

# БИЛЬЯРД-ХОККЕЙ «ШПРТЕЦ» - ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

## 1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ОСНОВНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

1. Игровое поле деревянное, базовые внутренние размеры поля 1216×596 мм с максимальным допуском ± 6 мм при сохранении соотношения длин сторон в пределах от 2.07 до 2.01.

2. Игровое поле ограничено деревянными бортами. Высота бортов над игровым полем колеблется в пределах 22-30 мм. Ширина борта колеблется в пределах 18-22 мм. Между игровым полем и нижней гранью борта есть щель размером 1-2 мм. Углы окаймления округлены дугой окружности радиусом 100-110 мм.

3. На игровом поле нанесены следующие линии и зоны:

а) средняя линия красного цвета шириной 10 мм, разделяющая игровое поле на половину с нанесенной точкой, обозначающей середину игрового поля.

б) две синие линии шириной 10 мм, обозначающие треть игрового поля.

в) две основные линии ворот красного цвета шириной 0.5-2 мм на удалении 110 мм от заднего борта.

г) две вспомогательные линии ворот красного цвета шириной 0.5-2 мм только в зоне внутри ворот на расстоянии 8-9 мм от основных линий ворот в направлении к заднему борту.

д) две площади ворот, ограниченные линией красного цвета толщиной 0.5-2 мм, длиной 60 мм и шириной 120 мм, расположены перед воротами (также это могут быть непрерывные цветные прямоугольники аналогичных размеров). Продольная ось площади ворот совпадает с продольной осью игрового поля. Составной частью площади ворот считаются и внутренние зоны ворот.

е) средний круг, обозначенный линией красного цвета шириной 0.5-2 мм, диаметром 100 мм с шестью точками для исходной расстановки игроков. Две средние точки расположены на продольных осях игрового поля. Все остальные всегда по две на точках пересечения окружности среднего круга и таких же окружностей, описанных с точек на продольной оси.

ж) один полукруг радиусом 50 мм возле борта на средней линии, обозначенный линией красного цвета шириной 0.5-2 мм.

4. На двух линиях ворот расположены ворота, серединой которых проходит продольная ось игрового поля.

Задняя граница ворот удалена от заднего борта минимально на 50 мм. Внутренние размеры ворот: высота 50 мм, ширина 80 мм, глубина 45-50 мм. Ворота имеют металлическую раму. На вспомогательной конструкции, расположенной в 2-х мм за штангами ворот, закреплена сетка, которая должна свободно совмещаться.

5. Хоккейные клюшки, применяемые для игры, одинаковы. При виде спереди, ширина клюшки в направлении вверх к месту держания игроком постепенно увеличивается, в виде сбоку имеется отогнутый крюк с загибом на конце, плавно переходящий в черенок-рукоятку, которая также в направлении вверх в этом ракурсе расширяется. Крюк с загибом образует с черенком угол от 45 до 55 градусов. Грани черенка закруглены.

Клюшка имеет следующие параметры:

- рукоятка (черенок) имеет длину (от середины изгиба крюка) оси 113-117 мм, ширину в самой узком месте 5.5-6.5 мм, а в самом широком месте 9-10 мм и толщину 6-7 мм.

- крюк имеет длину оси (од середины загиба крюка) 30-35 мм, высоту 7-8 мм и толщину 1-2 мм.

- общий вес клюшки колеблется в пределах 6-10 грамм.

Клюшка может быть изготовлена из разных материалов (дерево, пластмассы) и может иметь разный цвет.

Клюшку запрещено каким-либо образом дополнительно изменять. Игрок во время матча не должен менять хоккейную клюшку, которой он начал играть (т.е. которой сделал первый ход). Замена клюшки разрешена только в случае её поломки.

6. Шайба представляет собой деревянный круг диаметром 18 мм и высотой 6 мм.

7. Игральные камни – фишки, представляют собой деревянные круги диаметром 30 мм и высотой 7 мм.

Вратарь имеет высоту в два раза больше. Игральные камни запрещено каким-либо образом изменять, только на их верхнюю сторону наклеивается бумажная спортивная форма.

8. Игровое поле и все остальное снаряжение должны быть одобрены соответствующей комиссией ЧАБХ.

