



**ПРАВИЛА**  
**з парахокею для спортсменів**  
**з інтелектуальною**  
**недостатністю**  
**HockeyID**  
**з поясненнями**

введені в дію 1 липня 2022

Авторське право © FIH 2022  
Міжнародна федерація хокею на траві  
Rue du Valentin 61  
CH 1004, Lausanne, Switzerland



+41 (21) 641 0606



+41 (21) 641 0607



info@fih.hockey



www.fih.hockey



## **Надійність та відповідальність**

Учасники (гравці, тренери, менеджери команд) у змаганнях з парахокею повинні бути ознайомлені з правилами парахокею та іншою інформацією, що міститься в цій публікації. Очікується, що вони діятимуть відповідно до правил, якщо інше не узгоджено з ФІН, Континентальною федерацією, Національною асоціацією або всіма учасниками матчу.

Особлива увага приділяється безпеці. Усі учасники гри повинні діяти, враховуючи безпеку інших. Необхідно дотримуватися відповідного національного законодавства. Гравці повинні переконатися, що їхнє спорядження не становить небезпеки ані для них самих, ані для інших через його якість, матеріали чи конструкцію.

Міжнародна федерація хокею (ФІН) не бере на себе відповідальність за будь-які дефекти чи невідповідність обладнання і не несе відповідальності за наслідки, що виникають у результаті їх використання. Будь-яка перевірка обладнання або спорядження, що проводиться перед матчем, обмежується оцінкою загальної відповідності зовнішнього вигляду та спортивних вимог.

Судді виконують важливу роль у контролі за грою та забезпеченні чесної гри.

## **Імплементация та повноваження**

Правила парахокею застосовуються до всіх гравців і офіційних осіб. Національні асоціації мають право визначати дату впровадження на національному рівні. Дата введення в дію для міжнародних змагань – 1 липня 2022 року.

Правила видаються Комітетом з правил ФІН під керівництвом Міжнародної федерації хокею. Авторські права належать Міжнародній федерації хокею.

## **Доступність Правил**

Інформація щодо доступності правил та інших матеріалів знаходиться на офіційному вебсайті ФІН ([www.fih.hockey](http://www.fih.hockey)). Правила також доступні для безплатного завантаження у додатку «Правила хокею ФІН», який можна завантажити для iOS та Android.

## **Зміст**

<b>Вступ</b> .....	4
<b>Термінологія</b> .....	6
<b>Ведення гри</b> .....	8
<b>1 Ігрове поле</b> .....	8
<b>2 Склад команд</b> .....	9
<b>3 Капітани</b> .....	10
<b>4 Одяг та спорядження гравців</b> .....	10
<b>5 Матч та результат</b> .....	12
<b>6 Початок та відновлення гри</b> .....	12
<b>7 М'яч за межами поля</b> .....	13
<b>8 Взяття воріт</b> .....	14
<b>9 Поведінка під час гри: гравці</b> .....	14
<b>10 Поведінка під час гри: воротарі</b> .....	16
<b>11 Поведінка під час гри: судді</b> .....	17
<b>12 Покарання</b> .....	18
<b>13 Процедури виконання покарань</b> .....	19
<b>14 Персональні покарання</b> .....	22
<b>Суддівство</b> .....	24
<b>1 Цілі</b> .....	24
<b>2 Застосування правил</b> .....	25
<b>3 Навички суддівства</b> .....	26
<b>4 Суддівські жести</b> .....	28
<b>Специфікація поля та обладнання</b> .....	30
<b>1 Поле та обладнання поля</b> .....	30
<b>3 М'яч</b> .....	39
<b>4 Спорядження воротаря</b> .....	40
<b>Додаткова інформація</b> .....	41

## Вступ

### Парахокей.

Хокей 11×11 на відкритому повітрі (Outdoor), у який грають одинадцять гравців на повно розмірному відкритому полі, і надалі залишатиметься основним форматом цього виду спорту. Водночас парахокей, хокей у приміщенні, хокей 5с та пляжний хокей є альтернативними версіями гри, які сприяють глобальному розвитку хокею та підвищенню навичок і задоволення від гри серед гравців. На тлі основного формату виду спорту ФІН прагне представити парахокей як гру, що адаптується до потреб, базується на меншій кількості гравців і має спрощені правила.

