обеим сторонам кругом вбрасывания, умышленно падает или подгребают шайбу своим телом, или держит или размещает шайбу напротив любой части ворот или бортов, на него должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

б) Если вратарь падает или подгребают шайбу своим телом в месте между линией ворот и специальными отметками (как это показано на Рисунке 36), если только на него ни оказывается давление, на него должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

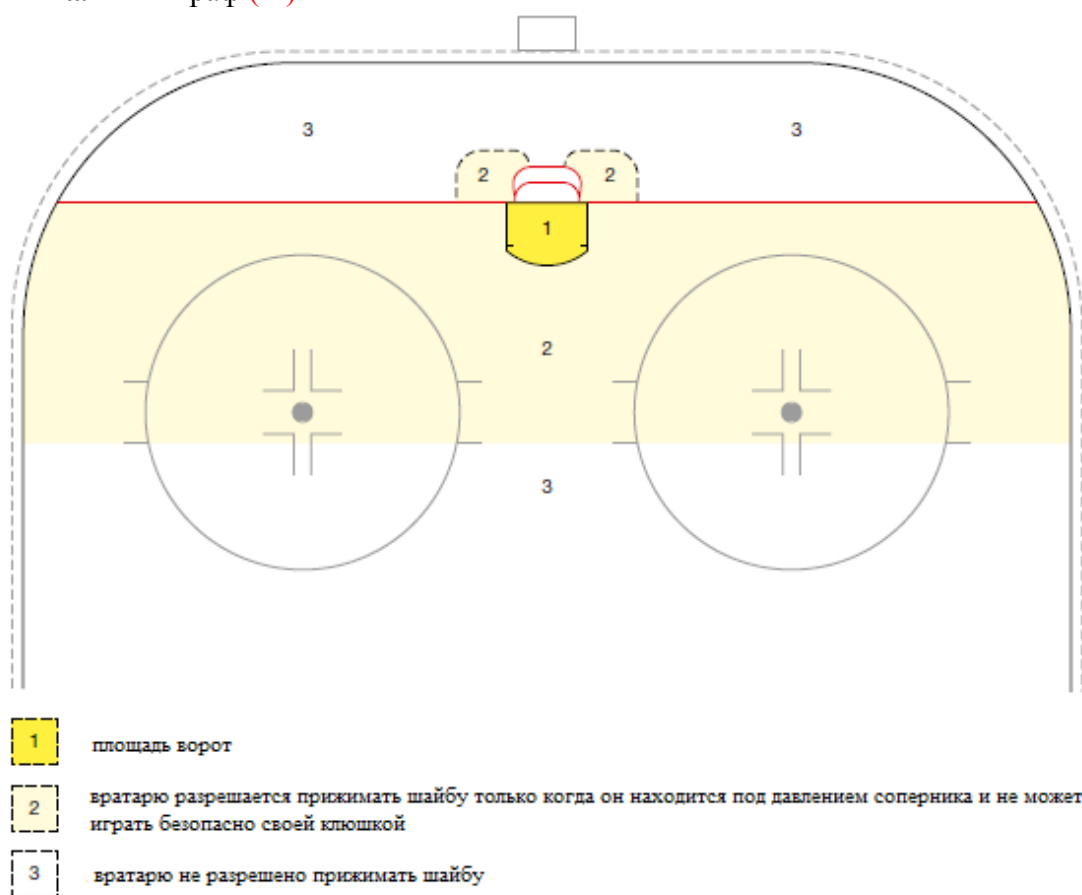


Рисунок 36: Эта Диаграмма использована с разрешения ИИHF.

1049 – Задержка шайбы руками игрока

а) На любого игрока, за исключением вратаря, закрывающего шайбу своей рукой, или помещающего свою закрытую руку на верх шайбы, получая таким образом преимущество перед своим соперником, должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

б) На любого игрока, за исключением вратаря, поднимающего шайбу со льда руками, должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

с) Если любой игрок защищающейся команды, за исключением вратаря, поднимает шайбу, находящуюся в зоне его ворот со льда руками, главный судья должен предоставить не нарушившей правило команде:

-Штрафной бросок (PS)

д) Если вратарь не находится на льду, как указано в пункте «с» данного правила, главный судья должен присудить не нарушившей правило команде:

-Гол

е) Игроку разрешено останавливать, бить или направлять шайбу по льду своей рукой. Однако **взятие ворот не может быть засчитано** после того, как по шайбе ударил рукой игрок атакующей команды, даже если шайба после этого отскакивает в ворота от игрока любой команды или судьи.

1050 – Задержка шайбы руками вратаря

а) Вратарь, при условии, что он находится не под давлением, задерживающий шайбу более чем на 3 секунды, наказывается:

-Малый штраф (2')

б) Если вратарь бросает шайбу вперед и шайбу играет первым игрок его команды, Главный судья сразу же должен свиснуть об остановке игры и назначить вбрасывание в конечной зоне.

с) Вратарь, который преднамеренно роняет шайбу в свои щитки, сани или любую другую часть своей экипировки, должен быть наказан

-Малый штраф (2')

д) Цель этого правила является сохранить шайбу в игре постоянно и любое действие вратаря, которое вызывает ненужную задержку игры, должно быть наказано.

1051 – Нарушение процедуры замены игроков

а) Если команда пытается произвести замену игрока (игроков) после отведенного ей периода времени, главный судья должен отправить игрока (игроков) обратно на скамейку для игроков и сделать команде «**предупреждение**»

б) Любое последующее нарушение этой процедуры в любое время в процессе игры должно привести к наложению:

-Малого скамеечного штрафа (2')

1052 – Столкновение со зрителями

а) На игрока, вступающего в физический контакт со зрителем, должен быть наложен, по усмотрению главного судьи:

-Матч-штраф (MP)

1053 – Игроки, покидающие скамейку для оштрафованных игроков или скамейку для игроков

а) На любого игрока, кроме определенных в **Правиле 1054**, который, покинув скамейку для оштрафованных игроков или скамейку для игроков, наказывается за свои действия Малым, Большим или Дисциплинарным штрафом, должен быть автоматически наложен:

-Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)

б) Если игрок или вратарь незаконно вступает в игру и при этом создает помеху игроку противоположной команды, владеющему шайбой, когда между ним и вратарем команды соперника нет игроков противоположной команды, то главный судья должен предоставить не нарушившей правило команде право выполнить:

-Штрафной бросок (PS)

с) Если вратарь соперника убран со льда, а игрок, незаконно вступающий в игру, создает помеху игроку противоположной команды владеющему шайбой, то главный судья должен присудить не нарушившей правило команде:

-Гол

1. Если игрок незаконно войдет в игру со своей скамейки игроков или со скамейки для оштрафованных игроков вследствие своей собственной ошибки или ошибки судьи при оштрафованных игроках, то любое взятие ворот, произведенное его командой, пока он нелегально находился на льду, должно быть отменено, но все штрафы, наложенные на ту или иную команды, должны отбываться.
2. Игрок не будет подвергнут наложению штрафа, если он покидает скамейку для оштрафованных игроков вследствие ошибки судьи при оштрафованных игроках. Однако он должен отбыть время своего штрафа, оставшегося на момент, когда он вступил в игру.
3. Судья при оштрафованных игроках должен запомнить время выхода игрока и сообщить об этом главному судье во время первой остановки игры.

1054 – Игроки, покидающие скамейку для оштрафованных игроков

а) На оштрафованного игрока, покидающего скамейку для оштрафованных игроков по истечении его штрафного времени, за исключением случаев, связанных с окончанием периода, должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

b) Если данное нарушение происходит во время остановки, вызванной конфликтом, то на нарушившего игрока должен быть наложен:

-Малый штраф + Дисциплинарный до конца игры штраф (2'+ GM) которые отбываются после окончания его предыдущего штрафа.

c) Если игрок, отбывающий штраф на скамейке для оштрафованных игроков, и подлежащий замене после окончания его штрафа, не направляется сразу по льду к своей скамейке для игроков с целью замены, а его команда производит замену его на любого другого игрока, то на команду должен быть наложен:

-Малый скамеечный штраф (2')

d) Любой игрок, вошедший в зону скамьи штрафников и покидающий ее по истечении штрафного времени с целью оспорить решения судей, должен получить:

-Малый штраф + Дисциплинарный до конца игры штраф (2'+ GM)

1055 – Игроки, покидающие скамейку для игроков во время конфликта

a) Ни один игрок не имеет право покинуть скамейку для игроков или скамейку для оштрафованных игроков в любой момент во время конфликта.

b) Первый игрок, покидающий скамейку для игроков или скамейку для оштрафованных игроков во время конфликта, должен получить:

-Двойной Малый штраф + Дисциплинарный до конца игры штраф (2'+2'+ GM)

c) Любой другой игрок (игроки), покидающий скамейку для игроков или скамейку для оштрафованных игроков во время конфликта, должен быть оштрафован:

-Малый штраф + Дисциплинарным штрафом (10")

1. Допускается замена игроков до начала конфликта при условии, что заменяющие игроки не вступают в конфликт.
2. Если игроки обеих команд покидают свои скамейки для игроков в одно и то же время, первый замеченный игрок от каждой команды должен быть оштрафован согласно этому правилу.
3. В целях определения, какой игрок первым покинул свою скамейку для игроков, главный судья может посоветоваться с линейными судьями или с судьями в бригаде.
4. Согласно данному правилу может быть наложено **максимум пять Дисциплинарных и/или Дисциплинарных до конца игры штрафов на каждую команду.**

1056 – Предупреждение инфекций при кровотечении

а) Игрок, у которого кровотечение или, который испачкался кровью другого игрока, должен считаться травмированным игроком. Он обязан покинуть лед для оказания медицинской помощи и/или удаления крови с его формы. Если игрок не согласен с данным положением, на него должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

Этому игроку будет разрешено вернуться на лед, при условии, что:

1. Порез полностью закрыт и соответствующим образом забинтован.
2. Кровь смыта с игрока и его снаряжения, которое может быть заменено или соответствующим образом приведено в порядок.

б) Если поверхность льда или любое оборудование площадки запачканы кровью, главный судья должен обеспечить, чтобы пятна крови были удалены соответствующим персоналом после первой остановки в игре.

1057 – Представитель команды, покидающий скамейку для игроков

а) На любого представителя команды, выходящего на лед во время какого-либо периода без разрешения главного судьи, должен быть наложен:

-Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)

Если игрок получил травму, и произошла остановка игры, то врач команды (**или уполномоченный**) может выйти на лед, чтобы помочь травмированному игроку.

1058 – Отказ начать игру – команда находится на льду

а) В случае, когда обе команды находятся на льду, а одна из них, в ответ на предложение главного судьи начать игру, отказывается по какой-либо причине играть, то главный судья должен предупредить капитана этой команды о возможных последствиях и предоставить команде 30 секунд, в течение которых она должна начать или возобновить игру.

б) Если по истечении этого времени команда все еще отказывается играть, главный судья должен наложить на нее:

-Малый скамеечный штраф (2')

с) В случае повторения аналогичного инцидента главный судья должен объявить, что игра завершена в пользу не нарушившей правила команды. Для принятия дальнейших мер о данном случае необходимо сообщить:

-Надлежащим инстанциям

1059 – Отказ начать игру – команда не находится на льду

а) Если команда, не находящаяся на льду, в ответ на предложение главного судьи, переданного ей через капитана команды, менеджера или тренера отказывается

выходить на лед для начала игры, то главный судья должен предоставить ей две минуты, в течение которых команда должна начать игру.

б) Если команда возобновляет игру в течение этих двух минут, то на нее должен быть наложен:

-Малый скамеечный штраф (2')

с) Если по истечении этого промежутка времени команда все еще отказывается выходить на лед, то главный судья должен объявить, что игра завершена в пользу не нарушившей правила команды, и об этом случае необходимо проинформировать Надлежащие инстанции сразу же после игры.

1060 – Бросок клюшки или любого другого предмета за пределы игровой площадки

а) На любого игрока или вратаря, который бросает клюшку, или ее часть, или любой другой предмет за пределы игровой площадки, должен быть наложен:

-Дисциплинарный до конца игры штраф (GM)

1061 – Бросок клюшки или любого предмета в пределах игровой площадки

а) Любой игрок или вратарь на льду или на скамейке, или официальное лицо команды, которые бросают клюшку, или любую ее часть, или любой другой предмет, или тот, который (с **помощью любой части тела**) меняет направление клюшки, любой ее части или любого предмета в направлении шайбы или игрока, ведущего шайбу в зоне Атаки своей команды или в Нейтральной зоне, получит в наказание:

-Малый штраф (2')

Или

-Малый скамеечный штраф (2')

б) Если любой игрок, вратарь или представитель защищающейся команды, находящийся на льду, совершает любые действия, описанные в пункте а) данного правила в своей зоне Защиты, в ворота этой команды будет назначен:

-Штрафной бросок (PS)

с) Если вратарь умышленно оставляет свою клюшку, или какую-либо ее часть, или любой другой предмет перед своими воротами, а шайба попадает в них, пока вратарь находится на льду или вне льда, главный судья должен присудить не нарушившей правила команде:

-Гол

д) Если клюшка, или любая ее часть, или любой другой предмет брошен или направлен в сторону (с помощью любой части тела) игроком или вратарем на льду и никак не мешает игре, то на этого игрока или вратаря штраф не накладывается.

е) Если игрок на льду, или игрок или вратарь на скамейке, или официальное лицо команды бросает клюшку, или любую ее часть, или любой предмет, или, который посылает (с **помощью любой части тела**) клюшку, или любую ее часть, или любой другой объект в направлении шайбы или игрока, ведущего шайбу в любой зоне, когда вратарь покинул ворота, главный судья должен засчитать не нарушившей правила команде:

-Гол

f) Если игрок или вратарь отбрасывает сломанную часть клюшки в сторону (не через борта) таким образом, чтобы она не мешала игре или игроку противоположной команды, то за такие действия штраф не налагается.

Примечание: Положение шайбы или игрока, владеющего шайбой в момент, когда клюшка или любую ее часть или другой объект был брошен, или направлен (в любую часть его тела) игроков противоположной команды в направлении шайбы или игрока, владеющего шайбой, является определяющим фактором наказывать ли игрока Малым штрафом или штрафным броском. Когда вратарь удален с площадки, смотрите раздел е этого правила.

1062– Бросок клюшки или любого предмета в ситуации выхода «один на один»

а) Если игрок, контролирующий шайбу за пределами своей зоны Защиты и не имеющий соперников, которых необходимо обыграть, кроме вратаря, или любой другой представитель противоположной команды бросает или отбрасывает клюшку, или любую ее часть, или любой другой предмет, или, который посылает (с **помощью любой части тела**) клюшку, или любую ее часть, или любой предмет в направлении шайбы или игрока, ведущего шайбу, главный судья должен предоставить не нарушившей правила команде:

-Штрафной бросок (PS)

1. В этом случае расположение шайбы является определяющим фактором. Шайба должна находиться полностью вне синей линии зоны Защиты для того, чтобы можно было назначить штрафной бросок или гол.

б) Когда действия, описанные в пункте а) данного правила направлены против игрока, контролирующего шайбу вне зоны своей Защиты в то время, как вратарь удален со льда, главный судья должен присудить не нарушившей правила команде:

-Гол

1063 – Нарушение численного состава

а) Если в любое время в ходе игры команда имеет больше игроков, чем ей положено в данный момент по правилам, на нее должен быть наложен:

-Малый скамеечный штраф (2')

б) Если в последние две минуты игры или в любое время в овертайме происходит умышленная неправильная замена игроков (нарушение численного состава), главный судья должен предоставить не нарушившей правило команде:

-Штрафной бросок (PS)

1064 – Штрафы вратаря

Процедура наложения штрафов на вратаря изложена в **Правиле 1010**.