Протест против ненадлежащего снаряжения одного из игроков подается до или во время матча противником или судьей (протест не будет принят во внимание после матча). Матч будет проведен надлежащим образом, а законность протеста будет рассмотрена после матча соответствующей комиссией ЧАБХ. В случае законности протеста команде, которая вышла на игру с ненадлежащим снаряжением, будет засчитано техническое поражение.

## **2. ИГРОК И ЕГО КОМАНДА**

1. Каждая команда (коллектив) состоит из игрока (то есть живого человека) и его набора из не менее 6 игровых камней в единой спортивной форме: 1 вратаря и 5 полевых игровых камней. Если спортивная форма недостаточно однородна, соперник имеет право требовать исправление. Решение об обоснованности этого требования принимает судья.

2. Каждый игрок обязан иметь для игры хоккейную клюшку, шайбу и не менее 2 комплектов игровых камней с иным основным цветом спортивной формы. Один набор с основным цветом спортивной формы белого или иного светлого цвета, второй набор с основным цветом спортивной формы другого цвета, более темного. Если при игре два игрока будут встречаться с игровыми камнями, имеющими плохо различаемую спортивную форму, один из них должен комплект заменить. Если не будет достигнуто соглашение, который из игроков комплект заменит, решение будет принято жеребьевкой. Выбранный игрок обязан начать матч с замененным комплектом в течение 2 минут после вызова к замене. Если он это не сделает, в матче ему засчитывается поражение.

## **3. ВРЕМЯ ИГРЫ**

1. Штатное время игры составляет 3×6 минут общего времени, т.е. 3 периода длительностью 6 минут.

2. Каждый из периодов игры отделен друг от друга перерывами по 30 секунд. Во время перерывов игроки меняются сторонами игрового поля и расставляют игроков в исходную позицию.

3. Периоды и остальные части игры обозначены звуковым сигналом. Однако конец игрового времени и начало перерыва наступает только в момент, когда после завершающего звукового сигнала и последнего очередного хода всё на игровом поле (шайба и игроки) останутся в полном покое.

## **4. ИСХОДНАЯ РАССТАНОВКА**

1. Исходная расстановка игровых камней следующая:

а) вратарь стоит на линии ворот, при этом линия ворот проходит посередине, а удаление вратаря от обеих штанг должно быть одинаковым (между вратарем и штангой должна проходить шайба)

б) игроки – защитники занимают любую позицию в своей зоне защиты (но не в площади ворот, они не должны соприкасаться с площадью ворот).

в) игроки – нападающие располагаются на обозначенных точках по периметру центрального круга (эти точки должны перекрываться, по крайней мере, частью своего объема).

г) в случае игры в большинстве (power play), шестой игрок располагается подобно защитникам

2. Этим способом каждый игрок располагает свои игровые камни на своей половине игрового поля.

3. Шайба располагается на точке, обозначающей середину игрового поля (эту точку она должна перекрывать хотя бы частью своего объема)

4. Если игрок по какой-либо причине играет с неполным количеством игровых камней, при исходной расстановке он не ставит игровой камень на любой из постов, за исключением поста центрального нападающего.

5. В случае неправильной начальной расстановки некоторого из игровых камней соперник имеет право требовать от судьи изменений еще до розыгрыша.

## **5. НАЧАЛО ИГРЫ - РОЗЫГРЫШ**

1. Из начальной расстановки розыгрыш проводится в начале каждой части игры, после забивания шайбы в ворота (и при не засчитанном голе), после буллита, а в случае необходимости и в особых случаях.

2. Игрок, который начинает игру в первом периоде, выбирается жеребьевкой. В дальнейших частях игры игроки при начальном розыгрыше регулярно чередуются.

3. После забивания штатного гола, гола в собственные ворота, а также технического гола, розыгрыш проводит игрок, который гол получил. В случае не засчитанного (не штатного) гола, сопернику забившего шайбу игрока принадлежит преимущество двух (или трех) следующих друг за другом ходов.

4. После буллита розыгрыш проводит игрок, против которого буллит проводился.

5. Розыгрыш всегда проводится центральным нападающим и действителен даже в том случае, если центральный нападающий не прикоснется к шайбе.