Парахокей — це загальний термін для всіх форм хокею, в які грають люди з обмеженими можливостями, зокрема:

Hockey ID (інтелектуальні порушення);

Hockey PD (фізичні порушення);

Hockey WD (хокей на візках).

Детальніше про те, як адаптувати парахокей і грати у нього гнучко, буде пояснено далі.

Будь-які питання, які прямо не розглядаються у правилах парахокею, регулюються правилами хокею 11×11. Це, зокрема, дозволяє цьому документу, що описує Правила парахокею, залишатися стислим.

ФІН визнає, що у деталях правил можуть відбуватися певні зміни. Якщо такі зміни траплятимуться, їх буде опубліковано на вебсайті ФІН [www.fih.hockey](http://www.fih.hockey).

### Правила гри.

Для міжнародних змагань правила мають бути дуже точними та обов'язковими для всіх учасників. Однак поза міжнародними змаганнями Hockey ID розроблений як адаптивна версія гри, яка відповідає наявним умовам і є доступною для гравців будь-якого віку та рівня здібностей.

Наприклад, якщо ігрове поле менше, ніж передбачено цими правилами, доцільно зменшити кількість гравців кожної команди на полі. Хоча правила вимагають наявності воротаря, інші положення гри можуть бути адаптовані за необхідності. Ці опубліковані правила Hockey ID слугують орієнтиром і основою.



Правила не регламентують тип покриття, на якому грають у Hockey ID. Можна грати на будь-якій поверхні, зокрема на натуральній траві, синтетичному газоні або твердих майданчиках для рекреаційних ігор.

Таким чином, у Hockey ID можна грати практично будь-де й будь-коли. Це ідеальний спосіб ознайомлення зі спортом, який дозволяє розвивати основні навички та насолоджуватися грою за простими правилами в неформальних умовах.

### **Розвиток Hockey ID.**

FІН сприятиме популяризації Hockey ID як доповнення до хокею 11×11. Тому вітаються пропозиції щодо вдосконалення чи уточнення правил, особливо від національних хокейних асоціацій. Національні асоціації є важливими джерелами рекомендацій та вказівок. У разі необхідності пропозиції чи запитання щодо правил можна надсилати електронною поштою на [info@fih.hockey](mailto:info@fih.hockey) або на поштову адресу FІН.



## Термінологія

Команда — команда складається максимум із 10 осіб і мінімум із семи гравців, з яких одночасно на полі може бути 6 гравців та до 4 запасних.

Гравець — один з учасників команди.

Польовий гравець — один з учасників гри на полі, окрім воротаря.

Воротар - один з учасників кожної команди на полі, який носить повне захисне спорядження, що включає принаймні шолом, захисні щитки для ніг та кікери, якому також дозволяється одягати воротарський захист для рук та інше захисне спорядження.

Атака (нападник) — команда (гравець), яка (який) намагається забити м'яч у ворота.

Захист (захисник) — команда (гравець), яка (який) намагається завадити взяттю воріт.

Задня лінія — коротка лінія периметру поля.

Бокова лінія — найдовша лінія периметра поля.

Лінія воріт — задня лінія між стійками воріт.

Коло – зона, обмежена двома чверть колами та лініями, що їх з'єднують, розташованими на кожному кінці поля навпроти центру задніх ліній.

Ігрова відстань — відстань, на якій гравець здатний дістатися до м'яча для гри.

Гра в м'яч польового гравця — зупинка, перенаправлення або рух м'яча за допомогою ключки.

Пас — переміщення м'яча по землі за допомогою поштовху ключкою, яка розташована близько до м'яча. Під час виконання пасу м'яч і голова ключки повинні торкатися землі.