Особые штрафы, налагаемые на вратаря, изложены в следующих правилах:

- 1008 – Процедура выполнения штрафного броска
- 1035 – Сломанная клюшка
- 1038 – Сдвиг ворот
- 1040 – Поддержание шайбы в движении
- 1043 – Бросок или выбрасывание шайбы за пределы игровой площадки
- 1048 – Падение на шайбу
- 1050 – Задержка шайбы руками вратаря
- 1060 – 1061 – Бросок клюшки или любого предмета
- 1065 – Игра вратаря за центральной красной линией
- 1066 - Вратарь, отправляющийся к скамейке для игроков во время остановки игры
- 1067 – Вратарь, покидающий свою площадь ворот во время конфликта
- 1068 – Вратарь, помещающий шайбу за сетку ворот

1065 – Игра вратаря за центральной красной линией

Если вратарь участвует каким-либо образом в игре, находясь за центральной красной линией, на него должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

Определяющим фактором для этого правила является положение коньков игрока.

1066 - Вратарь, отправляющийся к скамейке для игроков во время остановки игры

Если вратарь отправляется к скамейке для игроков во время остановки игры, за исключением с целью замены или во время тайм-аута – на него должен быть наложен:

-Малый скамеечный штраф (2')

1067 - Вратарь, покидающий свою площадь ворот во время конфликта

Если вратарь покидает зону непосредственной близости от своей площади ворот во время конфликта, на него должен быть наложен:

-Малый штраф (2')

1068 - Вратарь, помещающий шайбу за сетку ворот

На вратаря, помещающего шайбу за сетку ворот с целью вызвать остановку игры, должен быть наложен:

- **Малый штраф (2')**

1069 – Защита вратаря

а) Во всех случаях, когда атакующий игрок инициирует преднамеренный контакт с вратарем, когда вратарь находится в зоне ворот, независимо от того, забит гол или нет, на атакующего игрока должен быть наложен соответствующий штраф.

б) Вратарь не является игроком, который **«просто участвует»**, если он находится вне зоны ворот. Штраф должен быть наложен в любом случае, когда атакующий игрок вступает в ненужный контакт с вратарем (см. **Правило 1016**). Случайный контакт должен быть разрешен, когда вратарь играет шайбой вне зоны ворот при условии, что атакующий игрок делает разумную попытку избежать ненужного контакта.

с) В случае, если вратарь сыграл шайбой вне площадки ворот, а его возвращение в свою зону блокируется умышленными действиями атакующего игрока, то на этого игрока должен быть наложен соответствующий штраф.

д) На вратаря должен быть наложен штраф, если он своими умышленными действиями вне вратарской площадки блокирует атакующего игрока, который пытается сыграть в шайбу или с соперником.

е) Если атакующего игрока толкнули или вынудили защищающимся игроком войти в контакт с вратарем, такой контакт не будет считаться инициируемым атакующим игроком, если он предпринял соответствующие действия для того, чтобы избежать контакта с вратарем.

ф) Однако если атакующий игрок стоит в зоне ворот, игра должна быть остановлена и вбрасывание будет произведено в ближайшей точке вбрасывания Нейтральной зоны

1. Все наказания, касающиеся данного правила, основываются только на мнении главного судьи.
2. **«Контактом»** - случайным или каким-либо еще между вратарем и атакующим игроком может быть клюшка или любая часть тела.

РАЗДЕЛ 11: ЖЕСТЫ ГЛАВНОГО И ЛИНЕЙНОГО СУДЕЙ ЖЕСТЫ ГЛАВНОГО СУДЬИ

ЖЕСТЫ ГЛАВНОГО СУДЬИ

Толчок на борт – Правило 1014

Ударяющее движение сжатого кулака одной руки по открытой ладони другой руки на уровне груди



Удар концом клюшки – Правило 1015

Встречное движение согнутых в локтях рук, расположенных одна над другой. Кисть верхней руки открыта, а нижняя рука сжата в кулак.



Сигнал процедуры замены игроков – Правило 705

Главный судья дает команде гостей десяти секундному интервалу времени, чтобы произвести замену игрока(ов). По истечении десяти секунд главный судья поднимает руку, сигнализируя тем самым, что команда гостей не имеет больше права производить замену любого игрока, а команда хозяев поля имеет десять секунд для замены своих игроков.



Неправильная атака – Правило 1016

Вращение сжатых кулаков, один относительно другого на уровне груди.



Атака сзади – Правило 1017

Выпрямление вытягиваемых вперед рук. Ладони открыты вперед, пальцы рук выпрямлены и направлены вверх. Руки расположены на уровне груди.



Толчок клюшкой – Правило 1019

Движение рук вперед и назад со сжатыми кулаками. Руки выпрямляются от груди на расстояние примерно в полметра.



Отложенный штраф – Правило 1012

Выпрямление руки полностью вверх над головой, без свистка. Допускается сначала показать один раз рукой на игрока, а затем поднять руку над головой.



Удар локтем – Правило 1020

Постукивающее движение любого локтя о противоположную руку.



Шайба в воротах – Правило 907

Рука показывает один раз на ворота, куда правильно зашла шайба.



Пас рукой – Правило 914

Протягивание руки вперед с открытой ладонью.



Высоко поднятая клюшка – правило 1024

Кулаки сжаты один над другим на высоте лба.



Задержка руками – Правило 1025

Запястье одной руки захвачено другой на уровне груди.



Задержка клюшки – Правило 1026

Жест показывается в два приема. Сначала показывается жест «задержка руками», а затем жест, показывающий, что вы держите клюшку обеими руками.



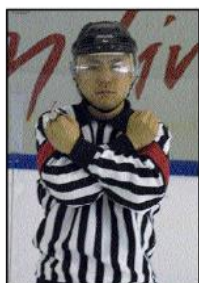
Задержка клюшкой – Правило 1027

Тянущее на себя движение обеих рук, как будто вы подтягиваете что-то перед собой к животу.



Блокировка – Правило 1028

Неподвижно скрещенные перед грудью руки со сжатыми кулаками.



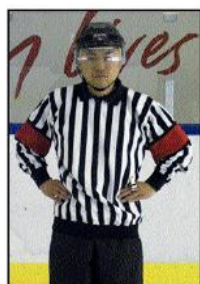
Матч-штраф – Правило 1006

Похлопывание по голове открытой ладонью руки.



Дисциплинарный штраф – Правила 1004,1005

Обе руки на бедрах. Аналогичный жест показывается при наложении штрафов за неспортивное поведение, дисциплинарного и дисциплинарного до конца игры штрафов.



Штрафной бросок – Правило 1008

Скрещенные над головой руки. Жест показывается после остановки игры.



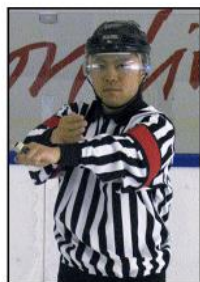
Грубость – Правило 1022

Кулак сжат, рука выпрямляется в сторону.



Удар соперника клюшкой – Правило 1029

Рубящее движение ладонью одной руки по предплечью другой.



Колющий удар – Правило 1030

Колющее движение обеими руками, быстро совершаемое перед собой. После чего руки опускаются вниз вдоль тела.



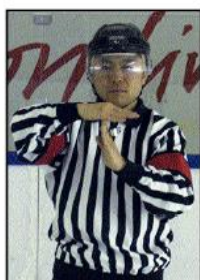
Удар санями – Правило 1031

Удар кулаком одной руки по предплечью другой, находящейся перед грудью.



Тайм-аут – Правило 602

Использование обеих рук для показа «Т-образного» сигнала спереди на уровне груди.



Нарушение численного состава – Правило 1063

Нарушение показывается с помощью шести пальцев (пальцы одной руки полностью открыты) перед собой на уровне груди.



Атака в голову – Правило 1018

Сгибание руки к уху, ладонь открыта.



Отмена

Разводящее движение в сторону обеих рук на уровне плеч. Ладони направлены вниз.

- Главный судья показывает его при случаях, когда «нет взятия ворот», «не было паса рукой», «не было игры высокоподнятыми клюшками».
- Линейный судья показывает его, когда «нет проброса» и
- некоторых случаях, связанных с положением «вне игры».



Задержка игры – правило 1037-1044

Рука без свистка с открытой ладонью скрещена на груди и вытянута от плеча в сторону от тела.



Подсечка – Правило 1032

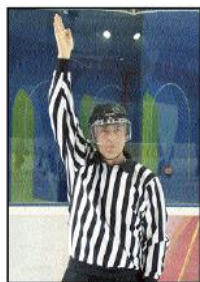
Верхняя рука напротив груди с зажатым кулаком. Нижняя рука начинает распрямляться вперед и затем вращаться под верхней рукой раскрытой ладонью вниз.



ЖЕСТЫ ЛИНЕЙНОГО СУДЬИ

Отложенное положение «вне игры» - Правило 904

Вытянутая вверх над головой рука, без свистка. Для отмены отложенного положения «вне игры» линейный судья должен опустить руку вниз.



Проброс шайбы – Правило 905-906

Задний линейный судья (или главный судья в двойной системе судейства) сигнализирует возможный проброс шайбы поднятием над головой полностью выпрямленной руки. Рука должна оставаться поднятой до тех пор, пока передний линейный или главный судья дадут свисток, фиксируя проброс, или проброс не будет отменен. После фиксации проброса задний линейный или главный судья сначала складывают руки перед собой на уровне груди, а затем указывают рукой на соответствующую точку вбрасывания и направляются к ней.



«Вне игры» - Правило 903

Судья сначала дает свисток, а затем показывает в сторону синей линии.



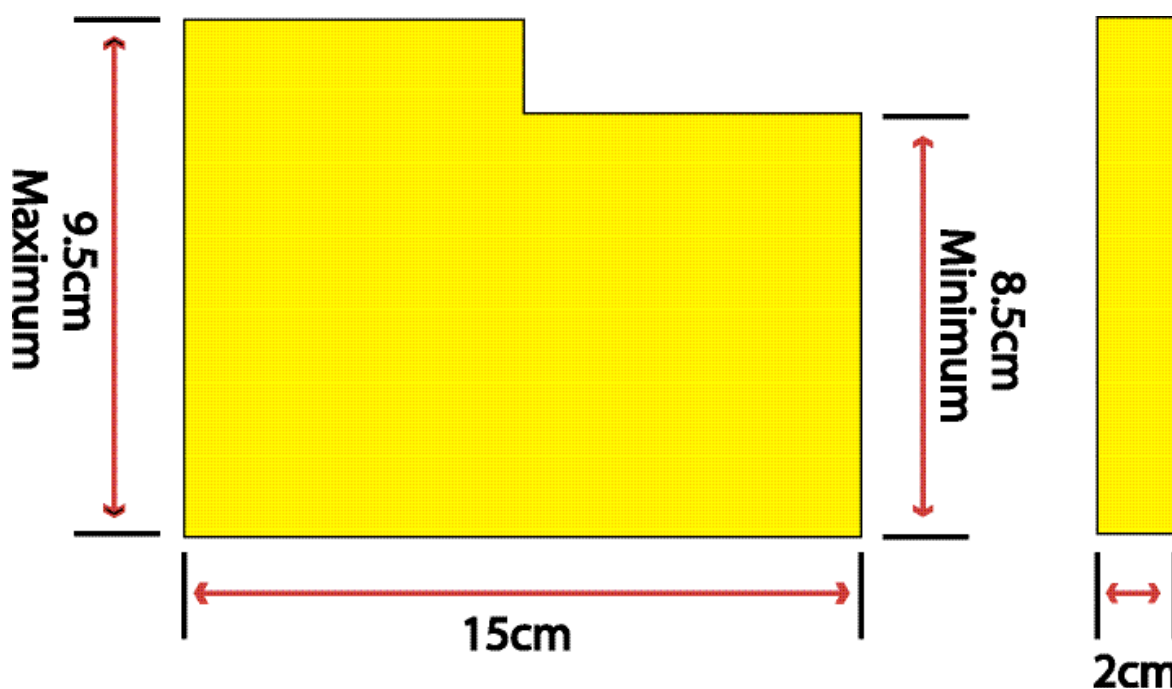
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 – ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ ИЗМЕРЕНИЯ

1 – Инструмент для измерения высоты саней

Этот инструмент может быть изготовлен из любого материала, с измерениями **8,5 см минимум** и **9,5 см максимум**. Рекомендуется использовать инструмент с длиной **15 см** и с шириной **2 см** для устойчивости.

Для обеспечения надлежащих условий ИЗМЕРЕНИЯ рамы необходимо:

- Расположить сани на устойчивой ровной поверхности;
- Направить давление на центр сиденья;
- Ход/скольжение инструмента ИЗМЕРЕНИЯ по ровной поверхности под рамкой не может опускаться ниже 8,5 см и подниматься выше 9,5 см.



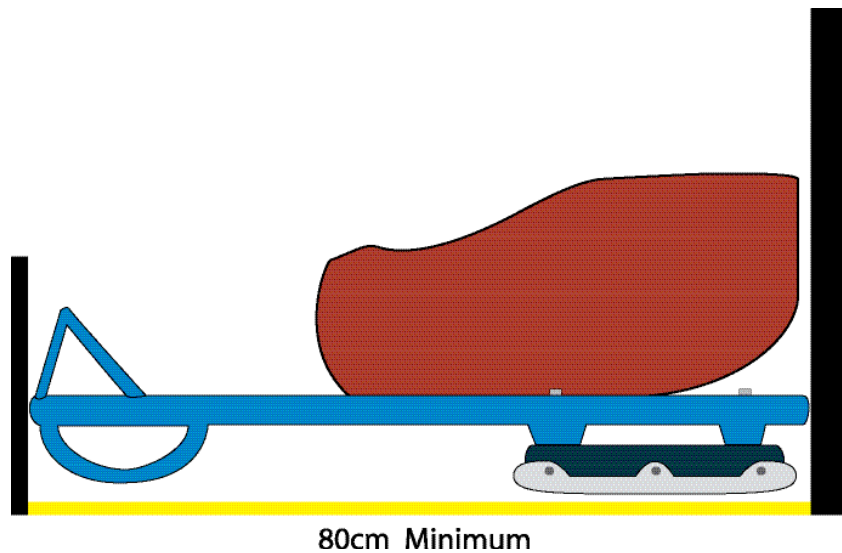
2 – Измерения диаметра цилиндрических фигур.

Для измерения диаметра цилиндрических фигур используется сегмометр.

3 – Стандарт измерения длины саней

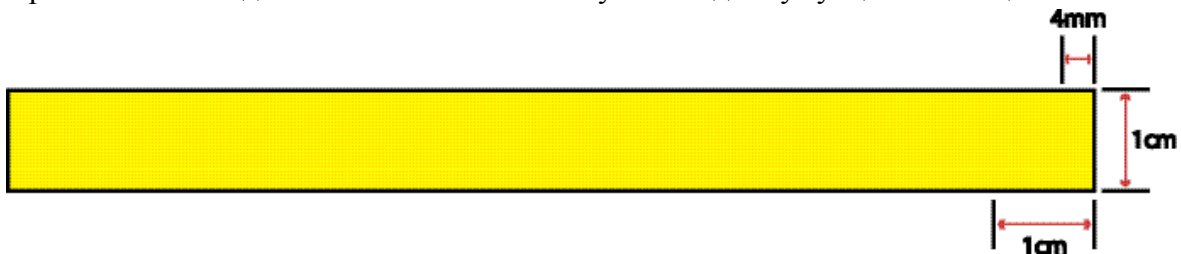
ИЗМЕРЕНИЕ саней может быть произведено следующим способом:

- а) Нужно разместить сани вместе с сиденьем и рамой на твердой ровной поверхности;
- б) Твердый блок, изготовленный из любого материала, нужно разместить так, чтобы он касался переднего края рамы;
- с) Стандартные измерительные ленты должны располагаться на земле по переднему краю рамы, как это указано на рисунке.



4 – Приспособление для измерения шипов.

Приспособление для измерения шипов может быть сделано из любого материала. Приспособление должно показывать высоту 1 см и длину зубцов на конце 4 мм.



5 – Стандарт для измерения крюка клюшки.

i) измерительная лента

Клюшка кладется горизонтально на плоскую поверхность, чтобы шипы находились на не столе. Клюшка кладется так, чтобы крюк был лицом вниз как показано ниже.