6. Гол, забитый первым ходом прямо при розыгрыше, не засчитывается, за исключением гола, забитого в свои ворота. Если был забит такой не засчитанный гол, розыгрыш повторяется.

## **6. СХЕМА МАТЧА**

1. После начала игры, всегда каждый игрок поочередно имеет один ход (за исключением нарушения правил, фолов и штрафных ударов).

2. Ходом считается действие, когда игрок коротким ударом крюком клюшки приведет в движение одного из игроков и одновременно все последующее, что этим первым движением причинено. Ход заканчивается только в момент, когда на игровом поле все останется в полном покое – шайба, и надлежащее количество игровых камней. Ход считается штатным, если при нем не произойдет нарушение каких-либо правил. Одним ходом играемым рукой является установка вратаря в исходное положение.

Если шайба или какой-либо из игровых камней останется стоять на ребре (вертикально или под углом, прислонены к барьеру или иному объекту), игра продолжается с этой позиции. Если шайба или игровой камень находятся на воротах так, что никакой своей частью не касаются игрового поля – судья их устанавливает на игровое поле (всегда за ворота, чтобы они прикасались к их конструкции) на перпендикулярную линию, проходящую от заднего борта к их исходной позиции.

3. Если фишка останется лежать на игровом поле стороной спортивной формы, переворачивает его судья (или же игрок с согласия судьи), причем так, чтобы этот игрок остался на том же месте.

4. Если шайба или какая-либо фишка вылетят за пределы игрового поля, они возвращаются на игровое поле на место, где вылетели, причём так, чтобы прикасались к борту. Это действие выполняет судья, или он точно указывает место возврата объекта в игру. В интересах сохранения непрерывности игры, игрок может иметь подготовленным для игры увеличенное количество

игровых камней и шайб, по сравнению с минимальным количеством, для их незамедлительного ввода в игру.

## **7. НЕШТАТНЫЙ ХОД – НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ**

1. Нарушением правил является виновность в их нарушении, после чего сопернику принадлежит преимущество розыгрыша двух следующих друг за другом ходов:

а) если на игровом поле или в воздушном пространстве над ним в рамках личного хода игрока в его клюшку или какую-либо часть тела попадет отбитая шайба или какая-либо фишка (непреднамеренное прикосновение)

б) если не будет покинуто игровое поле немедленно после хода без одновременного влияния на траекторию движения шайбы или некоторого из игроков (это значит, например, за разные удары клюшкой по игровому полю, по конструкции ворот и подобные действия после своего хода)

в) за удар в шайбу: если игрок вместо своего игрового камня клюшкой прикоснется к шайбе, находящейся в полном покое

г) за двойной ход: если игрок во время одного хода клюшкой 2 раза прикоснется к игровому камню или двух (и более) своих игровых камней или игрового камня и шайбы, а также своего игрового камня или шайбы чем-либо иным, нежели клюшкой

д) за преждевременный ход: если игрок играет до того, как на игровом поле все останется в полном покое – шайба и соответствующее количество игровых камней (без одновременного серьезного/умышленного влияния на траекторию шайбы или некоторого из дальнейших игровых камней)

е) за неспортивное поведение

2. За серьезное/умышленное влияние на траекторию шайбы или некоторого из игроков на игровом поле, а также воздушном пространстве над ним в рамках собственного хода если при ходе соперника, или же в рамках преждевременного хода засчитывается технический гол в пользу соперника.

3. За первый продленный ход игрок будет вначале предупрежден судьей. При каждом дальнейшем продленном ходе сопернику принадлежит преимущество двух последующих, идущих друг за другом ходов. Гол, забитый нештатным ходом, не засчитывается, за исключением гола, забитого в свои ворота.

Продленным ходом является ход, при котором игровой камень, приведенный в движение клюшкой, во время этого контакта с клюшкой изменит направление своего движения, или ход, при котором игровой камень приводился в движение клюшкой в течение неоправданно долгого времени или по неоправданно длинной траектории (так называемая протяжка).