Поштовх - переміщення м'яча по землі за допомогою штовхального руху ключки після контакту або близького розташування ключки до м'яча. При виконанні поштовху м'яч і голова ключки торкаються землі.

Кидок — виштовхування м'яча з підняттям його над землею. Підіймання м'яча здійснюється шляхом розташування голови ключки під м'ячем та підйому за допомогою руху.



Удар — удар по м'ячу або «ляпас» за допомогою махового руху в напрямку м'яча.

Удар по воротах — дія нападника, який намагається забити гол, направляючи м'яч у ворота з меж кола. Якщо м'яч не потрапляє у ворота, але дія була спрямована на забиття голу, це все одно вважається ударом по воротах.

Форхенд - удар по м'ячу, що розташований праворуч від гравця, у напрямку вперед.

Черпак - підняття м'яча з землі, помістивши голову ключки під м'яч та виконуючи підймальний рух.

Відбір — дія, спрямована на зупинку суперника, що контролює м'яч.

Порушення - дія проти суперника, що суперечить правилам і може бути покарана суддею.

Штрафний удар – це спеціальний вид удару по м'ячу, який призначається суддею як покарання за порушення правил одним з гравців команди.

Штрафний кидок – це спеціальний вид виконання удару по воротах, який призначається суддею як покарання за певні порушення правил суперником. На відміну від булітної серії, яка проводиться для визначення переможця матчу після нічиєї, штрафний кидок призначається під час гри за конкретне порушення.

Шут-аут – це спеціальний вид удару по воротах, який виконується гравцем з певної відстані з метою забиття голу. Найчастіше для визначення переможця матчу, якщо після основного і додаткового часу рахунок залишився нічийним.

Вільний удар – це один із видів штрафних санкцій, який призначається суддею у випадку порушення правил гри одним із гравців команди, таких як тримання, штовхання, підсікання, заважання руху суперника тощо. Він дозволяє команді, проти якої було скоєно порушення, розпочати атаку з більш вигідної позиції на полі. Вільний удар виконується з того місця, де було скоєно порушення.

Початковий удар з центра чи введення м'яча у гру – спосіб, яким м'яч вводиться у гру, який відбувається на початку матчу, після кожного забитого голу та після перерви.

Введення м'яча з-за бокової лінії – коли м'яч виходить за бокову лінію поля, один з гравців команди, якій він не належав, виконує введення м'яча в гру.

## Ведення гри

*Для пояснень термінології та інших питань, які не є безпосередньо врегульованими цими правилами хокею для людей з обмеженими можливостями, звертайтеся до правил хокею 11×11 на відкритому повітрі (Outdoor).*

### 1. Ігрове поле.

*Нижче наведено спрощений опис ігрового поля. Опис базується на використанні половини повно розмірного поля, детальна специфікація якого міститься в правилах хокею.*

1.1. Ігрове поле має форму прямокутника. Рекомендовані розміри поля: довжина — 55 метрів, ширина — 43 метри. Ці розміри відповідають половині стандартного поля для хокею 11×11.

*Зазначені розміри є максимальними, однак розмір поля може змінюватися залежно від доступного місця, типу покриття, віку, розмірів, сили та рівня підготовки гравців.*

1.2. Бокові лінії позначають довші сторони периметра поля, а задні лінії — коротші сторони периметра ігрового поля.

1.3. Лінії воріт — це частини задніх ліній, розташовані між стійками воріт.

1.4. У центрі поля позначається точка діаметром 150 мм — центральна точка.

1.5. Кола:

а. Лінії довжиною 3,66 метра наносяться всередині поля, паралельно заднім лініям, із центрами, що знаходяться на одній лінії з центрами задніх ліній. Відстань від зовнішніх країв цих 3,66-метрових ліній до зовнішніх країв задніх ліній становить 14,63 метра.

б. Ці лінії продовжуються безперервними дугами в обох напрямках до задніх ліній, утворюючи чверть кіл із центрами у внутрішньому передньому куті ближніх стійок.

с. Лінії довжиною 3,66 метра та дуги називаються лініями кола; простір, обмежений цими лініями, включаючи самі лінії, називається колом.