Измерять высоту в любой части крюка, но только в нижней части крюка как показано ниже. Высота в любой точке между концом и началом крюка должна быть не больше 1,5 см.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2 – ОСНОВНЫЕ РАЗЛИЧИЯ В ПРАВИЛАХ

ОБЗОР

Цель этого документа – познакомить судей хоккея на льду со хоккеем-следж. Хотя хоккей-следж, в основном, это та же игра, что и хоккей на льду, есть очевидные и едва уловимые различия в правилах, игре и судействе.

В этом документе изложены основные различия в правилах, расстановке и др.

А 2.1 – Различия в правилах

По совершенно очевидной причине из правил были исключены штрафы за подножку и нарушения правил с использованием колена.

Правило 1031 – Удар санями: в правила был добавлен «удар санями», которого не бывает в хоккее на льду. «Ударом санями» считаются такие действия игрока, когда он преднамеренно контактирует с соперником любой частью переднего радиуса своих саней». Это не распространяется на все контакты, за исключением тех, которые выполняются санями под прямым углом и со значительной силой. В данном случае речь идет о безопасности игроков, поскольку могут возникнуть серьезные травмы.

Правило 1032 – Подсечка: Любой игрок, который использует свою клюшку или руку для толчка/дергания/сдерживания саней соперника или коньков саней соперника, что влечет за собой падение игрока на лед, потерю равновесия или потерю контроля над санями.

Правило 1035 – Сломанная клюшка: Игрок со сломанной клюшкой может использовать любую ее часть для того, чтобы помочь себе добраться до скамейки для игроков и заменить ее. Во время этого действия игрок не должен никаким образом участвовать в игре

Правило 1025 – Задержка соперника руками: это наиболее распространенное нарушение в хоккее на льду. Задержка соперника даже на короткий момент может привести к тому, что он потеряет инерцию. Может быть задержка рук, саней, любой части тела, головы и даже клюшки соперника.

Правило 1015 – Удар концом клюшки: может быть особенно опасным, поскольку на концах клюшки острые «пятки». Эти «пятки» используются игроками для продвижения по льду, но иногда – и как «оружие». Судьи должны быть очень внимательны в отношении использования игроками своих клюшек.

Правило 1047 (b) – Падение игрока на шайбу: часто во время вбрасывания игрок намеренно падает на шайбу, чтобы защитить ее от игроков противоположной

команды перед тем, как передать товарищу по команде. Такие действия должны быть строго наказаны соответствующим штрафом.

Правило 903 – Офсайды: Определяющими факторами офсайда являются 1. Положение шайбы и 2. Положение коньков игрока. Во время пересечения линии шайбой коньки под санями игрока должны находиться на синей линии.

Правило 1007 – Штрафной бросок: Правило аналогично правилу Международной федерации хоккея на льду, за исключением Примечания 3 «сзади». «Сзади» означает положение тел игроков, а не их саней. Если положение саней игрока почти параллельно саням соперника, но его тело находится сзади тела игрока противоположной команды, то в таком случае будет назначен штрафной бросок.

Правило 705 (b) – Процедура замены игроков во время остановки игры: Поскольку игроки находятся на санях, то командам гостей и хозяев поля дается по 10 секунд вместо 5 секунд для того, чтобы произвести замену игроков. Линейный судья, проводящий вбрасывание, дает игрокам все еще 5 секунд для того, чтобы они могли подготовиться к вбрасыванию.

Правило 902 (b) – Процедура проведения вбрасывания: «Игроки, разыгрывающие шайбу при вбрасывании, должны располагаться прямо, лицом к боковым бортам. Их сани должны находиться вне точки вбрасывания, крюки клюшек, касающихся льда, должны быть помещены в белый сегмент данных точек». Центрфорвард может располагаться лицом к сопернику или наоборот. После того, как шайба вброшена, помните, перед тем как отступить, о нападающих за вашей спиной.

А 2.2 – Расстановка и судейство

Оставаться в зоне игры: судьи не должны бояться пересечь линию ворот для того, чтобы быть ближе к игре. Когда игроки борются за шайбу, может случиться ряд вещей, включая задержку руками (самого соперника или его саней) и удары острым концом клюшки. Игроки, сидя в санях, расположены низко на льду, их руки и клюшки могут быть закрыты для обзора телами соперников, поэтому судье необходимо быть в зоне игры. Если, например, вы видите пас из зоны защиты вашей стороны игроку на другом конце площадки, не бойтесь пересечь нейтральную зону для того, чтобы остаться в зоне игры.

Отодвинуться от бортов: судье во время выхода из зоны защиты и тогда, когда игра идет через нейтральную зону, необходимо найти открытое место на площадке. Игроки на санях занимают больше места, чем игроки на коньках, поэтому судья не должен бояться отодвинуться от бортов и продвинуться к центру, чтобы выйти из зоны.

Смена состава: когда происходит смена состава в конечных зонах, судья должен покинуть угол этой зоны и занять такое положение, чтобы видеть скамейки и выход игроков.

Вбрасывание: Судьи должны проводить вбрасывание, держа шайбу над кругом вбрасывания на уровне глаз игроков. Мы не хотим, чтобы игроки смотрели вверх в ожидании вбрасывания.

Силовой прием: Когда игрок применяет силовой прием против соперника, движущегося в противоположном направлении, то он должен быть выполнен плечом. Часто игроки для выполнения силового приема выставляют локоть или предплечье. За такие действия должен быть наложен штраф, поскольку это опасный прием.

Действия судьи при пробросах: Линейный судья должен несколько пересмотреть свое мнение, когда он считает, что «нет проброса», поскольку чувствует, что защищающийся игрок (за исключением вратаря) может удержать шайбу до того, как она пересечет линию ворот. Игрок на санях не может передвигаться так же быстро, как игрок на коньках, поэтому судьи должны это учитывать при вынесении решений.

Откатывание назад: До того, как откатиться назад вы обязательно должны быть уверены в том, что за вашей спиной нет игроков. Если откатываясь назад, вы столкнетесь с игроком на санях, это закончится тем, что вы упадете на этого игрока и нанесете ему и/или себе повреждения.

Линейный судья, стоящий за пределами синей линии: Линейному судье необходимо помнить, что во время игры в атакующей зоне защитники иногда отъезжают в нейтральную зону и возвращаются в зону атаки вдоль бортов. Линейный судья должен дать защитникам достаточно места вдоль бортов. Для этого он или отъезжает дальше назад к нейтральной зоне, или отъезжает подальше от бортов.

Никогда не прыгайте! Судьи никогда не должны прыгать. Они должны делать все возможное, чтобы не упасть на игроков. Судьи никогда не должны запрыгивать на борта, поскольку их коньки, в таком случае, будут находиться на уровне головы игроков.

Скамейки команды на льду: Если игра проводится на ледовой площадке, не предусмотренной для размещения саней на скамейке для игроков, то игроки будут размещаться вдоль бортов перед скамейками для игроков, между синей линией и центральной красной линией. Оштрафованные игроки будут размещаться на льду перед судейской зоной. Если шайба направляется к скамейке для игроков или скамейке для оштрафованных игроков, то игроки должны направить шайбу таким образом, как если бы она отскочила от бортов. Если шайба входит в район скамейки для игроков, или игрок нечестно «отбивает» шайбу, используйте свисток. Это вопрос безопасности, поскольку игроки не должны бороться за потерянную шайбу на «скамейке».

Положения Международной федерации по пара хоккею на льду

2020- 2021

Определения и аббревиатуры

Ассистент ТД – Ассистент Технического Делегата, назначенный МФПХЛ, который помогает ТД в выполнении его/ее обязанностей.

Председатель Директората - как определено в Разделе 9.

Сборные национальные команды – как определено в Разделе 14.3.3.

Директорат – орган, созданный на каждом Признанном Соревновании, для осуществления полного контроля по всем спортивным вопросам.

Супервайзер игры – как определено в Инструкции должностных лиц игры по МФПХЛ.

МФХЛ - Международная федерация хоккея на льду.

МПК – Международный Паралимпийский Комитет, международный орган, управляющий Паралимпийским Движением

Правление МПК - это орган правления МПК.

Руководство МПК - <http://www.paralympic.org/the-ipc/handbook>.

Аппарат МПК – команда, ответственная за представление Правления МПК и МФПХЛ по всем вопросам по МФПХЛ и на всех процессах и переговорах любых видов в судах и органах власти.

Чемпионаты Мира МПК – чемпионаты мира по пара хоккею группы А, группы В, группы С.

Лицензионный сбор – как определено в Разделе 4.1.1.

МОК - Местный Организационный Комитет – это комитет, созданный принимающим НПК для организации Признанного Соревнования.

НФ – Национальная Федерация (или Национальная Ассоциация), организация, признанная или одобренная НПК соответствующей территории, как единственный орган управления, курирующий пара хоккей на льду на данной территории.

НПК – Национальный Паралимпийский Комитет, национальная организация, признанная МПК единственным представителем спортсменов с ограниченными возможностями в определенной стране или на территории МПК

Признанное соревнование – как определено в Разделе 3.1.

Судейский супервайзер – как определено в Инструкции должностных лиц игры по МФПХЛ
Положения - настоящие положения по Международной федерации по пара хоккею на льду, публикуемые и обновляемые каждый сезон.

Судья-регистратор – как определено в Инструкции должностных лиц игры по МФПХЛ.

ТД – Технический делегат, назначенный МФПХЛ с обязанностями, определенными в Разделе 9.4.

Судьи – судьи, назначенные МФПХЛ.

МФПХЛ – Международная федерация по пара хоккею на льду

Соревнование МФПХЛ – как определено в Разделе 3.1.

Рейтинг МФПХЛ – как определено в Разделе 14.4.

Книга правил МФПХЛ – Книга правил Международной федерации по пара хоккею на льду, публикуемая и обновляемая по мере необходимости.

Глава первая: Административные положения

1 Применение

Данные положения применяются ко всем органам и комитетам МФПХЛ, всем членам НПК, его подразделениям, клубам, командам, игрокам, судьям, членам и любому лицу или органу так или иначе связанного с Признанными Соревнованиями и/или международными играми или соревнованиями.

Любые вопросы, не затронутые в настоящих Положениях, определяются МПК по его собственному усмотрению.

2 Профессиональная пригодность игроков

2.1 Общая информация

Для участия в признанных соревнованиях игроки должны отвечать следующим требованиям:

2.1.1 Игрок должен иметь действительную лицензию пара хоккеиста, выданную МПК.

2.1.2 Игрок должен быть гражданином той страны, которую представляет его или ее НПК, в соответствии с положениями Политики МПК по вопросам гражданства спортсменов (Руководство МПК, Раздел 2, пункт 3.1).

2.1.3 Игроку должно быть, как минимум 16 лет на 1 января того года, когда проводится признанное соревнование.

2.2 Половая принадлежность

2.2.1 Спортсмен имеет право участвовать в признанных соревнованиях в качестве спортсмена мужского пола, если спортсмен:

а) признается мужчиной в соответствии с законом и международными стандартами, применяемыми на тот момент; а также

б) может участвовать в соревнованиях в соответствии с Книгой правил МФПХЛ, настоящими Положениями и Правилами и Положениями классификации Международной федерации по пара хоккею на льду.

2.2.2 Спортсмен имеет право участвовать в Признанных соревнованиях в качестве спортсмена женского пола, если спортсмен:

а) признается женщиной в соответствии с законом и международными стандартами, применяемыми на тот момент; а также

б) может участвовать в соревнованиях в соответствии с Книгой правил МФПХЛ, настоящими Положениями и Правилами и положениями классификации Международной федерации по пара хоккею на льду.

2.2.3 Директор МПК по медицине и науке в соответствии с действующими на тот момент времени международными стандартами определяет:

а) правомочность женщины с гиперандрогенизмом участвовать в Признанных соревнованиях в качестве спортсмена женского пола; а также

б) правомочность человека, который в соответствии с законом признается лицом, принадлежащим к третьему полу, участвовать в Признанных соревнованиях.

2.2.4 Спортсмен, который, по мнению Директора МПК по медицине и науке, не соответствует применимым международным стандартам, не имеет права участвовать в соревнованиях.

2.3 Классификация

Игроки обязаны соблюдать требования и должны получить спортивный класс и статус спортивного класса в соответствии с Правилами и положениями классификации Международной федерации по пара хоккею на льду

3 Структура соревнования

3.1 Категории признанных соревнований

Следующие соревнования признаются МФПХЛ как признанные соревнования:

- 3.1.1 «Соревнования по МФПХЛ», а именно: Зимние Паралимпийские Игры, Чемпионаты Мира, Региональные Чемпионаты.
- 3.1.2 «Санкционированные соревнования»: соревнования по пара хоккею, проводящиеся как квалификационные турниры к Паралимпийским Играм;
- 3.1.3 «Одобрённые соревнования»: международные или национальные соревнования по пара хоккею, одобренные НПК.

3.2 Признанные соревнования

Все признанные соревнования должны:

- 3.2.1 состоять из матчей по пара хоккею на льду между командами, представляющими НПК-ы или одобренными МПК.
- 3.2.2 использовать действующую версию Книги правил МФПХЛ, которая применяется ко всем таким соревнованиям (нарушение данного правила повлечет за собой возможные дисциплинарные меры); а также
- 3.2.3 должны быть одобрены НПК страны, в которой они будут проводиться.

3.3 Проведение признанных соревнований

Местные организационные комитеты, желающие провести признанные соревнования, должны:

- 3.3.1 предоставить письменное заявление по форме одобренного соревнования Международной федерации по пара хоккею на льду или следовать процессу подачи заявок, определенному МПК;
- 3.3.2 оплатить денежный взнос, установленный МПК и указанный на сайте МФПХЛ;
- 3.3.3 согласиться следовать всем правилам и положениям МФПХЛ при проведении их мероприятия;
- 3.3.4 представить в полном объеме копию правил; положения и процедуры игры (игр), или предложение по турниру (помимо Книги правил МФПХЛ и данных Положений). В случае наличия предложений по изменению правил и положений Международной федерации по пара хоккею на льду, их необходимо предварительно согласовать с МФПХЛ и НПК или Национальной Федерацией страны организатора.
- 3.3.5 удостовериться, что все игроки, тренеры, команды и судьи на льду зарегистрированы своим НПК или Национальной федерацией.
- 3.3.6 обеспечить, чтобы только судьи, официально зарегистрированные в МФПХЛ/МФХЛ, или судьи, иным образом получившие разрешение МФПХЛ, судили игры или игры турниров.

- 3.3.7 при необходимости получить разрешение МФПХЛ на использование в названии соревнований слов «Мировой» или «Международный».
- 3.3.8 Нарушение вышеперечисленных правил или процедур влечет за собой применение дисциплинарных санкций МПК к отдельным лицам, командам или органам власти, ответственным за такое нарушение.

3.4 Соревнования для развития уровня

- 3.4.1 МФПХЛ может организовывать соревнования для развития уровня. Соревнования для развития уровня относятся к соревнованиям, одобренным МФПХЛ, которые создаются для целей развития пара хоккея и поощрения участия молодежи и игроков женского пола.
- 3.4.2 МФПХЛ по согласованию с МПК может изменять требования к игрокам для участия в игре и правила игры для соревнований уровня развития.

3.5 Игры с командами, не являющимися членами

Игры по пара хоккею с участием команд, не являющихся членами, требуют одобрения НПК страны, в которой должна состояться игра, а также одобрения МФПХЛ.

3.6 Официальный протокол игр

- 3.6.1 **Общая информация:** Официальные протоколы и судейские отчеты признанных соревнований должны сдаваться в МФПХЛ, в МОК и НПК, участвующие в соревнованиях в течение 14 дней после окончания соответствующих соревнований.
- 3.6.2 **Матч-штрафы или дисциплинарные штрафы:** Официальные протоколы и судейские отчеты с признанных соревнований с указанием о наложении матч-штрафа или дисциплинарного штрафа должны быть отправлены в НПК страны оштрафованного игрока, старшему тренеру сборной команды и представителю команды, а также в МФПХЛ в течение 14 дней после окончания соответствующих соревнований.

3.7 Защита соревнований МФПХЛ

Во время проведения Соревнования МФПХЛ на льду страна- организатор не должна проводить никакие другие соревнования высокого уровня, исключение составляют соревнования, одобренные МФПХЛ.