## **8. ФОЛ**

1. Фол, это нарушение правил при котором провинившийся игрок лишается фишки, которой и было нарушено правило (за исключением вратаря, вместо него удаляется любой иной выбранный игрок), а сопернику принадлежит преимущество розыгрыша двух следующих друг за другом ходов:

а) прямой фол: если приведенный в движение во время хода игрок ударит в игрока соперника без предварительного или одновременного касания нейтрального объекта

б) фол через фишку: если приведенная в движение во время хода фишка приведет в движение другую фишку игрока до прикосновения к нейтральному объекту, и эта вторая фишка столкнется с игроком соперника без предварительного или одновременного касания нейтрального объекта. Это правило действует и для возможной более длинной цепи фишек без промежуточного прикосновения к нейтральному объекту. Удаленной в данном случае всегда будет фишка, приведенная в движение первой (кроме вратаря).

в) фол клюшкой или телом: если игрок во время своего хода прикоснется к игровому камню соперника клюшкой, рукой или иной частью тела, одежды и т.п. В этом случае всегда

удаляется фишка, которая приводилась в движение первой, или фишка, находящаяся ближе всех от места нарушения (кроме вратаря).

2. Под нейтральным объектом понимается: борт, шайба, конструкция и сетка ворот.

3. Фолом не считается удар в игрока противника, на котором лежит шайба (в каком-либо положении – горизонтально, под углом или вертикально), или лежащем на шайбе (опять же в каком-либо положении), если они взаимно перекрываются хотя бы частью своего объема. Это не распространяется на фол клюшкой или рукой.

4. Фолом также не считается ход собственной фишкой, на которой лежит фишка соперника (в каком-либо положении), или собственной фишкой, лежащей (в каком-либо положении) на фишке соперника, даже если при этом фишка соперника будет приведена в движение (не распространяется на фол клюшкой или рукой). Однако в таком образом расставленных фишках запрещено играть без нейтрального объекта иной своей фишкой – это классифицируется как фол.

5. Пункты 3. и 4. не распространяются на случай, при котором фишка соперника в нормальном положении шайбы или противника только прикасается (так называемо "спит"). Удар в таком образом лежащую фишку соперника без нейтрального объекта классифицируется как фол.

## **9. РОЗЫГРЫШ ПРЕИМУЩЕСТВА ДВУХ И ТРЕХ ХОДОВ**

1. Если игрок во время одного хода допустит несколько нарушений правил, штрафы за эти нарушения суммируются. Однако удаление фишки и преимущество трех ходов является максимальным игровым наказанием для игрока, даже в том случае, если он допустит два и более нарушения правил (за которые сопернику предоставляется преимущество двух ходов) одновременно с фолом.

2. Разрешение ситуации при розыгрыше преимущества двух или трех ходов после фола или нарушения правил соперником (далее только „преимущество“):

а) Если игрок разыгрывает преимущество и при этом допустит фол или нарушение, преимущество дополнительного хода отменяется.

б) Если игрок разыгрывает преимущество и при этом вратарь соперника (возможно и иной игрок) во время розыгрыша вытолкнуты за вспомогательную линию ворот в позицию "не защищающего", ворота считаются пустыми. Если шайба одним из последующих ходов прикоснется к таким образом стоящему вратарю (возможно и иному игроку), гол засчитывается.

в) Если игрок разыгрывает преимущество, а соперник при этом каким-либо способом ему не позволяет закончить розыгрыш этого преимущества или каким-либо способом вмешивается во время преимущества в игру, засчитывается технический гол в пользу игрока, разыгрывающего преимущество.

г) Если сигнал завершает период или матч, возможность розыгрыша или доигрывание преимущества отменяется.

3. Если игрок после фола, или иного нарушения соперником, разыгрывает два или три хода и при первом из этих ходов (в случае розыгрыша трех ходов, также второго) попадет шайбой в фишку соперника, находящуюся в его площади ворот уже до розыгрыша преимущества (чем имеет право на буллит), предоставляется преимущество, и игрок может (но не обязан) закончить второй или третий ход. Если игрок во время преимущества забьет шайбу в ворота, гол засчитывается (включая гол в свои ворота), а буллит не выполняется. Если игрок во время преимущества допустит фол или иной неправильный ход, преимущество отменяется, буллит не выполняется, а команда наказывается в зависимости от способа нарушения. Если во время преимущества игрок не забросит шайбу и не нарушит правила, пробивается буллит.