1.6. Штрафні точки діаметром 150 мм позначаються перед центром кожних воріт. Центр точки розташований на відстані 6,0 метрів від внутрішнього краю лінії воріт.

1.7. Усі лінії на полі мають ширину 75 мм і є частиною ігрового поля.

1.8. Ворота розташовуються по центру кожної задньої лінії, примикаючи до неї.

*Детальна специфікація воріт міститься в Правилах хокею.*

## **2. Склад команд.**

2.1. На полі одночасно можуть перебувати не більше шести гравців з кожної команди.

*Якщо на полі опиняється більше дозволеної кількості гравців, час гри негайно зупиняється для виправлення ситуації. Рішення, прийняті до виправлення ситуації, не можуть бути змінені, якщо гра та/або час уже були відновлені.*

*Гра та час поновлюються виконанням шут-ауту проти команди, яка допустила порушення.*

2.2. Кожна команда повинна мати воротаря на полі протягом усього матчу.

2.3. Кожній команді дозволено мати до чотирьох запасних гравців.

2.4. Кожній команді дозволяється здійснювати заміни гравців, які не перебувають на полі:

- a. заміна дозволяється у будь-який час;
- b. немає обмежень щодо кількості гравців, які можуть бути замінені одночасно, або кількості разів, коли будь-який гравець може бути замінений чи повернений у гру;
- c. заміна гравця дозволяється лише після того, як він залишив поле;
- d. заміни не дозволяються для гравців, які відбувають покарання;
- e. після завершення покарання гравець може бути замінений без попереднього повернення на поле;
- f. час гри не зупиняється для замін, за винятком заміни травмованого або відстороненого воротаря.

*Воротаря можна замінити лише у тому разі, якщо інший воротар у повному захисному спорядженні доступний для заміни. Інакше воротар, як це передбачено цими правилами, має залишатися на полі протягом усього матчу. Якщо воротар недієздатний, тимчасово вилучений (жовта картка) або*



*вилучений назавжди, і запасний воротар у повному спорядженні недоступний, для забезпечення безпеки польовому гравцеві надається розумний час для одягання повного захисного спорядження.*

2.5. Гравці мають залишати поле та заходити на нього для заміни або інших потреб через центральну лінію на стороні поля, узгодженою із суддями.

*Гравці, які здійснюють заміну, повинні перебувати на відстані витягнутої руки один від одного.*

2.6. Жодна особа, окрім польових гравців, воротарів та суддів, не має права перебувати на полі під час матчу без дозволу судді.

*У разі травми гравця суддя може дозволити тренеру вийти на поле для надання допомоги та забезпечення добробуту гравця.*

2.7. Гравці як на полі, так і за його межами перебувають під юрисдикцією суддів протягом усього матчу, включно з перервами між таймами.

2.8. Гравець, який отримав травму або має кровотечу, повинен залишити поле, якщо це дозволяє стан здоров'я, і повернутися лише після обробки рани. Гравцям забороняється виходити на поле в одязі, забрудненому кров'ю.

### **3. Капітани.**

3.1. Кожна команда має призначити одного гравця на роль капітана.

3.2. У разі вилучення капітана необхідно призначити іншого гравця для виконання його обов'язків.

3.3. Капітан повинен носити розпізнавальну пов'язку або інший помітний елемент на верхній частині руки, плечі або поверх гетри.

3.4. Капітан відповідає за поведінку всіх гравців своєї команди та за забезпечення правильного проведення заміни гравців у своїй команді.

*Якщо капітан не виконує ці обов'язки, на нього може бути накладено персональне покарання.*

### **4. Одяг та спорядження гравців.**

*Положення про змагання FІН надають додаткову інформацію та вимоги щодо одягу гравців, особистого спорядження та реклами. Також слід*



ознайомитися з регламентами, встановленими континентальними федераціями та національними асоціаціями.

4.1. Усі польові гравці однієї команди повинні бути одягнені в однакову форму.

4.2. Гравцям заборонено використовувати будь-яке спорядження, яке може становити небезпеку для інших гравців.