3.8 Названия отобранных команд

- 3.8.1 **Названия МПК:** Название «Международная» команда, команда «МПК», «МФПХЛ» или «континентальная» команда (например – Европейская команда) или иное подобное название является эксклюзивным правом МПК. Соответственно, ни один НПК или клуб подобной ассоциации не может иметь команду, играющую под этими названиями.
- 3.8.2 **Названия НПК:** Названия: «Национальная сборная», «Юношеская сборная», «Избранная сборная» и другие подобные названия являются эксклюзивным правом члена НПК.
- 3.8.3 **Названия МФПХЛ:** Названия «Международная команда всех звезд» или названия, охватывающие территорию за пределами НПК, могут использоваться, но только с разрешения МФПХЛ.

3.9 Названия международных соревнований и кубков

Соревнования и кубки с названием, охватывающим территорию за пределами НПК (такие как, Кубок Мира, Кубок Европы, Мировой турнир, Континентальный турнир и т. д.), могут использоваться только с предварительного разрешения МПК.

3.10 Невыполнение обязательств

Любая международная игра, согласованная в письменной форме между членами НПК или их клубами, где либо организатор, либо один из участников не выполнил свои обязательства, повлечет за собой наложение дисциплинарных мер со стороны МПК по отношению к стороне, не выполнившей обязательство.

3.11 Дисквалификация

3.11.1 Дисквалификация игрока: Любой игрок может быть дисквалифицирован в результате неспортивного поведения или нарушения Книги правил МФПХЛ или данных Положений. Решение о дисквалификации принимается в соответствии с разделом 6 или 7 данных Положений.

3.11.2 Дисквалификации команды: Команда выбывает из участия в том или ином турнире в случае, если дисквалифицируют 3х или более игроков данной команды. Необходимые меры при дисквалификации команды варьируются в зависимости от того, когда произошла дисквалификация. Дисквалифицированная команда окажется на последнем месте, вне рейтинга и с отметкой о дисквалификации и без очков.

3.11.3 Процедура дисквалификации команды: Дисквалификация команды происходит с учетом времени, когда был дисквалифицирован третий игрок:

3.11.3.1 Если команда дисквалифицирована во время предварительных соревнований, до начала последующей игры:

а) Все игры с участием дисквалифицированной команды, которые уже были сыграны, будут считаться проигранными (техническое поражение).

б) Все результаты и статистика таких игр будут рассматриваться согласно правилам о техническом поражении, как указано в Разделе 8.5.

3.11.3.2 Если команда дисквалифицирована после начала первой квалификационной игры в плей-офф и до начала первой игры полуфинала.

а) Все результаты и статистика предыдущих этапов сохраняются.

б) Сопернику присуждается техническая победа.

в) Другая проигравшая команда в квалификационных играх в плей-офф займет предпоследнее место в финальном рейтинге.

3.11.3.3 Если команда дисквалифицирована во время полуфинала и до игры за бронзовую медаль:

а) Все результаты и статистика предыдущих этапов сохраняются.

б) Сопернику присуждается техническая победа.

в) Проигравшая команда в другом полуфинале объявляется обладателем бронзовой медали.

г) Все другие команды продвигаются на одну позицию вверх в финальном рейтинге.

3.11.3.4 Если команда, выступающая в игре за бронзовую медаль, дисквалифицируется (до или после игры).

а) Все результаты и статистика предыдущих этапов сохраняются.

б) Сопернику присуждается техническая победа.

в) Все другие команды продвигаются на одну позицию вверх в финальном рейтинге

3.11.3.5 Если команда, принимающая участие в игре за золотую медаль, дисквалифицируется до или после игры.

а) Все результаты и статистика предыдущих этапов сохраняются.

б) Если дисквалификация происходит до игры, победитель в игре за бронзу принимает участие в игре за золото, если это возможно. Если невозможно сыграть новую игру, соперник автоматически выигрывает золото, победитель игры за бронзу получает серебро, а проигравший в игре за третье место, получает бронзовую медаль.

в) Если дисквалификация происходит после игры, противнику присуждается техническая победа, он получает золотую медаль, победитель игры за бронзовую медаль, получает серебряную, а проигравший в игре за бронзовую медаль получает бронзу.

г) Все другие команды продвигаются на одну позицию вверх в финальном рейтинге.

3.12 Проведение Чемпионатов Мира МПК

Проведение Чемпионатов Мира МПК регулируется МПК в соответствии со следующими положениями:

3.12.1 **Даты:** Чемпионаты Мира МПК проводятся в марте, апреле или мае или в иное время, определенное МПК.

3.12.2 **Повторное проведение:** НПК может проводить Чемпионат мира МПК в одной и той же группе два раза подряд в случае, если нет другой страны, претендующей на проведение Чемпионата Мира.

3.12.3 Если в соревнованиях принимают участие 6 и более команд, организатор должен предоставить две ледовые арены (в зависимости от игровой системы и времени, необходимого для игр и практики), которые будут отвечать техническим требованиям МПК. Чемпионат Мира МПК не может проводиться на более чем двух ледовых аренах или в двух городах, находящихся на расстоянии 50 км друг от друга. МФПХЛ по собственному усмотрению может разрешить исключение из данного правила.

3.12.4 Проведение Чемпионата Мира МПК является официально подтвержденным только после того, как МПК и НПК/организатор подпишут официальный договор на проведение игр.

3.13 Ответственность участвующих НПК

3.13.1 **Заявка на участие команды:** НПК, подающие заявку на участие команды в признанных соревнованиях МПК должны заполнить соответствующую форму заявки согласно требованиям и в сроки, установленные МПК или организаторами соревнований.

3.13.2 **Одобрение МФПХЛ:** Участие всех команд в любых Соревнованиях или Санкционированных соревнованиях МФПХЛ должно быть одобрено МФПХЛ

3.13.3 **Оплата взносов:** Любой НПК, являющийся членом МПК, который не заплатил взнос, не допускается к участию.

4 Финансовые положения

4.1 Доходы

Доходы Международной федерации по пара хоккею на льду состоят из следующего:

- 4.1.1 **Лицензионный взнос:** Ежегодный лицензионный взнос национальных сборных команд для НПК (для команд, где число игроков до 15 или для команд, где число игроков до 16, если в составе команды зарегистрирован хоть один игрок женского пола) должен быть оплачен до 31 августа каждого финансового года. Сумма лицензионного взноса устанавливается МПК каждый год. В случае если команда хочет внести в состав команды игроков свыше указанных норм, с нее взимается дополнительный сбор.
- 4.1.2 **Взносы за проведение соревнований:** Размер взносов за проведение соревнований МПК устанавливается МПК.
- 4.1.3 **Прибыль от соревнований:** Прибыль от контракта на проведение соревнований.
- 4.1.4 **Прочее:** иные доходы, которые могут быть определены МФПХЛ.

5 Членство в Международной федерации по пара хоккею на льду

5.1 Участие национальных сборных команд НПК в Признанных соревнованиях

Для участия в Признанных соревнованиях НПК должны быть добросовестными членами МПК и выплачивать требуемый ежегодный лицензионный взнос за команду по пара хоккею на льду (как изложено в Разделе 4.1).

5.2 Участие сборных команд новых НПК в соревнованиях МФПХЛ

Сборные команды НПК, желающие участвовать в Чемпионатах МПК впервые, начинают свое участие в соревнованиях МФПХЛ с группы «С» или квалификационной группы разных соревнований, при условии добросовестного выполнения требования МПК.

6 Дисциплина

6.1 Стандарт поведения

Все участники соревнований должны вести себя профессионально и не нарушать общего порядка. При нарушении настоящих Положений на участника будут наложены дисциплинарной санкции МФПХЛ, если он или она:

- 6.1.1 вербально или физически угрожает другому человеку
- 6.1.2 нарушает правила и привилегии, предоставленные ему, как участнику соревнования;
- 6.1.3 проявляет неспортивное поведение
- 6.1.4 создает условия или обстоятельства, являющиеся небезопасными, нечестными или вне установленного порядка; или
- 6.1.5 проявляет поведение, которое, по мнению МФПХЛ является оскорбительным по отношению к пара хоккею и/или к МФПХЛ

6.2 Дисциплинарная комиссия соревнований

6.2.1 Полномочия и юрисдикция

Дисциплинарная комиссия соревнований (ДК) ответственна за принятие решений по случаям несоблюдения дисциплинарных правил в период проведения Признанных соревнований. Решения ДК являются окончательными и обжалованию не подлежат. ДК осуществляет свои полномочия исключительно согласно следующим положениям.

6.2.2 Состав

- а) На время проведения Признанного соревнования председатель Директората назначает Комиссию, состоящую из 3 или 5 членов, один из которых является

Председателем Комиссии. Назначенные лица должны быть знакомы с пара хоккеем на льду, Книгой правил МПК и должны быть утверждены Директоратом.

б) Если участвовать могут менее 3-х членов Комиссии, глава Дирекции может назначить дополнительных членов Комиссии.

в) Решения принимаются большинством при голосовании.

6.2.3 Нарушение правил вне игровой площадки

а) Любые дисциплинарные нарушения, обнаруженные во время Признанного соревнования вне игрового поля, расследуются и рассматриваются в соответствии с настоящим разделом.

б) Требование о дисциплинарном взыскании исходит от НПК / НФ, Оргкомитета или МФПХЛ.

в) После рассмотрения требования о дисциплинарном взыскании, при наличии подтверждающего доказательства, а также убедившись, что есть серьезное основание для предъявления взыскания, председатель Комиссии должен известить директора команды (команд) с предполагаемым нарушением о времени и месте проведения устного слушания. Это будет считаться уведомлением обвиняемых о совершении нарушений. Ответчик (и) (будь то игрок или должностное лицо команды, предположительно совершивший какой-либо акт неправомерного поведения или некоторое упущение, которое фактически является актом ненадлежащего поведения) и/или директор команды имеет право предоставить до начала слушания доказательства своей невиновности (дача показаний, видеозаписи и т.д.) председателю Комиссии.

г) ДК должна сделать все возможное, чтобы провести слушание как можно скорее, для того, чтобы успеть до начала следующей игры, в которой задействована команда или команды. Ответчик (и) и/или представитель команды могут присутствовать на слушании и могут предоставлять аргументы и соответствующие доказательства по усмотрению ДК. Слушание разбирательства может проводиться без огласки, но решение о санкциях (и причины такого решения) будут объявлены публично.

6.2.4 Нарушения на льду

а) Любое нарушение правил, случившееся на льду в процессе Признанного соревнования, относится к данному разделу правил.

б) Председатель Комиссии может созвать Комиссию по своей инициативе, по требованию председателя Директората, или по требованию команды в соответствии с данным разделом правил.

в) Команда, участвующая в соревнованиях, может подать только один письменный протест в ДК в течение игры для рассмотрения одного нарушения, которое по мнению команды должно привести к дисциплинарным мерам. Протест должен: (i) быть подан в течение 90 минут с момента окончания игры и (ii) в нем необходимо указать наименование нарушенного правила или правил, вовлеченных в нарушение игроков, а также время нарушения.

г) Для принятия какого-либо решения ДК может опираться только на официальные съемки игры. В случае отсутствия официальной съемки соревнований, ДК может воспользоваться личными записями или записями команд.

д) Рассмотрения нарушения и принятие решение по нему должны быть приняты в течение 24 часов с момента окончания игры, в которой произошел инцидент, также необходимо учитывать время проведения следующей игры или игр, в которых будут принимать участие команды, вовлеченные в разбирательство. Команды должны быть извещены как можно скорее о принятом решении в устной и письменной форме.

6.2.5 Санкции

Санкции как для нарушений на льду, так и вне игровой площадки могут включать в себя любое одно или несколько из следующих действий:

- а) **Предупреждение:** в случае незначительного нарушения, особенно в случае первого проступка, ДК может назначить предупреждение.
- б) **Временное отстранение:** ДК может отстранить игрока, представителя команды или команду на определенное количество игр, только до конца Признанного соревнования.
- в) **Дисквалификация:** ДК может дисквалифицировать игрока, представителя команды или команду до конца игр Признанного соревнования. Положения раздела 3.11 применяются только при дисквалификации.
- г) **Передача дела на рассмотрение:** при более грубых нарушениях, для которых, по мнению ДК, необходимы более строгие санкции или при нарушениях, произошедших в последний день Признанного соревнования, ДК может направить дело в МФПХЛ для дальнейшего разбирательства, в соответствии с пунктом 6.3.

6.3 МФПХЛ

6.3.1 Полномочия и юрисдикция

МФПХЛ может назначать дисциплинарные санкции за любые инциденты в соревновании или вне его, независимо от того, передано ли оно на рассмотрение ДК или нет. МФПХЛ может передать дело на рассмотрение Комитету по этике и Юридическому Комитету, если случившееся нарушает Кодекс этики МПК.

6.3.2 Процедуры и санкции

Если МФПХЛ принимает решение о дисциплинарной санкции, она должна руководствоваться установками Юридического Совета МПК и принципами естественной справедливости.

7 Антидопинг, оборудование и экипировка, медицинские услуги

7.1 Антидопинг

Все участники соревнований по пара хоккею на льду, судьи, персонал команд и другие лица должны соблюдать правила Антидопингового кодекса МПК. Более детальная информация по данному вопросу находится в Своде Правил МПК, Раздел 2, Глава 1.2: <http://www.paralympic.org/the-ipc/handbook>.

7.2 Оборудование и экипировка

7.2.1 **Принципы:** Политика оборудования и экипировки МПК (Руководство МПК, Раздел 2, пункт 3.10) применяется на всех Признанных Соревнованиях. Основные принципы, которые МПК продвигает в отношении использования оборудования во время Признанных соревнований:

- а) **Безопасность:** оборудование и экипировка должны быть безопасными для игроков, судей, зрителей и окружающей среды.
- б) **Честность:** спортсмен не должен иметь несправедливое преимущество, так как это противоречит спортивному духу.
- в) **Универсальность:** оборудование должно быть финансово доступным для всех.
- г) **Мастерство:** спортсмен должен показывать результаты благодаря своей физической силе, а не за счет технологий и оборудования.

7.2.2 Проверка оборудования и экипировки: Все оборудование и экипировка, использованная на признанных соревнованиях должна соответствовать Правилам МПК по Спортивному инвентарю (Свод Правил МПК раздел 2, Глава 3.10) и Правилам МФПХЛ.

7.3 Медицинские услуги

7.3.1 Медицинский кодекс: На всех Признанных Соревнованиях МПК применяется Медицинский Кодекс МПК (Свод Правил МПК, Раздел 2, Глава 1.4). В соответствии с инструкциями из Свода Правил МПК, МПК создал Медицинскую Комиссию, которая предоставляет рекомендации по медицинским вопросам Международной федерации по пара хоккею на льду.

7.3.5 Обязанности

- а) Согласно Медицинскому Кодексу МПК игроки несут ответственность за свое физическое и психическое здоровье, а также за медицинский контроль.
- б) Принимая участие в Признанных соревнованиях, все игроки освобождают МПК и МФПХЛ от любых обязательств в рамках, установленных законом, за любые потери, травмы или убытки, полученные ими в результате причастности или участия в Признанном соревновании.
- в) Несмотря на положения пункта 7.3.5 (б), НПК должны предпринять все возможные усилия для того, чтобы гарантировать, что все спортсмены, находящиеся под их юрисдикцией, принимающие участие в Признанных соревнованиях, находятся в таком состоянии физического и психического здоровья, который соответствует элитному уровню соревнования по пара хоккею.
- г) Каждый НПК должен предпринимать все возможные усилия, чтобы гарантировать надлежащее и постоянное медицинское обследование своих игроков. Рекомендуется, чтобы в дальнейшем НПК в определенный момент организовывали медицинский осмотр каждого спортсмена, который участвует в соревнованиях.
- д) Во время поездок на Признанные Соревнования и обратно НПК должны обеспечить всех членов своей делегации надлежащим медицинским обслуживанием и медицинскими страховками.
- е) На всех Признанных соревнованиях Местный Организационный Комитет несет ответственность за наличие должного медицинского обслуживания, медицинских услуг и медицинского страхования. Уровень медицинских услуг может варьироваться в зависимости от следующих факторов: размер и уровень Признанных соревнований; количество участников; количество персонала и зрителей; медицинские стандарты страны, где проходит Признанное соревнование. Медицинский Комитет МПК должен издавать и обновлять практическое руководство для того, чтобы помочь местным организационным комитетам предоставить необходимое медицинское обслуживание и принять все необходимые меры для обеспечения безопасности на международных

соревнованиях (см. «Справочник медицинского обслуживания на соревнованиях МФПХЛ»).