## **10. УДАЛЕНИЕ И ВОЗВРАЩЕНИЕ УДАЛЕННЫХ ИГРОКОВ В ИГРУ**

1. Удаление проводит судья устранением фишки за пределы игрового поля, или же точно укажет удаляемую фишку (за исключением ситуации, когда удаленного назначает игрок) и вызовет его игрока к устранению.

2. В ситуации, когда игрок, кроме вратаря, имеет на игровом поле только 3 фишки и допустит нарушение, наказываемое удалением, происходит отсроченное наказание. Удаленную фишку судья располагает в полукруге, обозначенном на средней линии. Этой фишкой можно в дальнейшем ходе игры свободно играть.

3. Если во время игры с неполным количеством фишек с любой стороны будет заброшена засчитанная шайба, каждый игрок может вернуть на игровое поле одну удаленную фишку. Однако если какой-либо игрок будет наказан удалением более двух раз, после засчитанной заброшенной в ворота шайбы фишка не возвращается. Возвращение фишки в игру возможно только тогда, когда количество достигнутых засчитанных заброшенных шайб достигнет количества отсроченных наказаний.

4. Окончание периода или иной части игры аннулирует все удаления и отсроченные наказания.

Следовательно, каждую часть игры оба игрока начинают с комплектным количеством фишек, независимо от того, сколько раз они были наказаны удалением в предшествующей части игры.

## **11. ИГРОВАЯ АКТИВНОСТЬ**

1. Если все фишки одного игрока покинут игровую половину поля соперника (т.е. если находятся на собственной половине или касаются центральной красной линии, или же поля, или периметра среднего круга на половине игрового поля соперника), этот игрок обязан во время своих четырех ходов вывести шайбу со своей половины.

2. Если игрок не выведет шайбу установленным количеством ходов, он наказывается так, как если бы совершил фол (удаление фишки, которой был выполнен последний ход).

3. Игрок, который намерен применять правила игровой активности, обязан подсчитывать ходы соперника вслух и четко, сразу после их розыгрыша. Если игрок прекратит подсчет, соперник не обязан выводить шайбу.

4. Выведенной считается шайба, которая останется на половине соперника, касается центральной линии, плоскости или периметра среднего круга и на собственной половине, или же отражается обратно от заднего борта за воротами соперника, а также от конструкции ворот соперника или же от вратаря соперника. Шайба, отражённая с половины поля соперника от находящихся в поле игровых камней, выведенной не считается, за исключением фишки, выполняющей все условия для назначения штрафного удара.

5. Перед последним подсчитываемым ходом, фишка подсчитываемого игрока может въехать на половину соперника для блокировки шайбы, чтобы усложнить её вывод. Если во время этого хода произойдет движение шайбы, соперник больше не обязан обеспечить вывод шайбы.

6. Если какая-либо фишка во время хода подсчитываемого игрока въедет на половину подсчитываемого соперника до последнего подсчитываемого хода, соперник больше не обязан обеспечить вывод шайбы.

7. Если во время подсчета подсчитывающий игрок допустит нарушение правил (нарушением или фолом), соперник не обязан обеспечить вывод шайбы, а игрок наказывается в зависимости от степени своей вины.

## **12. ИГРА ВРАТАРЕМ**

1. Если вратарь находится в ином, нежели исходном положении в площади ворот (смотрим положения пункта 3.1.a) или хотя бы касается периметра площади ворот, игрок может установить его в исходное положение рукой, а это действие считается ходом. За пределами площади ворот, вратарем можно играть только клюшкой.

2. Вратаря в исходное положение также может установить игрок, если произойдет его движение в собственной площади ворот после хода соперника без передвижения шайбы. Это не считается ходом.

3. В случае неправильного начального расположения вратаря, соперник имеет право требовать от судьи изменений еще до своего хода.

4. Однако, вратаря, выполняющего условия пункта 1 этого положения, запрещено ставить в исходное положение рукой в ситуации, если шайба до этого хода находится хотя бы частью своего объема в его площади ворот. При такой ситуации вратарем можно играть только клюшкой. Нарушение этого правила наказывается назначением штрафного удара против допустившей нарушение стороны, а в случае, если это нарушение правил воспрепятствует явному голу – засчитывается технический гол в пользу соперника.