*Польовим гравцям:*

*дозволено використовувати захист для рук, який суттєво не збільшує природні розміри рук;*

*рекомендується використовувати захист для гомілок, щиколоток та ротової порожнини;*

*дозволено використовувати протягом усього матчу гладкі прозорі або однотонні маски для обличчя (бажано прозорі) або м'які захисні головні убори/захисні окуляри з пластиковими лінзами для захисту очей за медичними показаннями. Медичну необхідність має оцінити відповідний спеціаліст, а гравець повинен усвідомлювати можливі наслідки гри з таким станом здоров'я;*

*заборонено носити захисні головні убори чи маски для обличчя за будь-яких інших обставин, за винятком воротарів.*

4.3. Воротарі повинні використовувати кольорову футболку або одяг, який відрізняється від кольору обох команд.

*Цей одяг має бути надітим поперх будь-якого захисного спорядження для верхньої частини тіла. Захист ліктів не потрібно покривати одягом.*

4.4. Воротарі повинні використовувати захисне спорядження, яке обов'язково включає шолом (із рекомендованим захистом для горла), захист тіла (грудної клітки, рук, живота та тазу), захисні щитки для рук, ніг та захисне взуття (кікери).

4.5. Заборонено використовувати одяг чи захисне спорядження, яке значно збільшує природні розміри тіла воротаря або зону його захисту.

4.6. Ключка повинна мати традиційну форму з ручкою та вигнутою головою, яка є пласкою з лівого боку:

а. Ключка має бути гладкою, без будь-яких шорстких або гострих частин.



в. Ключка, разом із додатковими покриттями, повинна проходити через кільце з внутрішнім діаметром 51 мм.

с. Будь-який вигин уздовж ключки має бути гладким по всій довжині, виникати тільки з одного боку (лицьового або зворотного) та обмежуватися глибиною 25 мм.

д. Ключка повинна відповідати специфікаціям, узгодженим правилами ФІН.

4.7. М'яч повинен бути сферичним, твердим та білим (або іншого узгодженого кольору, який контрастує з ігровою поверхнею).

*Детальні специфікації ключки, м'яча і воротарського спорядження наведені у правилах хокею.*

## **5. Матч та результат.**

5.1. Матч складається з двох періодів по 15 хвилин кожен, з перервою тривалістю 5 хвилин.

*Інша тривалість періодів та перерв може бути узгоджена відповідно до регламенту конкретних змагань (наприклад, періоди можуть бути скорочені до 12 хвилин 30 секунд для врахування потреб розкладу турніру).*

*Якщо порушення правил трапляється безпосередньо перед закінченням першого періоду (половини) або матчу, яке вимагає перегляду суддями, перегляд може бути проведений навіть після того, як час завершено та сигналізовано про закінчення періоду або матчу. Перегляд має бути проведений негайно, а необхідні дії вжиті для виправлення ситуації.*

*Час не зупиняється, окрім випадків призначення штрафного кидка, надання допомоги травмованому воротарю або заміни недієздатного чи вилученого воротаря.*

5.2. Команда, яка забила найбільшу кількість голів, стає переможцем.

*Інформацію про проведення серії булітів як способу визначення переможця у разі нічийного результату можна знайти в регламентах змагань ФІН.*

## **6. Початок та відновлення гри.**

6.1. Перед початком матчу проводиться жеребкування (жереб монетою):

а. Команда, яка виграє жеребкування, має право вибрати яку сторону поля (ворота) атакувати в першій половині гри, або почати матч із початкового удару з центра поля.

б. Якщо команда, яка виграла жеребкування, обирає сторону поля для атаки у першій половині гри, суперники починають матч із початкового удару.

с. Якщо команда, яка виграла жеребкування, обирає почати матч із початкового удару, суперники обирають сторону поля для атаки у першій половині матчу.

6.2. У другій половині матчу напрямок гри змінюється на протилежний.

6.3. Початковий удар із центра поля виконується:

а. Для початку матчу гравцем команди, яка виграла жеребкування, якщо вона обрала цей варіант; інакше початковий удар виконує команда-суперник.