ж) Местный Организационный Комитет должен назначать Главного врача на каждое Признанное Соревнование, в чьи обязанности будет входить подготовка и координация медицинского обслуживания и соблюдение требований безопасности во время соревнований.

7.3.6 Исключения из правил: В исключительных случаях, если состояние игрока требует специального медицинского вмешательства или представляет особый риск, и ситуация не может быть разрешена ЛОК или МФПХЛ, данное состояние может служить основанием для отказа этому игроку в участии в соревнованиях. При обсуждении случая с Медицинским Комитетом МПК и спортивными техническими экспертами, назначенными МФПХЛ, Директор МПК по медицине и науке принимает окончательное решение. Данный спортсмен и его/ее НПК должны предоставить доказательства того, что медицинские риски можно устранить. При принятии решения следует учитывать следующие факторы:

- а) риски для здоровья игрока, исходя из вероятности их возникновения, а также исходя из тяжести последствий;
- б) риски для здоровья других игроков, представителей команд, судей, которые будут находиться на льду или на скамейках в то же самое время;
- в) наличие необходимых медицинских ресурсов на Признанных соревнованиях, а также целесообразность и стоимость дополнительных медицинских ресурсов, необходимых для защиты игрока;
- г) размер страховки, полученной игроком, командой, НПК и МОК;
- д) доказательства, предоставленные самим игроком и его НПК

В ожидании окончательного решения от Директора МПК по медицине и науке, игрок не допускается к участию в Признанном соревновании. В связи с этим игрок и НПК должны своевременно доводить до сведения МФПХЛ возможные исключительные обстоятельства.

Глава 2: Спортивные положения

8 Административные спортивные положения

8.1 Международные правила игры

Официальные правила игры на всех Признанных соревнованиях устанавливаются МФПХЛ, одобряются органом правления МПК и содержатся в Книге правил МФПХЛ (периодически дополняются и публикуются на сайте МФПХЛ). МФПХЛ несет ответственность за установление руководящих принципов, с помощью которых официальные правила игры должны толковаться.

8.2 Трехбалльная система.

Все команды, которые участвуют в Признанном соревновании, занимают места в рейтинге согласно количеству набранных очков. На всех Признанных соревнованиях очки за игру присуждаются следующим образом:

- Три очка команде выигравшей по окончании основного времени матча.
- Ничья за основное время:** По одному очку получают обе команды за ничью по окончании основного времени матча.
- Выигрыш при дополнительном времени:** Одно дополнительное очко присуждается команде, выигравшей в течение дополнительного времени или в послематчевых буллитах, как определено в Книге правил МФПХЛ, при равном счете по окончании дополнительного времени.
- Поражение в основное время:** Очки не присуждаются команде, проигравшей игру по окончании основного времени матча

8.3 Система определения победителя при одинаковом количестве очков

При наличии двух команд, имеющих одинаковое количество очков в зачете, следует назначить проведение еще одной игры между этими командами, победитель данной игры получает преимущество. Трехбалльная система не позволяет заканчивать игру при равном счете, поэтому, когда три или более команды имеют равные очки в зачете чемпионата, применяется следующая процедура определения победителя. При трех или более командах с равным количеством очков применяется формула тай-брейк и создается подгруппа среди команд, стоящих на одной и той же позиции в рейтинге. Процесс будет длиться до того момента, пока не останутся только две команды или вообще ни одной с одинаковым количеством баллов. При наличии двух оставшихся команд с одинаковым счетом, назначают еще одну игру, которая определит победителя, так как игра не должна закончиться ничьей. В случае, если не осталось команд с одинаковым количеством очков, предпринимаются следующие шаги:

- Шаг 1:** При создании подгруппы в ней используются баллы, заработанные в прямых играх среди команд, стоящих на одной позиции. Команды занимают свои места в рейтинге по количеству баллов.
- Шаг 2:** Если три и более команды имеют равное количество очков, решающим моментом при определении команды, которая займет более высокую позицию в рейтинге, станет количество забитых голов в прямых играх среди этих команд.
- Шаг 3:** Если три и более команды имеют равное количество очков и равное количество забитых голов в играх друг с другом, необходимо учесть общее количество голов, забитых той или иной командой в прямых играх.

- **Шаг 4:** Если три и более команды имеют равное количество очков, равное количество забитых друг другу голов и равное количество голов в прямых играх, необходимо учесть результаты игр между каждой из трех команд и ближайшей командой с наибольшим количеством баллов, не входящей в подгруппу. В этом случае команда с результатом (1. баллы, 2. разница голов, 3. больше забитых голов), превосходящим результат ближайшей по рейтингу команды вне подгруппы, будет иметь преимущество.
- **Шаг 5:** Если три или более команды остаются с равным счетом, тогда учитываются результаты игр между каждой из них и следующей командой, стоящей выше в рейтинге и не входящей в подгруппу.
- **Шаг 6:** Если три или более команды все еще остаются с равным счетом после этих пяти шагов, тогда команды занимают места в рейтинге исходя из их позиций перед началом соревнования (отбираются более сильные команды).

8.4 Система судейства

На всех Признанных соревнованиях применяется «система трех судей», как определено в Книге правил МФПХЛ.

8.5 Техническое поражение

8.5.1 Общая информация: Техническое поражение присуждается, когда а) встреча между соперниками по какой-либо причине не состоялась или началась, но не была завершена должным образом, позволяющим зафиксировать результат встречи согласно правилам СТК МПК команда не вышла играть; б) команда не продолжила игру после перерыва; или в) команда перестает играть до завершения игры в нарушение Книги правил МФПХЛ.

8.5.2 Счет: При техническом поражении команда проигрывает с результатом 0:5. Если у команды, которой присуждается техническая победа, было больше голов, они учитываются. В случае, если обеим командам засчитывается техническое поражение, ни один гол не засчитывается и счет игры составляет 0:0.

8.5.3 Во время игры: Если команда или команды провоцируют преждевременное окончание текущей игры (игра считается текущей с момента начального вбрасывания шайбы до финального свистка), с нее или с них снимут дополнительно 2 балла. Данный случай подлежит расследованию МФПХЛ с возможной дисциплинарной санкцией впоследствии.

8.6 Расписание игр

8.6.1 Расписание: МОК должен приготовить расписание игр своих соревнований в соответствии с данными Положениями. Организаторы предлагают даты, время и место проведения игр на одобрение МФПХЛ. Как правило, никакая команда не должна играть более двух дней подряд или более одной игры в день, если только турнирное расписание не требует иного. Три игры в течение трех последовательных дней могут быть сыграны только в том случае, если получено одобрение соответствующих НПК.

8.6.2 Команда хозяев поля: МФПХЛ назначает команду хозяев поля для каждой игры. Во всех официальных списках, между двумя командами любой игры, команда хозяев поля будет указана первой. В соревнованиях, где каждая команда играет четное количество игр, каждая команда будет назначена хозяевами поля на половину своих

игр. В соревнованиях, где каждая команда играет нечетное количество игр, каждая команда будет назначена хозяевами поля на половину своих игр (округление вниз), а в оставшейся «нечетной» игре команда с самым высоким рейтингом МФПХЛ будет назначена в качестве хозяев поля.

Например: в круговом турнире с участием шести команд каждая команда будет играть друг с другом один раз, а это означает, что каждая команда будет играть пять игр. Каждая команда будет играть две игры в качестве команды хозяев поля и две игры в качестве команды гостей, а для оставшейся игры хозяевами поля станет команда с более высоким рейтингом МФПХЛ.

8.6.3 Расстановка команд для игр в плей-офф и игр за медали: По результатам отборочных игр команды будут распределяться для игр в плей-офф и игр за медали. Номера командам будут присуждаться исходя из следующих критериев в том порядке, в котором они представлены:

- Более высокая позиция в группе
- Более высокое количество очков
- Лучшее соотношение голов
- Более высокое количество забитых голов
- Лучшее место команды в начале соревнования

8.6.4 Время между играми: Разница между стартовым временем двух игр одной и той же команды должны составлять минимум 20 часов на Зимних Паралимпийских Играх и 14 часов на других соревнованиях, если иное не одобрено МФПХЛ как исключительный случай (например, график трансляций страны организатора).

8.7 Расписание тренировок

8.7.1 Длительность тренировок: В день проведения матча, время тренировки составляет 45 минут. В день отдыха время тренировки составляет максимум 75 минут.

8.7.2 Время тренировок: Обычно команда, играющая раньше, тренируется также раньше других, при этом необходимо учитывать время на отдых после игр предыдущего дня.

8.7.3 Место тренировок: Как правило, тренировки команды проводятся на том же льду, где состоятся игры данной команды. Команда хозяев тренируется второй; но команды могут тренироваться в одно и то же время, если имеется другая ледовая площадка. Если две команды-соперницы должны тренироваться в одно и то же время на разных ледовых площадках, команда, стоящая на более высокой позиции в рейтинге предыдущего раунда имеет право выбрать площадку для тренировки.

8.7.4 Команды, МОК и МФПХЛ могут договориться между собой об изменении очередности тренировок и корректировках времени тренировок.

8.7.5 МОК отвечает за предоставление места тренировки для конкурирующих команд за день до начала соревнований (на безвозмездной для команд основе).

8.8 Форма и номера

8.8.1 Светлая и темная: Для участия во всех Признанных соревнованиях все участвующие команды должны иметь два комплекта свитеров и гамашей, один - светлого цвета, а второй – темного. Оба комплекта должны быть одобрены МФПХЛ. Базовый цвет должен занимать 80% поверхности формы. Команда хозяев выбирает в каком цвете будет играть.

8.8.2 Реклама на форме: Если МФПХЛ обеспечивает команды формой с рекламными нашивками, НФ или НПК обязаны играть в соответствующем соревновании в этой форме. Реклама на форме должна размещаться в соответствии с правилами, указанными в Регламенте по рекламе Международной федерации по пара хоккею на льду.

8.8.3 Номера игроков: До начала игры, директор команды или тренер каждой из команд обязан предоставить Главному судье или Судье-регистратору список с именами и номерами игроков, включая имена капитана команды и ассистентов капитана. У всех игроков должны быть одинаковые номера на обоих комплектах формы – на светлом и на темном.

8.8.4 Замена хоккейного свитера: У каждой команды должны быть запасные хоккейные свитеры (светлые и темные) на случай порчи основных.

8.9 Раздевалки

8.9.1 Команды: Каждая команда должна быть обеспечена комфортной раздевалкой с достаточным количеством места для 23 представителей команды и игроков и их экипировки; в раздевалках должны быть скамейки, туалет и душевые.

8.9.2 Распределение: Раздевалки распределяются Техническим Делегатом или Ассистентом Технического Делегата исходя из следующих критерий: Раздевалки оцениваются по их удобству, удаленности ото льда и распределяются среди команд согласно их номерам жеребьевки; тем ни менее, команда страны организатора имеет право выбора раздевалки.

8.9.3 Смена раздевалок: Если командам приходится поменять ледовую арену после отборочного или квалификационного раунда соревнований, то раздевалки в той арене, куда они переезжают, снова будут распределяться согласно номерам жеребьевки и номерам рейтинга команд. Команды уже разместившиеся на второй арене остаются в своих раздевалках. Организаторы должны проработать точное расписание с учетом всех изменений, касающихся раздевалок, заранее.

8.9.4 Главные и линейные судьи: Отдельная раздевалка со стульями или скамейками, туалетом и душем, должна быть предоставлена главным судьям и линейным судьям.

8.10 Награждение

На всех Признанных соревнованиях (за исключением Зимних Паралимпийских Игр) медали вручаются зарегистрированным командам игроков и максимум 6 представителям команды.

На Зимних Паралимпийских Играх медали вручаются только зарегистрированным командам игроков.

9 Директорат и технические должностные лица

9.1 Состав Директората

Все Признанные соревнования контролируются Директоратом, который собирается на соответствующем Признанном соревновании. Каждый голосующий имеет право на один голос. В случае равного количества голосов, Председатель имеет право решающего голоса. Членами Директората являются следующие лица:

- Председатель (с правом голоса), утвержденный МФПХЛ

- Один член от каждого участвующего НПК (с правом голоса), назначенный НПК, но не являющийся тренером команды
- Один член от лица МОК (с правом голоса)
- Технический Делегат и Ассистент Технического Делегата (без права голоса), утвержденные МФПХЛ
- Судейский супервайзер (без права голоса), утвержденный МФПХЛ

9.2 Обязанности Директората

При контроле со стороны Председателя Директората, Директорат должен осуществлять следующее:

- контролировать документы, подтверждающие право спортсменов принимать участие в соревнованиях;
- контролировать выполнение обязанностей организаторов;
- контролировать исполнение обязанностей участвующих национальных ассоциаций;
- одобрять назначение Дисциплинарной Комиссии;
- проводить награждение кубками, медалями и дипломами;
- подтверждать номинации трех лучших игроков каждой команды
- выбирать лучшего вратаря, защитника и нападающего соревнований;
- разрешать любые другие номинации для награждения.

9.3 Осуществление контроля игроков и представителей команд со стороны Директората

Директорат имеет право контролировать игроков и должностных лиц команды следующими способами:

- 9.3.1 **Общая информация:** Директорат должен удостовериться, что все игроки зарегистрированы и имеют право участвовать в Признанных Соревнованиях в соответствии с Книгой правил МФПХЛ и данными Положениями.
- 9.3.2 **Формы заявки:** До проведения соревнований МФПХЛ и Санкционированных соревнований НПК несет ответственность за заполнение и представление в срок, установленный МФПХЛ, заявок на участие команды (заявка по номеру и по имени), содержащих имена и данные всех спортсменов и представителей команды, используя Систему управления спортивными данными МПК (СУСД). НПК или МОК должны представить МПК состав команды по электронной почте не позднее, чем за неделю до начала Одобренных соревнований.
- 9.3.3 **Размер команды:** Каждый НПК имеет право зарегистрировать максимум 15 (пятнадцать) игроков, плюс 2 (два) вратаря для участия в Признанных Соревнованиях; если в команде (включая вратарей) есть хотя бы 1 (один) игрок женского пола, в этом случае команда может состоять максимум из 16 (шестнадцати) игроков, плюс 2 (два) вратаря. В команде должны быть минимум 7 (семь) игроков и 2 (два) вратаря. НПК имеет право зарегистрировать до 6 (шести) представителей команды на Признанные соревнования. Соответственно, дополнительные представители команды не будут допущены. Если условия позволяют и если они одобрены МФПХЛ, команда может привлечь дополнительных представителей, но необходимо заплатить более высокий турнирный взнос, соответственно отражающий стоимость дополнительных представителей команды.
- 9.3.4 **Контроль:** В командной заявке необходимо указать всех игроков, играющих за команду в турнире и заявку необходимо предоставить на первом заседании

Директората. Минимум 7 (семь) игроков и 2 (два) вратаря должны присутствовать на контроле игроков в месте проведения соревнований к моменту первого заседания Директората. При невыполнении этого требования команда дисквалифицируется. С разрешения Председателя Директората игроки, не явившиеся на первое заседание Директората, но указанные в форме заявки, могут явиться после первого заседания Директората, но не позднее, чем за 2 (два) часа до начала первой игры, где они участвуют. Команды должны представить действительный национальный паспорт игрока должностному лицу, назначенному МФПХЛ во время паспортного контроля за 1 (один) час до первого заседания Директората.

9.3.5 Запасной вратарь: Каждый участвующий НПК имеет право зарегистрировать запасного вратаря. Соответствующий член Директората НПК вместе с врачом команды должны в письменной форме заявить, что зарегистрированный вратарь не в состоянии играть; в таком случае, вратаря, не способного играть в соревнованиях заменяют на запасного вратаря, который после проверки, как минимум за два часа до начала игры, вносится в список участников, в то время как первый вратарь удаляется Директоратом из этого списка. Вратарь, которого удалили из списка участников, не имеет права далее принимать участие в данных соревнованиях.