5. Вратарь может безнаказанно фолить (прямо или косвенно, это значит приводить соигрока по команде в движение) всех игроков соперника, которые находятся (хотя бы частью своего объема) в его площади ворот или хотя бы касаются периметра этой площади ворот. Это также относится и к случаям, когда вратарь до хода находится за пределами площади ворот (но не касается фишек клюшкой или рукой).

6. Игроки соперника, находящиеся до хода вратарем за пределами площади ворот, допускать фолы против вратаря (прямо или косвенно, т.е. приведением соигрока команды в движение) не имеют право, несмотря на то, если фишка соперника стояла до хода в своей площади ворот или за пределами этой площади ворот.

Однако если вратарь в собственной площади ворот приведет в движение находящуюся там фишку соперника, которая после этого без промежуточного соприкосновения с нейтральным объектом контактирует в свою фишку, это фолом не считается.

7. Вратарь имеет право (прямо и косвенно – т.е. приведением какой-либо фишки обеих команд в движение) играть только в шайбу, находящуюся хотя бы частью своего объема в его зоне защиты (или которая хотя бы касается линии, обозначающей эту зону защиты). За нарушение этого правила сопернику предоставляется право розыгрыша двух следующих друг за другом ходов.

8. Вратарю (которым совершается ход) запрещено (прямо или косвенно – т.е. приведением какого-либо игрока обеих команд в движение) забить шайбу. Таким образом забитая шайба является нештатным голом.

9. Если вратарь (или иная фишка) находится за вспомогательной линией ворот (не закрывает вспомогательную линию ворот так, чтобы она была прервана), то он ворота не защищает, а они считаются пустыми. Если шайба коснется таким образом установленного вратаря (фишки), это гол. В случае если во время хода произойдет выталкивание вратаря (фишки) за вспомогательную линию площади ворот, и при этом ходе попавшая в ворота шайба отразится обратно из ворот, игра продолжается далее (гол не забит).

### **13. ИГРА В БОЛЬШИНСТВЕ (POWER PLAY) – ИГРА БЕЗ ВРАТАРЯ**

1. Игрок вместо вратаря может ввести в игру обычный игральный камень. Таким образом введенная в игру фишка, в течение всего времени игры в большинстве, имеет свойства обычного полевого игрока, но не вратаря. Замену и обратную замену во время игры, игрок внятно оповестит сопернику еще до проведения замены, и это не считается ходом.

2. Замена будет проведена так, что вратаря, находящегося всем своим объемом за пределами площади ворот, игрок (судья) устранил из игрового поля и точно на его место поставит иного (обычного) игрока той же команды. Замена должна пройти еще до хода соперника.

3. Обратная замена будет проведена так, что фишку, находящуюся минимально один ход (а в случае преимущества соперника во время всего этого преимущества) в площади ворот, игрок (судья) до своего следующего хода устранил с игровой площадки и точно на его место поставит вратаря.

4. Замена и обратная замена может быть проведена и до какого-либо розыгрыша из первоначальной расстановки. Игрок, примененный вместо вратаря, при этом розыгрыше располагается так же, как защитники (см. положения пункта 3.1.б).

### **14. ГОЛЫ**

1. Каждая шайба, которая после штатного хода хотя бы на переходное время пройдет свыше половины своего объема линией ворот, считается голом. Свыше половины своего объема переходит шайба линию ворот тогда, если хотя бы прикасается вспомогательной линии ворот. Гол в собственные ворота, забитый прямо при розыгрыше, после фола или нарушения также засчитывается.

2. В случае нахождения шайбы в вертикальном положении, или в положении под углом, достижение вспомогательной линии ворот не обязательно. Решающим является положение шайбы по отношению к основной линии ворот.

3. Гол, забитый в конце периода или иной части игры, засчитывается в случае, если ход производился еще до сигнала, заканчивающего соответствующий период игры. Время, которое потом необходимо шайбе для достижения гола, не является решающим.