б. Для відновлення гри після перерви гравцем команди, яка не виконувала початковий удар на початку попереднього періоду.

с. Після забитого м'яча гравцем команди, у ворота якої було забито м'яч.

6.4. Виконання початкового удару:

а. Початковий удар виконується з центра поля.

б. Дозволяється грати м'ячем у будь-якому напрямку.

с. До моменту виконання удару усі гравці, крім того, хто виконує удар, повинні перебувати на половині поля, яку вони захищають.

д. Процедури, передбачені для виконання вільного удару, також застосовуються до початкового удару.

6.5. Спірний м'яч призначається для поновлення гри після зупинки часу або через травму чи інші причини, якщо жодного штрафу не було призначено:

а. Спірний м'яч розігрується поблизу місця, де знаходився м'яч під час зупинки гри, але не ближче ніж 15 метрів від лінії воріт і не ближче ніж 3 метри від кола (зони штрафного удару).

б. М'яч розміщується між двома гравцями, по одному від кожної команди, які стоять обличчям один до одного, правим боком до своїх воріт.

с. Обидва гравці починають із того, що опускають свої ключки на землю праворуч від м'яча, потім одноразово торкаються пласких сторін ключок одна до одної над м'ячем, після чого будь-який із них може розіграти м'яч.

д. Усі інші гравці повинні знаходитися на відстані не менше 3 метрів від м'яча.

## **7. М'яч за межами поля.**

7.1. М'яч вважається поза грою, якщо він повністю перетинає бокову або задню лінію.



7.2. Гра поновлюється гравцем команди, яка останньою не торкалася м'яча перед тим, як він вийшов за межі поля.

7.3. Якщо м'яч перетнув бокову лінію, гра поновлюється з місця, де м'яч перетнув лінію, згідно з процедурою виконання вільного удару.

7.4. Якщо м'яч перетнув задню лінію, але гол не було забито:

а. Якщо м'яч вийшов за межі через дію нападника, гра поновлюється вільним ударом м'яча на відстані до 15 метрів від лінії воріт у точці навпроти місця, де м'яч перетнув лінію.

б. Якщо м'яч було зіграно ненавмисно захисником або відбився від воротаря, гра поновлюється вільним ударом м'яча за 3 метри поза колом, у точці навпроти місця, де м'яч перетнув лінію.

с. Якщо м'яч було навмисно зіграно захисником, за винятком випадків, коли він відбився від воротаря, гра поновлюється з центру поля із призначенням шут-ауту.

## **8. Взяття воріт.**

8.1. Гол зараховується, якщо м'яч був зіграний нападником у межах кола удару та залишався у межах кола до повного перетину лінії воріт під поперечиною.

## **9. Поведінка під час гри: гравці.**

*Гравці повинні поводитися відповідальними у будь-який момент гри.*

9.1. Матч проводиться між двома командами, кожна з яких має не більше шести гравців на полі одночасно.

9.2. Гравці на полі повинні тримати свою ключку в руках та не використовувати її небезпечним способом.

*Забороняється підіймати ключку над головами інших гравців.*

9.3. Гравцям заборонено торкатися, хапати, штовхати, чіпляти за ключку або одяг суперника.

9.4. Гравцям забороняється залякувати чи перешкоджати діям інших гравців.



9.5. Заборонено грати м'ячем зворотною стороною ключки.

9.6. Гравцям заборонено грати м'ячем будь-якою частиною ключки, якщо м'яч знаходиться вище рівня плечей, за винятком випадків, коли захисники мають право використовувати ключку для зупинки або відбиття удару по воротах на будь-якій висоті.

*Під час відбиття удару по воротах захисник не повинен бути покараний, якщо його ключка рухається до м'яча або залишається нерухомою, коли він намагається зупинити або відхилити удар.*

*Якщо м'яч відбито на висоті вище рівня плечей і це запобігає взяттю воріт, призначається штрафний кидок.*

*Якщо захисник намагається зупинити або відхилити м'яч, що рухається до воріт, але м'яч не влучає у ворота, будь-яке використання ключки вище рівня плечей повинно бути покаране шут-аутом, а не штрафним кидком.*

9.7. Забороняється грати м'ячем небезпечним способом або створювати ситуації, які призводять до небезпечної гри.