9.4 Обязанности Технического Делегата

На всех Признанных Соревнованиях Технический Делегат выполняет обязанности, описанные в данном Разделе. Технический Делегат имеет право назначить Ассистента Технического Делегата для помощи в выполнении обязанностей.

9.4.1 Перед игрой: ТД должен быть готов предпринять меры в непредвиденных ситуациях, как например, задержка разминки перед игрой. ТД должен убедиться, что Церемония открытия будет проводиться согласно данным Положениям или утвержденной договоренности.

9.4.2 Во время игры: ТД должен проконтролировать своевременную явку команд на лед, а также своевременное проведение пауз во время игр. В плей-офф игре Технический Делегат должен следить за правильным применением правил в дополнительном времени и во время послематчевых буллитов, как определено в Книге правил МФПХЛ.

9.4.3 После игры: ТД должен убедиться, что Церемония закрытия проводится согласно Протокольным инструкциям Спортивных Чемпионатов МПК, чтобы прозвучал гимн команды-победителя (все участники снимают шлемы) и чтобы игроки команд-соперников и судьи пожали друг другу руки.

9.4.4 Решение проблем: ТД должен быть готов решать вопросы до и после игры (касательно скамеек, цвета хоккейных свитеров, процедуры разминки перед игрой) и сотрудничать с Судьей-супервайзером в решении проблем, связанных с правилами или их интерпретацией.

9.4.5 Управление рисками и безопасность: ТД должен провести осмотр спортивного объекта и принять к сведению все моменты, которые могут представлять потенциальную проблему. Должен сообщить о нарушениях правил безопасности, как игроками, так и судьями и убедиться, что игровая площадка и зрительская зона безопасны на каждой игре. Сообщать о любых проблемах на льду в Директорат и давать рекомендации, где это необходимо.

- 9.4.6 **Дисциплина:** Доложить Председателю ДК и Директорату о любых проблемах, связанных с дисциплиной и поведением, возникших во время игры. Если применяется временное отстранение (-я), должен предоставить обзор инцидента.
- 9.4.7 **Доклад Судьи о ходе игры:** ТД должен убедиться, что Судейский супервайзер сразу после игры представил свой доклад о ходе игры Председателю Директората. Должен получить этот документ у Судейского супервайзера и знать его содержание. ТД должен быть готов высказать профессиональную точку зрения об инциденте или инцидентах, случившихся во время игры.
- 9.4.8 **Судейский супервайзер:** Должен понимать и знать роль и обязанности Судейского супервайзера. Должен знать местонахождения Судейского супервайзера во время игры.
- 9.4.9 **Отчет о проведении игры:** ТД должен представить отчет о проведении игры (включающий счет игры и все дисциплинарные штрафы) на следующем заседании Директората, в том числе перечисленные выше вопросы и пункты.
- 9.4.10 **Измерения оборудования и экипировки:** ТД выполняет измерение оборудования и экипировки и маркирует каждый предмет меткой «IPC» или ее эквивалентом в видимом месте для идентификации в качестве оборудования и экипировки, утвержденные в соответствии с Книгой правил МФПХЛ. Эта обязанность может быть выполнена лицом, официально уполномоченным представителем ТД.

9.5 Обязанности Судейского супервайзера

- 9.5.1 **Официальные лица игры:** Встречаться с официальными лицами игры до и после матча, чтобы помочь им подготовиться и предоставить отзывы и оценку после игры. Способствовать коммуникации между должностными лицами игры и организаторами турнира или судьями, если это необходимо.
- 9.5.2 **Судейский протокол игры:** Незамедлительно после игры передавать судейский протокол игры Председателю Директората. Быть готовым дать профессиональную оценку инциденту или инцидентам, возникшим во время игры.
- 9.5.3 **Решение проблем:** Сотрудничать с ТД в решении проблем, связанных с правилами или их интерпретацией.

10 Протоколы игр и процедуры

10.1 Протокол выхода команд на лед и ухода со льда

На всех Признанных Соревнованиях, где участвующие команды выходят на лед и покидают его через одни и те же двери и по одному коридору, предлагается следующая процедура, способствующая тому, чтобы команды выходили и покидали лед упорядоченным образом и без инцидентов. Часы на игровом табло являются единственным официальным указателем времени, используемым во время всех действий, включая разминку перед игрой, перерывы и фактическую игру.

- 10.1.1 **Часы:** По окончании первого и второго периода, как только прозвучит гудок, означающий окончание периода, часы моментально начнут отсчет времени перерыва.
- 10.1.2 **Перерывы:** По окончании первого и второго периодов, команда гостей должна вернуться на скамейку игроков и должна оставаться на ней пока вся команда хозяев не покинет лед и не выйдет в коридор. Как только последний игрок команды хозяев входит в коридор, Главный судья дает знак команде гостей покинуть ледовую площадку.

10.1.3 Напоминание о возврате на лед: Чтобы напомнить командам, что пора выходить на лед, в начале каждого периода судья-хронометрист подает звуковой сигнал в раздевалки, чтобы информировать команды, следуя следующей системе:

- Когда на игровом табло часы показывают 4 минуты - один сигнал, поданный судьей-хронометристом, означает, что через две минуты игроки будут приглашены на лед.
- Когда на игровом табло часы показывают 2 минуты – два звуковых сигнала, поданные судьей-хронометристом, означают, что команда хозяев должна немедленно покинуть раздевалку и выйти на ледовую площадку. Команда гостей выходит на лед за последним игроком команды хозяев.

10.1.4 Действия по окончании игры: По окончании игры, проигравшая команда покидает лед первой, победившая команда ждет на льду, пока проигравшая команда не покинет лед. Как только последний игрок проигравшей команды входит в коридор, Главный судья дает знак победившей команде покинуть лед.

10.1.5 Поправки: Директорат имеет право внести поправки в это Положение, учитывая расположение раздевалок двух соревнующихся команд и доступа к ледовой площадке.

4.1 10.2 Разминка перед игрой согласно расширенному протоколу игры

10.2.1 Общие правила: Расписание игр на все Признанные соревнования составляются исходя из определенных правил и принципов согласованного планирования. Одобренное расписание игры составлено таким образом, чтобы оставить достаточно времени по окончании игры для того, чтобы подготовить лед для разминки перед следующей игрой.

10.2.2 Задержка: Как только супервайзер игры информирует ТД, что игра не закончится за 55 минут до запланированного времени начала следующей игры, ТД должен созвать совещание при участии членов Директората от команд, участвующих в следующей игре, и Представителя Местного Организационного Комитета. Следующие директивы созданы для того, чтобы помочь принять необходимые решения и не носят обязательного характера:

- а) Если первая игра заканчивается за 55 или более минут до запланированного в расписании начала следующей игры, необходимо обеспечить полную заливку ледовой поверхности для подготовки к предстоящей игре следующих двух команд.
- б) Если первая игра заканчивается менее чем за 55 минут и более чем за 45 до запланированного в расписании начала следующей игры, производится очистка льда для разминки следующих двух команд перед игрой.
- в) Если первая игра заканчивается менее чем за 45 минут до запланированного в расписании начала следующей игры, то следующие две команды могут провести разминку без заливки ледовой поверхности или, если обе команды согласятся на сокращенную разминку перед игрой, сотрудники ледовой арены могут произвести быструю очистку льда.
- г) В случае, если есть дополнительная ледовая площадка, разминка перед игрой может проходить на ней.

10.2.3 Информирование других сторон: После принятия решения об очистке ледовой поверхности или о невыполнении заливки, члены, перечисленные выше, будут нести ответственность за информирование соответствующих сторон ситуации и за их соответствующие действия.

10.2.4 Присутствие участников заседания: Для того чтобы облегчить процедуры, описанные в этом разделе, ТД, члены Директората команд, играющих следующими, и представитель МОК должны присутствовать в спортивном сооружении и готовы провести совещание не менее чем за 70 минут до запланированного времени начала соответствующей игры.

10.3 Протокол окончания игры

Если иное не предусмотрено, по окончании каждой игры при объявлении победителя обе команды снимают шлемы и выстраиваются вдоль своих соответствующих синих линий, поворачиваются лицом к флагштоку, на котором поднимают флаг выигравшей команды, и остаются в таком положении до конца национального гимна выигравшей команды. В случае нарушения данной процедуры членом (членами) НПК, данный факт передается в Директорат для возможных дальнейших санкций.

10.4 Процедуры при дополнительном времени

Процедуры по дополнительному времени и послематчевых буллитах во всех Признанных соревнованиях проводятся в соответствии с Книгой правил по МФПХЛ.

10.5 Процедура рекламных пауз

Использование рекламных пауз должно проходить согласно следующим процедурам:

10.5.1 Общая информация: Можно использовать до 2 рекламных пауз во время проведения каждого игрового периода, каждая пауза длительностью 70 секунд. Для согласованности действий как членов команд, так и представителей вещательных компаний во время всех транслируемых по телевидению матчей используется данный формат рекламных пауз.

10.5.2 Возможные остановки игры: Рекламные паузы могут проводиться только в том случае, если обе команды играют в численном равенстве (4 на 4, 5 на 5, 6 на 6). Под численным равенством предполагается одинаковое количество игроков на льду от каждой команды в момент свистка Главного судьи. Следовательно, если команда А играет в численном меньшинстве, а команде Б объявляется штраф, рекламная пауза не проводится. Единственное исключение из данного правила о численном равенстве составляют случаи, когда на хоккеиста той или иной команды накладывается большой пятиминутный (совпадающий) штраф. Тем не менее, если на другого игрока той же команды накладывается двухминутный штраф (создается ситуация 5 на 3) проведение рекламных пауз запрещено до окончания большого штрафа.

10.5.3 Время: Показы рекламных пауз производятся при первой остановке игры и после следующего времени на часах, показывающих обратный отсчет:

- 11:00 минут
- 06:00 минут

10.5.4 Исключения: Несмотря на вышесказанное, рекламные паузы запрещены в следующих случаях:

- за 30 секунд до окончания первого и второго периодов;
- на последней минуте до окончания третьего периода или в дополнительное время, исключение составляют игры за первое место, в которых вышеназванные действия применяются для дополнительного времени в 15 минут;

- во время гола;
- при назначении штрафного броска;
- во время проброса, кроме случаев, когда во время проброса назначается штраф или штрафы, влияющие на количество игроков на льду;
- во время драки на льду.

10.5.5 Пропущенные рекламные паузы: Если в указанный временной промежуток рекламная пауза не объявляется из-за штрафов или продолжения игры, пропущенная рекламная пауза будет производиться после первой остановки игры в следующий обозначенный временной промежуток для рекламы. Вторая рекламная пауза будет объявлена после 100 секунд игры, следующие за первой рекламной паузы в данном временном промежутке. В случае инцидента, при котором пропускается вторая рекламная пауза, процедура повторяется до тех пор, пока не будут проведены все рекламные паузы.

10.5.6 Процедуры: Процедура рекламной паузы следующая:

- а) Рекламный координатор назначается МОК.
- б) После сигнала остановки игры, Рекламный координатор, находящийся на скамейке Судьи-регистратора, незамедлительно включает красный сигнал, знак того, что идет рекламная пауза.
- в) Судьи при оштрафованных игроках открывают двери штрафных скамеек на время рекламной паузы.
- г) Рекламный координатор подает сигнал ТВ-станции и тотчас же засекает время паузы.
- д) Один из линейных судей помещает шайбу на лед в том месте, где произойдет следующее вбрасывание, в то время как Главный судья направляется к скамейке Судьи-регистратора.
- е) Хоккеисты направляются к своим скамейкам, другой линейный судья располагается между скамейками игроков.
- ж) За 20 секунд до окончания рекламной паузы Рекламный координатор показывает Главному судье карточку (карточка с надписью «20 секунд»), чтобы тот подал сигнал свистка игрокам и те проследовали к месту проведения вбрасывания шайбы.
- з) За 5 секунда до окончания рекламной паузы дальний линейный судья получает знак от Рекламного координатора (карточку с надписью «5 секунд») о подаче сигнала свистка, означающего время вброса шайбы.
- и) Шайба должны быть вброшена, когда часы на игровом табло показывают 70 секунд
- к) Рекламный координатор выключает красный сигнал рекламной паузы на отметке 70 секунд.

10.5.7 Дополнительные рекламные паузы: Дополнительные рекламные паузы разрешаются при временном промежутке, если требуется задержка в случае травмы игрока; восстановления игровой зоны (например, стеклов, бортов, защитной сетки); любой другой ситуации, которая требует дополнительного времени для разрешения. Дополнительные рекламные паузы должны проводиться согласно процедуре проведения обычных рекламных пауз. Любая дополнительная рекламная пауза будет проводиться вместо запланированной

рекламной паузы в последний оставшийся момент периода и не будет использоваться для создания дополнительных рекламных пауз. В таких случаях Рекламный координатор должен включить лампочку, обозначающую, что проводится дополнительная рекламная пауза.

- 10.5.8 **Вратари:** Во время рекламных пауз вратарям разрешается идти к скамейке своих игроков;
- 10.5.9 **Смена звена нападающих:** Командам разрешено менять звенья нападающих после того, как Главный судья дает свисток, сигнализирующий командам возвращаться в зону вбрасывания, когда остается 20 секунд до окончания рекламной паузы; Данные смены звеньев проводятся по тем же правилам, что и обычная смена звеньев во время остановки игры;
- 10.5.10 **Тайм-ауты:** За 20 секунд до окончания рекламной паузы командам разрешено запрашивать официальный тайм-аут у Главного судьи, после того, как он даст сигнал о возвращении в зону вбрасывания. Главный судья немедленно информирует официального Судью-регистратора о запросе тайм-аута, официальный тайм-аут будет проходить согласно обычному протоколу в данных Положениях.

10.6 Политика использования видеозаписи

- 10.6.1 **Общие правила:** Использование видеозаписи арены является неотъемлемой частью презентации игры, призванной улучшить восприятие игры зрителями. Использование видеозаписи не должно мешать ходу игры и вызывать у зрителей враждебное отношение к происходящему, а также представлять игру, игроков, судей или болельщиков в негативном аспекте. Видеозапись должна использоваться таким образом, чтобы в равной степени представлять а) спортивное содержание (повторы); б) информацию развлекательного характера и в) информацию для общественности.
- 10.6.2 **Повторы во время игры:** Повторы всех игровых действий или хоккейных игр (голы, передачи, силовые приемы, отраженные вратарем броски, блок-шоты, малые штрафы, включая те, которые приводят к удалениям; потасовки после свистка Главного судьи, но только в тех случаях, когда они не доходят до жестоких драк, а также большие штрафы, если последствия не сильно суровые) могут показываться на видеозаписи, находящимся внутри арены без ограничения. При показе нарушений необходимо использовать все имеющиеся камеры с разных точек для того, чтобы зрители убедились в прозрачности и ясности.
- 10.6.3 **Система судейского видеоповтора:** Показ записи с системы судейского видеоповтора может быть осуществлена один раз в то время, когда идет рассмотрение спорного момента и еще один раз после поступления заявки на видеоповтор того или иного момента. После поступления заявки на видеоповтор, если есть несколько углов съемки, камера, позволяющая детально рассмотреть ситуацию, должна использоваться для видеоповтора на экране. Если есть сомнения по поводу того, какую камеру использовать, Директор видеотрансляций может проконсультироваться с Судьей видеоповторов для выбора камеры.
- 10.6.4 **Травмы:** Если кто-то из участников игры получает травму во время матча, повтор момента демонстрируется только после того, как травмированный игрок или судья покидает лед; если понятно, что травма серьезная (открытое кровотечение, сломанная кость, неустойчивое катание), видеоповтор может быть сделан один раз,

сразу же после того, как травмированный игрок или судья покинет лед, целью данного показа будет информирование зрителей о случившемся. Этот момент не должен отображаться на видеоэкране арены после ни с какой другой целью.