4. Если во время одного хода шайба попадет в обои ворота, засчитывается гол в те ворота, в которые шайба попала первой.

### **15. ШТРАФНЫЕ УДАРЫ - БУЛЛИТЫ**

1. Штрафные удары назначаются в случае, если некоторый из обычных игроков до хода команды соперника (в случае розыгрыша двух или трех ходов, до начала этого преимущества), находится на территории своей площади ворот (полностью или хотя бы частью своего объема) или хотя бы дотрагиваются к линии этой площади ворот, и при стандартном ходе соперника (обычным игроком, но не вратарем) в эту фишку попадает шайба. Если забит стандартный гол, штрафной удар не назначается и гол засчитывается (за исключением гола в свои ворота).

2. Если исходной точкой шайбы, при ходе в ситуации согласно пункту 1 этого определения, является пространство за линией ворот (или если шайба к этой линии хотя бы прикасается) или площадь ворот (или же шайба хотя бы прикасается к периметру площади ворот) на какой-либо стороне игровой площадки, штрафной удар не назначается, и игра продолжается без перерыва.

3. Штрафной удар, забитый в конце периода или иной части игры, засчитывается в случае, если ход производился еще до сигнала, заканчивающего соответствующий период игры. Время, которое потом необходимо шайбе для удара в игрока, не является решающим.

4. Назначенный штрафной удар всегда надлежаще доигрывается (полностью играется), а это и в момент временного сигнала, заканчивающего период (или иную часть игры) или после этого сигнала. Гол, забитый из такого разыгранного штрафного удара засчитывается.

5. Расположение игральных камней при буллите следующее: вратарь, игрок и шайба расположены согласно положениям п.3 (исходное расположение), игрок в этом случае занимает пост любого нападающего (положения п. 3.1.в).

Все остальные игровые камни расположены за линией ворот так, чтобы разыгрывающего игрока никак не ограничивали.

6. При розыгрыше штрафного удара, разыгрывающий игрок имеет три хода. Во время розыгрыша штрафного удара, шайба и разыгрывающий игрок могут без ограничения прикасаться к конструкции ворот (если они при этом не перейдут линию ворот) и к боковым бортам в пространстве между линиями ворот.

7. Штрафной удар заканчивается засчитанным забитым голом или незабитым голом. Незабитым голом заканчивается в случае, если:

а) шайба при первом ходе не полностью покинет центральный круг.

б) первым ходом забит гол.

в) шайба коснется вратаря и при этом ходе гол забит не будет.

г) шайба на какой-либо стороне перейдет линию ворот за пределами площади ворот или прикоснется к этой линии.

д) разыгрывающая фишка обгонит шайбу так, что его ось находится ближе к воротам соперника, нежели ось шайбы.

е) если игрок допустит нарушение или фол – однако, он далее иначе не наказывается.

ж) если игрок разыгрывает ход назад (под углом назад и т.п.).

з) если шайба окажется в воротах игрока, разыгрывающего штрафной удар (гол в собственные ворота в данном случае не засчитывается).

## 16. ПРОЧИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. На турнирах и соревнованиях команд под управлением Чешской ассоциации бильярд-хоккея, каждый матч судит судья. Он не должен быть связан родственными связями ни с одним из соперников, и при этом он не должен быть членом одного из участвующих клубов.

2. Судья, который не выполняет условия пункта 1 этого положения, может судить матч в случае, если с этой ситуацией ознакомлены обе стороны и с судейством этого матча этим судьей согласны.

3. При решении спорных ситуаций силу имеет мнение большинства. Если обе стороны не достигнут соглашения, силу имеет вердикт судьи. В случае, если оба соперника достигнут соглашения на иной точке зрения, нежели судья, решение судьи считается недействительным.

4. Судья имеет право по своему усмотрению принять решение о серьезности конкретной ситуации на игровом поле, принять решение о более мягком (или никаком) наказании провинившейся стороны, чем указано в правилах. В основном это касается технических нарушений, наказуемых техническим голом, штрафным ударом или двумя ходами противника. Это не затрагивает действующее правило о том, что если оба игрока согласны с иным решением, решение судьи считается недействительным.

Последнее проведенное редактирование - 03.01.2021