*М'яч вважається небезпечним, якщо він змушує гравців суперника здійснювати вимушені дії для уникнення контакту.*

*Покарання призначається у місці, де відбувалася дія, що створила небезпеку.*

9.8. Гравцям заборонено навмисно підіймати м'яч під час удару, за винятком удару по воротах.

*Не є порушенням, якщо під час удару, включаючи вільний удар, м'яч піднявся ненавмисно в будь-якій частині поля, якщо це не створює небезпеки.*

*Дозволяється підіймати м'яч над ключкою або тілом суперника, що знаходиться на землі, якщо це не створює небезпеки.*

*Гравцям дозволено підіймати м'яч кидком чи закиданням, якщо це не створює небезпеки. Удар або закидання у напрямку суперника, що знаходиться на відстані менше ніж 3 метри, вважаються небезпечними.*

*Якщо суперник чітко рухається назустріч удару або на гравця атаки без наміру зіграти ключкою в м'яч, він повинен бути покараний за небезпечну гру.*

9.9. Гравцям заборонено наближатися ближче ніж на 3 метри до суперника, який приймає піднятий м'яч що падає, до того часу, поки м'яч не буде прийнятий, контрольований і не опуститься на землю.



*Гравець, який приймає м'яч, має перевагу. Якщо не є очевидним, хто з гравців є першим на прийманні м'яча, гравець команди, що підняла м'яч, повинен уступити право приймання м'яча супернику.*

9.10. Польовим гравцям заборонено зупиняти, відбивати, рухати, хапати, кидати або нести м'яч будь-якою частиною тіла.

*Не вважається порушенням, якщо м'яч торкнувся руки, яка тримає ключку, і якби не рука, м'яч потрапив би в ключку.*

9.11. Гравцям забороняється блокувати суперника, який намагається зіграти в м'яч.

*Гравці блокують якщо:*

*рухаються спиною в напрямку суперника;*

*створюють фізичну перешкоду для ключки або тіла суперника;*

*закривають м'яч від можливого відбору ключкою або будь-якою частиною тіла.*

*Гравець, який стоїть на місці, може приймати м'яч, дивлячись у будь-якому напрямку.*

*Гравець з м'ячем може рухатися у будь-якому напрямку, крім руху тілом у суперника або в позицію між м'ячем і суперником, який знаходиться на ігровій відстані та намагається зіграти в м'яч.*

*Гравець, який пробігає перед суперником або блокує його спробу легітимно зіграти в м'яч, здійснює блокування (блокування третьою стороною або "тіньове" блокування).*

9.12. Гравцям дозволяються відбирати м'яч виключно у позиції, що виключає фізичний контакт.

*Фізична гра польових гравців у вигляді підкатів, які приводять до падіння суперника та ризику отримання травми, повинна каратися відповідними персональними покараннями.*

9.13. Гравцям забороняється кидати будь-які предмети або спорядження на поле, у м'яч або у будь-яку людину на полі.

## **10. Поведінка під час гри: воротарі.**

10.1. Воротар, який носить захисне спорядження, що включає, щонайменше, шолом, захист тіла, захисні рукавички, щитки для ніг та накладки на взуття, не має права брати участь у грі за межами половини поля, яку він захищає, за винятком виконання штрафного кидку.



*Захисний шолом має бути на воротарі у будь-який час, за винятком моменту виконання штрафного удару.*

10.2. Коли м'яч знаходиться в межах кола, яке воротар захищає і він тримає ключку в руках.

а. Воротарям, одягненим у повне захисне спорядження, дозволяється використовувати ключку, ноги, щитки для ніг, стегна або будь-яку іншу частину тіла для того, щоб відбити м'яч за межі задньої лінії або зупинити чи спрямувати його у будь-якому іншому напрямку, включаючи за межі задньої лінії.