- 10.6.5 **Зрители:** Зрители могут быть показаны на видеоэкране только в положительном свете. На видеоэкране не следует показывать дерущихся или травмированных зрителей; Примеры случаев, когда зрители не должны быть показаны на видеоэкране, включают, в том числе, травмированные или дерущиеся зрители; зрители, показывающие неприличные жесты или знаки, устно оскорбляющие игроков или судей; зрители, кидающие какие-либо объекты на лед, или спящие зрители.
- 10.6.6 **Драки:** На видеоэкране не следует показывать потасовки (драки), носящие жестокий характер, когда игроки наносят повторные удары друг другу. В случае если в потасовке участвует более двух игроков, она не будет считаться «потасовкой после свистка судьи».
- 10.6.7 **Исполнение:** Политика использования видеоэкрана должна осуществляться Директором видеотрансляций спортивной арены при технической поддержке представителя принимающей вещательной компании и Судьи видеоповторов. Директор видеотрансляций несет главную ответственность за все принятые решения касательно видеоповторов.

10.7 Информационное табло

Руководство по хронометражу и электронному табло является рекомендацией для организаторов Признанных соревнований. Если на ледовой арене нет табло, отображающего всю необходимую информацию по игре, необходимо установить как минимум одно электронное информационное табло, демонстрирующее дополнительные данные о ходе игры и интересные для зрителей новости. На ледовых аренах, где установлены электронные «кубы» необходимо демонстрировать следующую информацию:

- 10.7.1 **Названия команд:** Название команды хозяев поля в левом углу экрана и название команды гостей в правом углу экрана.
- 10.7.2 **Период:** Период должен отображаться в виде чисел 1-2-3, OVT – обозначение дополнительного времени, PSS – обозначение послематчевых бросков.
- 10.7.3 **Результат игры:** Результат игры должен отображаться в виде двух чисел для каждой команды: слева счет команды хозяев, а справа счет команды гостей.
- 10.7.4 **Голы:** На табло должен отображаться номер игрока, забившего гол, а также номера максимум двух ассистентов данного гола, слева игроки команды хозяев, справа – игроки команды гостей.
- 10.7.5 **Время:** Время на табло отображается следующим образом: минуты от 0 до 15, секунды от 0 до 60.
- 10.7.6 **Дополнительное время:** Дополнительное время отображается в минутах и секундах от 0 до 15 в игре за первое место, и от 0 до 10 в других играх за победу в плей-офф.
- 10.7.7 **Оштрафованные игроки:** На табло необходимо отображать название штрафа (в виде кода), номера оштрафованных игроков, а также длительность штрафного времени в минутах и секундах, в левом углу табло - игроки команды хозяев, в правом - игроки команды гостей.
- 10.7.8 **Длительность штрафного времени:** Штрафное время отсчитывается в обратном порядке от назначенного времени до нуля. Для каждой команды может отображаться

три позиции для штрафов на 2 и 5 минут. Показ двух предыдущих штрафов прекращается.

10.7.9 Дальнейшие штрафы: Дальнейшие штрафы будут сохраняться в памяти системы хронометра и высвечиваться один за другим на месте третьего штрафа.

10.7.10 Тайм-ауты: Время тайм-аута отсчитывается в обратном порядке от 60 секунд до 0 секунд, высвечивается на месте времени игры, которое после автоматически появляется.

10.7.11 Послематчевые броски: Послематчевые броски отображаются один за другим на месте отображения результата игры.

10.7.12 Результат игры: После последнего послематчевого броска результат игры отображается вместе с решающим голом.

10.7.13 Перерывы: По окончании первого и второго периодов на табло начинается обратный отсчет 15 минутного перерыва. По окончании третьего периода, при последующем дополнительном времени начинается автоматический обратный отсчёт 3 минутного перерыва.

10.8 Обратный отсчет игры

В целом, следующие процедуры применяются для обратного отсчета времени игры. Изменение процесса обратного отсчета возможно в случае необходимости, обычно в связи с Церемониями открытия и закрытия или представлениями команд на Чемпионатах Мира МПК.

Любые изменения должны быть одобрены МПК.

- 60:00 минут: звучит сирена, представители команд предоставляют Судье-регистратору заполненные командные анкеты.
- 43 минуты: один гудок звучит в раздевалках команд.
- 42 минуты: два гудка звучат в раздевалках команд.
- 40 минут: команды выходят на лед для пятнадцатиминутной разминки.
- 25 минут: команды покидают лед, начинается очистка ледовой поверхности. Представители команд проверяют официальный протокол игры и представляют капитана, ассистентов капитана и начинающего вратаря Судье-регистратору.
- 06:00 минут: На информационном табло появляется список полного состава команды.
- 05:30 минут: в раздевалках команд звучит один гудок.
- 04:30 минут: в раздевалках команд звучат два гудка и команды проходят на скамейки игроков и судьи выходят на лед.
- 04:00 минуты: команды выходят на лед, делают круг и «приветственный» ритуал вокруг вратаря. Судья-информатор представляет судейскую бригаду.
- 03:00 минуты: гудок, все игроки покидают лед, отправляются на скамейки за исключением начинающих игроков (плюс капитан команды, если он не начинает), которые выстраиваются вдоль синей линии. Капитаны команд приветствуют Главного судью и линейных судей, обмениваются сувенирами. Судья-информатор представляет игроков, начинающих матч.
- 00:15 секунд: Главный судья приглашает игроков подготовиться к проведению вбрасывания в центре поля.
- 00:00: Часы фиксируют 15:00 и игра начинается

10.9 Обратный отсчет перерыва

Обратный отсчет перерыва на табло перед вторым и третьим периодами, а также перед пятнадцатиминутным периодом дополнительного времени:

- 15:00 минут: появляются на информационном табло автоматически по окончании предыдущего периода, сразу же начинается отсчет.
- 03:00 минуты: судьи выходят на лед.
- 02:00 минуты: двойной гудок звучит в раздевалках команд и команды выходят на лед.
- 00:15 секунд: Главный судья приглашает игроков подготовиться к проведению вбрасывания.
- 00:00: часы фиксируют 15:00 и начинается отсчет периода или дополнительного времени.

10.10 Обратный отсчет перерыва перед дополнительным временем

Обратный отсчет перерыва перед пяти или десятиминутным периодом в дополнительное время на информационном табло:

- 03:00 минуты: появляются на информационном табло автоматически по окончании третьего периода, начинается отсчет.
- 00:15 секунд: Главный судья приглашает игроков подготовиться к проведению вбрасывания.
- 00:00: часы фиксируют 05:00 или 10:00 15:00 и начинается отсчет дополнительного времени.

10.11 Правило перерыва после гола для игр, транслируемых по телевидению

В течение каждого периода регламентированного времени для любой игры любого соревнования МФПХЛ или Санкционированного соревнования, которое транслируется по телевидению, должны соблюдаться перерывы после гола, как описано в этом разделе.

Сразу же после того, как гол забит, происходит следующая процедура, показ игры в течение времени, описанного ниже, и/или в течение максимум 45 секунд для целей телевизионной трансляции:

0 - 12 секунд:	Празднование забитого гола игроками
13 – 24 секунды:	Замедленный повтор № 1
25 - 36 секунд:	Замедленный повтор № 2
37 - 45 секунд:	Крупный план игрока, забившего гол, с графикой

Этот формат будет соблюдаться во время всех транслируемых соревнований, чтобы обеспечить согласованность команд и вещателей.

Процедуры:

Процедура функционирования и управления перерывами после гола следующая:

- Для каждой игры, транслируемой на телевидении, назначается Координатор перерыва после гола.
- После того, как гол забит, Координатор перерыва после гола зажигает сигнальную лампу у Судьи-регистратора, сигнализируя о том, что происходит гол.
- Координатор перерыва после гола сигнализирует телевизионной вещательной компании о том, что есть перерыв после гола и сразу же запускает таймер.
- Один Линейный судья стоит в центральном месте вброса с шайбой, в то время как Главный судья быстро идет к столу Судьи-регистратора, чтобы сообщить о забитом голе. Игроки идут на свои скамейки, в то время как второй Линейный судья стоит между скамейками игроков.
- Когда остается 20 секунд до окончания такого перерыва, Координатор перерыва после гола подает знак Главному судье, чтобы подал сигнал свистка, чтобы игроки вернулись на лед в центральное место вброса шайбы.
- Шайба должна упасть, как только закончится перерыв после гола.

11 Судьи

11.1 Судьи на льду

Обязанности судей на льду (Главный судья и Линейные судьи) в системе тройного судейства подробно описаны в Книге правил МФПХЛ.

- 11.1.1 Для соревнований МФПХЛ и Санкционированных соревнований все главные и линейные судьи должны иметь лицензию МФПХЛ. МФПХЛ назначает этих судей на такие соревнования.
- 11.1.2 Главные и Линейные судьи для Одобрённых соревнований должны назначаться соответствующим НПК /НФ.
- 11.1.3 Любой Главный судья или Линейный судья, желающий подать заявку на получение лицензии на получение лицензии судейства МФПХЛ, должен представить МФПХЛ свое судейское резюме (форма доступна на веб-сайте МФПХЛ). При условии, что судейское резюме удовлетворительное (по собственному усмотрению МФПХЛ), Главный или Линейный судья будут добавлены в базу данных судей МФПХЛ с тем, чтобы продолжить работать с МФПХЛ в судействе.
- 11.1.4 В целом, Главные судьи и Линейные судьи, выбранные для судейства игры в Признанных Соревнованиях, будут из стран отличных от двух команд, принимающих участие в этой игре.
- 11.1.5 Главный судья и Линейные судьи должны оставаться на льду по окончании каждого периода и в конце каждой игры, пока все игроки не покинут лед и не перейдут в свои раздевалки.
- 11.1.6 На соревнованиях МФПХЛ и Санкционированных соревнованиях Главные судьи и Линейные судьи должны носить следующее:
 - простые черные брюки;

- черный шлем с визором;
- черно-белый свитер с вертикальными полосками (полоски шириной 3 см);
- нашивку МФПХЛ на левой передней части свитера; а также
- (только для Главного судьи) красная повязка шириной 8 см в верхней части каждого рукава.

11.1.7 На соревнованиях МФПХЛ и Санкционированных соревнованиях Главный судья или Линейный судья не могут носить никакой рекламный товарный знак или идентификатор изготовителя, если такая реклама не одобрена МФПХЛ и не соответствует Руководящим принципам рекламы и формы МФПХЛ.

11.1.8 Если по какой-либо причине до игры назначенный Главный судья или Линейные судьи не появляются, Судья-супервайзер назначает замену (замены). Если Главный судья покидает лед или получает травму во время игры, один из Линейных судей должен немедленно остановить игру, однако, если у одной команды есть голевая возможность, в этом случае Линейный судья разрешит продолжить игру до тех пор, пока он не посчитает необходимым остановить ее. Если Главный судья не может продолжать выполнять обязанности, один из Линейных судей выполняет его обязанности. Новый Главный судья выбирается Судейским супервайзером, или если Судейский супервайзер недоступен, если это необходимо, руководителями команд. Если Линейный судья не может выполнять свои обязанности, Главный судья имеет право назначить замену, если это необходимо. Если исходный судья появляется в ходе игры, исходный судья немедленно заменяет временного судью.

11.2 Судьи в бригаде

На все соревнования МФПХЛ и Санкционированные соревнования СХ МПК назначает, а Судейский супервайзер одобряет следующих судей в бригаде:

- Два Судьи за воротами
- Один Судья-регистратор (с 1 или 2 помощниками);
- Один Судья-хронометрист
- Один Судья-информатор
- Два Судьи при оштрафованных игроках
- Один Судья видеоповторов (где это возможно)

11.3 Судьи за воротами

Судьи за воротами ответственны за определение того, прошла ли шайба между стойками ворот и пересекла ли она линию ворот.

11.3.1 **Положение:** За каждыми воротами на каждой игре должно быть два судьи. Судьи за воротами не должны меняться воротами в процессе игры.

11.3.2 **Гражданство:** В соревнованиях МПК и Санкционированных соревнованиях, судьи за воротами не могут быть представителями стран, чьи команды принимают участие в игре.

11.3.3 **Форма:** Судьи за воротами должны быть одеты в судейские свитеры

11.3.4 **Взаимоотношения с Главным судьей:** Главный судья может консультироваться с Судьей за воротами, но Главный судья должен сам принимать окончательное решение. Главный судья имеет право заменить Судью за воротами в любое время в течение игры по своему собственному усмотрению.

11.4 Судья-регистратор

У Судьи-регистратора следующие обязанности:

11.4.1 Официальный протокол игры: Судья-регистратор должен получить от менеджера или тренера обеих команд лист всех допущенных игроков; должен заполнить Официальный протокол игры, указав в нем следующую информацию:

- а) фамилия, имя, амплуа и номер каждого игрока, обозначить Капитана и его заместителя, пометив их буквами «С» и «А» напротив их фамилий;
 - б) все сведения, касающиеся игры, такие как место проведения, дата, названия команды хозяев поля и гостей, а также фамилии судей.
 - в) заброшенные шайбы;
 - г) номера игроков, забрасывающих шайбы и сделавших результативные передачи;
 - д) номера игроков обеих команд, находившихся на льду во время взятия ворот;
 - е) все штрафы, наложенные судьями и номера оштрафованных игроков; нарушения, время наложения штрафа и продолжительность каждого штрафа;
 - ж) все назначенные штрафные броски с указанием номера игрока, производящего штрафной бросок и его результат;
 - з) время вступления в игру запасного вратаря.
- и) обычно судьи на льду должны определять игроков, сделавших результативные передачи, но во время Зимних Паралимпийских Игр Судья-регистратор делает это.
- к) Запрос о внесении изменений в какое-либо решение по очкам не рассматривается, если он не сделаны капитаном до завершения фактической игры в матче или до того, как Главный судья подписал Официальный протокол игры.

11.4.2 Дополнительные обязанности: Помимо вышесказанного, Судья-регистратор ответственен за следующее:

- а) правильная установка штрафного времени и счета на табло;
- б) обеспечение, чтобы время, отбываемое всеми оштрафованными игроками, было правильным;
- в) своевременное извещение Главного судьи о любом расхождении во времени, показываемом на часах табло и точном временем на судейском контрольном секундомере;
- г) выполнение корректировок в соответствии с указаниями Главного судьи;
- д) предоставление Главному судье информации, когда один и тот же игрок получает свой второй Дисциплинарный штраф в одной игре.
- е) Секретарь игры должен подготовить протокол игры на подпись Главному судье и переслать его Техническому Делегату или Ассистенту Технического Делегата.

11.5 Судья-хронометрист

Судья-хронометрист должен выполнять следующие обязанности. В случае, каких-либо разногласий относительно времени, решение Главного судьи будет окончательным.

- Осуществлять отсчет времени перед игрой в соответствии с положениями в пункте 10.8.
- В случае отсутствия автоматической подачи звукового сигнала или сирены, он должен фиксировать подачей звукового сигнала, сиреной или с помощью свистка момент окончания каждого периода или дополнительного времени.
- Давать предварительное предупреждение судьям и обеим командам, что до начала каждого периода осталось три минуты.
- Фиксировать время начала и окончания каждого периода и игры.

- Фиксировать 15 минутный перерыв между периодами.
- Отслеживать действительное игровое время в процессе игры
- Фиксировать время начала и окончания всех штрафов.
- Фиксировать начало и окончание тайм аутов.

11.6 Судья-информатор

Нижеперечисленные объявления являются обязательными для информирования игроков, тренеров, судей и зрителей:

- 11.6.1 **Гол и передачи:** «Шайбу команде (название команды) забросил (номер игрока), (имя и фамилия игрока), с передачи (номер первого игрока), (имя и фамилия первого игрока), и (номер второго игрока), (имя и фамилия второго игрока), время гола (время, когда был забит гол).
- 11.6.2 **Штрафы:** «Команде (название команды), (номер игрока), (имя и фамилия игрока) назначается штраф 2/4/5/10 минут (причина штрафа), время (время, когда было зафиксировано нарушение)». Штраф команды гостей должен быть объявлен первым.
- 11.6.3 **Оштрафованный вратарь или скамеечный штраф:** В случае, когда оштрафованный игрок не может отбывать штраф на скамейке для оштрафованных игроков, или в случае штрафа, налагаемого на вратаря: «Штраф отбывает номер, имя (имя игрока, который отбывает штраф)».
- 11.6.4 **Окончание штрафов:** «Окончание штрафного времени для команды (название данной команды)», «Команда А играет в полном составе» (если все штрафы, приводившие к игре в численном меньшинстве, окончились). «Обе команды играют в полном составе» (если все штрафы у обеих команд закончились).
- 11.6.5 **Просмотр момента Судьей видеоповторов:** «Идет видео просмотр игрового момента». Если гол забит, будет использовано объявление «Гол и передачи» (см. выше). В случае если гол не забит: «Гол не был забит».
- 11.6.6 **Тайм аут:** «Команда (название команды) взяла тайм аут».
- 11.6.7 **Окончание Тайм-аута:** «Время Тайм-аута окончено».
- 11.6.8 **1 минута до конца:** «До окончания (первого, второго) периода осталась 1 минута».
- 11.6.9 **2 минута до конца:** «До окончания (третьего) периода осталась 2 минуты».

11.7 Судьи при оштрафованных игроках

На каждую скамейку для оштрафованных игроков должен быть назначен один судья при оштрафованных игроках. Судья при оштрафованных игроках несет ответственность за:

- 11.7.1 Предоставление оштрафованному игроку, по его просьбе, достоверной информации об оставшемся времени штрафа;
- 11.7.2 Разрешение оштрафованному игроку возвратиться на лед в соответствующее время по окончании его штрафа;
- 11.7.3 Сообщение информации Судье-регистратору в случае, когда игрок покидает скамейку для оштрафованных игроков до окончания времени штрафа.

11.8 Судья видеоповторов

Если оборудование на мероприятии позволяет использование видеоповтора спорных моментов разрешается МФПХЛ в соответствии со следующими положениями:

11.8.1 Общая информация: Все разумно доступные телевизионные изображения должны быть предоставлены и использованы Судьей видеоповтора для системы видеоповтора. Система видеоповторов доступная для Судьи видеоповторов должна быть эквивалентной стандартам Паралимпийских Игр или соответствовать стандартам МФХЛ, а также одобренной МФПХЛ как минимум за пять дней до первого дня соревнований.

11.8.2 Ситуации для использования видеоповтора: Видеоповтор может быть использован только в нижеследующих ситуациях:

- Чтобы определить пересекла ли шайба линию ворот;
- Чтобы определить была ли заброшена шайба до момента сдвига ворот или после;
- Чтобы определить, была ли шайба заброшена в ворота до или после окончания времени в конце периода или игры;
- Чтобы определить каким образом шайба была направлена в ворота: частью тела или санями;
- Чтобы определить отскочила ли шайба в ворота от судьи;
- Чтобы определить был ли момент, когда по шайбе сыграл высоко поднятой клюшкой (выше головы) игрок атакующей команды прежде, чем она зашла в ворота;
- Чтобы определить, намерено ли атакующий игрок мешал вратарю спасти свои ворота;
- Чтобы установить правильное время на официальных игровых часах в момент, когда шайба полностью пересекла линию ворот, при условии, что игровое время доступно на мониторе Судьи видеоповтора.

11.8.3 Процедура: Для проведения видеоповтора необходимо соблюдать следующие процедуры:

- а) В спорных ситуациях, требующих просмотра видеозаписи игры, Главный судья должен обратиться к Судье видеоповторов с места Судьи-регистратора используя телефонную систему, установленную для этих целей.
- б) В ситуациях, когда Судья видеоповторов считает нужным посмотреть видеозапись, он связывается с Судьей-регистратором по специальной телефонной линии во время первой остановки игры после случившегося инцидента, чтобы проинформировать Главного судью о видеоповторе.
- в) Когда Главный Судья или Судья видеоповторов запросил просмотр видеозаписи игры, Судья-информатор объявляет зрителям о просмотре видеоповтора (*«Идет просмотр видеоповтора»*).
- г) Если видеоповтор не позволяет рассмотреть ситуацию Судья видеоповторов должен сообщить об этом Главному Судье, который примет окончательное решение.
- д) Исходя из результатов просмотра и последующего решения, Судья-информатор делает соответствующее объявление (*«Гол был забит на...»* или *«Гол не был забит»*).
- е) Команда не имеет права требовать просмотра видеоповтора игры.
- ж) Если шайба пересекает линию ворот и игра остановлена, Главный Судья или Судья видеоповторов может запросить просмотр видео только лишь во время данной остановки игры. Если во время этой остановки игры нет просмотра видеоповтора, результат будет окончательным и просмотр игры не будет разрешен позже.

з) Если шайба пересекает линию ворот, а игра продолжается, просмотр видео повтора игры возможен только лишь во время первой после данного инцидента остановки игры. Если во время этой остановки игры нет просмотра видеоповтора, просмотр не будет разрешен позже.

и) В ситуациях, когда Главный Судья или Судья видеоповторов намереваются просмотреть видео повтор, все игроки должны направиться к своим скамейкам.

к) Просмотр видео повтора возможен даже если прозвучал сигнал окончания периода или игры.

Глава 3: Календарь соревнований

2019 – 2022

Первый год (2019)	Второй год (2020)	Третий год (2021)	Четвертый год (2022)
Чемпионат Мира Группы А	Чемпионат Мира Группы С	Чемпионат Мира Группы А	Зимние Паралимпийские Игры
Чемпионат Мира Группы В	Региональные Чемпионаты (Европейские Чемпионаты и Чемпионаты стран Тихого океана)	Чемпионат Мира Группы В	
		Квалификационный Турнир Зимних Паралимпийских Игр	Чемпионат Мира Группы С

12 Региональные Чемпионаты и Чемпионаты Мира

12.1 Первый год

12.1.1 **Группа А:** В 2019 году в турнире Группы А Чемпионата Мира по пара хоккею на льду будут участвовать 6 (шесть) лучших по рейтингу команд по рейтингу турнира группы А Чемпионата Мира по пара хоккею на льду в 2017 году и команды, занявшие 1 и 2 места по рейтингу турнира группы В Чемпионата Мира по пара хоккею на льду в 2017 году.

12.1.2 **Группа В:** В 2019 году в турнире Группы В Чемпионата Мира по пара хоккею на льду будут участвовать 2 (две) команды, занявшие 7 и 8 место по рейтингу турнира Группы А на Чемпионате Мира по пара хоккею на льду в 2017 году, а также 4 (четыре) команды, занявшие 3,4,5 и 6 места по рейтингу в Группе В Чемпионата Мира по пара хоккею на льду в 2017 году.

12.2 Второй год

12.2.1 **Группа С:** Чемпионат Мира по пара хоккею на льду Группы С в 2020 году будет состоять из следующих команд:

- 1 (одна) команда, вылетевшая из Группы В Чемпионата Мира по пара хоккею на льду в 2019 году;

- национальные сборные команды НПК, не присутствовавшие на турнире Группы В Чемпионата Мира по пара хоккею на льду в 2019 году;
- новые сборные команды НПК, которые недавно практикуют пара хоккей на льду, при условии хорошей репутации в МПК и соблюдения стандартов правомочности.

12.2.2 Региональные Чемпионаты: В любом регионе могут проводиться региональные чемпионаты по пара хоккею на льду с участием 3 (трех) и более НПК, широко и регулярно практикующих данный вид спорта.

- **Чемпионаты Европы:** В этом соревновании участвуют лучшие 10 европейских команд по результатам Чемпионатов мира Групп А и В предыдущего года. МФПХЛ по своему усмотрению утверждает окончательный состав и распределение команд на этом чемпионате.
- **Чемпионаты стран Тихого океана:** В этом соревновании участвуют страны, активно играющие в пара хоккей в Северной Америке и Азии. МФПХЛ по своему усмотрению утверждает окончательный состав и расстановку команд на этом чемпионате.
- МФПХЛ определяет целесообразность проведения и состав любых других региональных чемпионатов.

12.3 Третий год

12.3.1 Группа А: В 2021 году в турнире группы А Чемпионата Мира по пара хоккею на льду МПК будут участвовать 6 (шесть) лучших по рейтингу команд по итогам турнира группы А Чемпионата Мира по пара хоккею на льду МПК в 2019 году и команды занявшие 1 и 2 места по рейтингу турнира группы В Чемпионата Мира по пара хоккею на льду МПК в 2019 году.

12.3.2 Группа В: В 2021 году в турнире Группы В Чемпионата Мира по пара хоккею на льду МПК будут участвовать 2 (две) команды, занявшие 7 и 8 место по итогам турнира Группы А Чемпионата Мира по пара хоккею на льду МПК в 2019 году, а также 3 (три) команды, занявшие 3,4 и 5 места по итогам турнира Группы В Чемпионата Мира по пара хоккею на льду МПК в 2019 году и 1 (одна) команда, перешедшая из Группы С Чемпионата Мира по пара хоккею на льду МПК в 2020 году.

12.3.3 Квалификационный Турнир Зимних Паралимпийских Игр: Квалификационный Турнир Зимних Паралимпийских Игр проводится в третий год календаря соревнований.

12.4 Четвертый год

12.4.1 Зимние Паралимпийские Игры: Зимние Паралимпийские Игры проводятся в четвертый год календаря соревнований.

12.4.2 Группа С: Чемпионат Мира по пара хоккею на льду Группы С в 2022 году будет состоять из следующих команд:

- 1 (одна) команда, вылетевшая из Группы В Чемпионата Мира по пара хоккею на льду МПК в 2021 году;
- национальные сборные команды НПК, не присутствовавшие на турнире Группы В Чемпионата Мира по пара хоккею на льду МПК в 2021 году;
- новые сборные команды НПК, которые недавно практикуют пара хоккей на льду, при условии хорошей репутации в МПК и соблюдения стандартов правомочности.

13 Зимние Паралимпийские Игры

13.1 Квалификация и распределение команд

13.1.1 **Квалификационные процедуры:** В турнире Зимних Паралимпийских Игр по пара хоккею на льду участвуют:

- а) 5 (пять) лучших команд по итогам турнира группы А Чемпионата Мира по пара хоккею на льду МПК, проведенного в 3-м году цикла соревнований;
- б) команда НПК страны-организатора Зимних Паралимпийских Игр (если не вошла в «пятерку» лучших), при условии, что она соревновалась в двух предыдущих Чемпионатах мира по пара хоккею на льду в турнирах Группы А или В; а также
- в) максимум три лучшие в рейтинге команды по итогам Квалификационного турнира Зимних Паралимпийских игр (в зависимости от статуса квалификации команды страны-организатора).

13.1.2 **Процедуры распределения команд:** Лучшие 5 команд группы А «распределяются» в соответствии с их местами, полученными в 3-м году турнира Группы А. Остальные команды распределяются с 5 по 8 в соответствии с их финальными позициями в Квалификационном турнире Зимних Паралимпийских игр.

13.1.3 **Перераспределение неиспользованных мест:** Свободные места Зимних Паралимпийских Игр будут перераспределены среди НПК, занявших последующие высокие места в Квалификационном Турнире Зимних Паралимпийских Игр. НПК, подтвердивший участие своей команды в Зимних Паралимпийских Играх, а затем отозвавший команду, может подвергнуться санкциям со стороны МПК.

13.2 Квалификационный Турнир Зимних Паралимпийских Игр

13.2.1 **Общая информация:** Квалификационный Турнир Зимних Паралимпийских Игр проводится для того, чтобы определить оставшиеся команды участников (после определения пятерки лучших) и их распределение в Зимних Паралимпийских Играх. Если команда страны-организатора вошла в пятерку лучших (прошла отбор), ей не нужно участвовать в данном турнире, и Квалификационный турнир Зимних Паралимпийских Игр определит оставшиеся три места и их порядок в распределении. Участие НПК в Квалификационном турнире Зимних Паралимпийских Игр подлежит предварительному подтверждению использования квалификационного слота для команды.

13.2.2 **Участники:** Турнир должен проводиться следующим образом: команды, получившие 6, 7 и 8 места на турнире группы А Чемпионата Мира в год, предшествующий Зимним Паралимпийским Играм и три лучшие команды на турнире группы В Чемпионата Мира в тот год будут соревноваться для получения квалификации на участие в Зимних Паралимпийских Играх. Если команда страны-организатора не входит в число команд для участия в Квалификационном Турнире Зимних Паралимпийских Игр, но желает участвовать, она будет определена на 8 место для участия в Турнире Зимних Паралимпийских Игр. Любые неиспользуемые места в Квалификационном турнире Зимних Паралимпийских Игр будут перераспределены на следующую команду по рейтингу из турнира Группы В Чемпионата Мира.

13.2.3 Участие команды принимающей страны: Если команда страны-организатора еще не квалифицирована как одна из лучших 5, то Квалификационный турнир Зимних Паралимпийских Игр определит оставшиеся 2 места, которые будут выделены. Если команда принимающей страны принимает участие в Квалификационном Турнире Зимних Паралимпийских Игр, ее финальная позиция определит позицию распределения в группе из трех стран, которые не входят в пятерку лучших команд.

13.2.4 Квалификация:

а) Если команда страны-организатора Зимних Паралимпийских Игр не вошла в пятерку лучших команд и желает воспользоваться своим правом на место, две лучшие команды Квалификационного Турнира получают оставшиеся места на Зимних Паралимпийских Играх.

б) Если команда страны-организатора вошла в пятерку лучших или не намерена пользоваться своим правом на место, три лучшие команды по результатам Квалификационного Турнира займут оставшиеся места на участие в Зимних Паралимпийских Играх.

13.2.5 Перераспределение неиспользованных мест: Свободные места на Квалификационный турнир Зимних Паралимпийских Игр будут перераспределены среди НПК, занявших последующие высокие места в турнире Группы В Чемпионата Мира по пара хоккею на льду в 2021 году, которые не прошли иным образом. НПК, подтвердивший участие своей команды в Зимних Паралимпийских Играх, а затем отозвавший команду может подвергнуться санкциям со стороны МПК.

14 Распределение команд на Чемпионате Мира

14.1 Группа А

14.1.1 Участники: Лучшие 8 команд по рейтингу МФПХЛ войдут в Группу А.

14.2 Группа В

14.2.1 Участники: Команды, занявшие 9-14 место в рейтинге МФПХЛ, входят в Группу В.

14.2.3 Альтернативный формат: По усмотрению МФПХЛ, Группа В Чемпионата Мира может сыграть по «круговой системе», расписание при этом будет составляться исходя из мирового рейтинга.

14.3 Группа С

14.3.1 Участники: Команды, занявшие в рейтинге МФПХЛ 15 место и выше, новые национальные сборные команды НПК, которые еще не участвовали в Чемпионатах мира и Объединенные сборные команды, которые соответствуют положениям пункта 14.3.3 ниже, могут претендовать на участие в Группе С. Чтобы провести распределение вновь практикующих стран, которые ранее не участвовали в Чемпионатах мира, приоритет при распределении будет предоставлен странам в порядке, в котором их команды представили регистрацию и лицензию и были одобрены МФПХЛ в этом сезоне. У Национальных сборных команд будет приоритет распределения перед Объединенными сборными командами в Группе С.

14.3.2 Формат: Формат Группы С будет определяться МФПХЛ исходя из числа участников и имеющихся площадок.

14.3.3 Правила для объединенных сборных команд: Объединенные сборные команды - это команды, состоящие из игроков максимум из двух представленных стран в

команде. Игроки, которые играют за Объединенную сборную команду, должны быть гражданами страны, которую его или ее НПК представляет как часть объединенной команды в соответствии с положениями Политики МПК по вопросам гражданства спортсмена (Руководство МПК, Раздел 2, пункт 3.1). Ни при каких обстоятельствах объединенные сборные не переходят в Группу В.

14.4 Рейтинг МФПХЛ

Рейтинг МФПХЛ формируется исходя из результатов последних Чемпионатов мира. Результаты Зимних Паралимпийских Игр не входят в рейтинговую систему МФПХЛ.



Международная федерация по пара хоккею на льду

Аденауэралле 212-214
53113 Бонн, Германия

Тел. +49 228 2097-200
Факс +49 228 2097-209

info@WorldParaIceHockey.org
www.WorldParaIceHockey.org

© 2018 International Paralympic Committee – ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ
Фото ©: Getty Images