*Воротарям заборонено поводитися небезпечно стосовно інших гравців, використовуючи переваги свого захисного обладнання.*

б. Воротарям, одягненим у повне захисне спорядження, дозволяється використовувати руки, кисті та будь-які інші частини свого тіла, щоб відбити м'яч, якщо це не робиться небезпечним способом.

10.3. Воротарям заборонено лягати на м'яч.

10.4. Коли м'яч знаходиться за межами кола, яке воротар захищає, йому дозволяється грати в м'яч лише ключкою.

## **11. Поведінка під час гри: судді.**

11.1. Два судді контролюють матч, застосовують правила та забезпечують справедливу гру.

*Це ключовий момент HockeyID, якого слід дотримуватися в ході матчу.*

11.2. Кожен суддя несе основну відповідальність за прийняття рішень на одній половині поля протягом усього матчу.

11.3. Кожен суддя відповідає за прийняття рішень щодо вільних ударів, шут-аутів, штрафних кидків, булітів та голів на своїй половині поля.

11.4. Судді відповідають за ведення письмового обліку забитих голів, попереджень та вжитих карток за вилучення.

11.5. Судді відповідають за дотримання повного часу гри та подання сигналу про завершення кожного періоду.

11.6. Судді подають свисток для:

а. початку та завершення кожного періоду матчу;

- b. початку розіграшу спірного м'яча;
- c. призначення покарання;
- d. початку та завершення шут-ауту;
- e. початку та завершення штрафного кидка;
- f. взяття воріт;
- g. відновлення гри після взяття воріт;
- h. відновлення гри після штрафного кидка, коли не було взяття воріт;
- i. зупинки матчу для заміни травмованого чи вилученого воротаря та його відновлення після завершення заміни;
- j. зупинки матчу з будь-якої іншої причини і його відновлення;
- k. подання сигналу, якщо м'яч повністю покинув межі поля.

11.7. Судді не повинні тренувати чи консультувати команди під час гри.

11.8. Якщо м'яч влучає у суддю, сторонню особу або будь-який сторонній предмет на полі, гра продовжується.

## 12. Покарання.

12.1. Принцип переваги: покарання призначається лише тоді, коли гравець або команда зазнають втрати переваги через порушення правил суперником.

12.2. Вільний удар призначається на користь команди-суперника:

- a. за порушення, вчинене нападником на половині поля суперника;
- b. за ненавмисне порушення, вчинене захисником за межами кола, але у межах своєї половини поля.

12.3. Шут-аут призначається:

- a. за порушення, вчинене захисником у колі, яке не завадило ймовірному взяттю воріт;
- b. за навмисне порушення у колі, вчинене захисником проти суперника, який не володіє м'ячем або не має можливості зіграти з ним;
- c. за навмисне порушення, вчинене захисником за межами кола, але в межах своєї половини поля;
- d. за навмисне направлення м'яча за лінію воріт захисником.

*Воротарям дозволяється відбивати м'яч ключкою, захисним спорядженням або будь-якою частиною тіла в будь-якому напрямку, включно з направленням за лінію воріт.*

- e. якщо м'яч застряг у спорядженні чи одязі гравця, який знаходиться у колі, яке він захищає.



*Жест судді для призначення шут-ауту в HockeyID такий самий як для призначення штрафного кутового в правилах хокею.*

#### 12.4. Штрафний кидок призначається:

- a. за порушення, вчинене захисником у колі, яке завадило ймовірному взяттю воріт.
- b. за навмисне порушення у колі, вчинене захисником проти суперника, який володіє м'ячем або має можливість зіграти з ним.
- c. за навмисне порушення з боку воротаря-захисника проти суперника, який виконує шут-аут.

12.5. Якщо до виконання призначеного покарання відбувається інше порушення або неналежна поведінка:

- a. може бути призначене більш суворе покарання;
- b. може бути застосоване персональне покарання;
- c. покарання може бути скасоване, якщо наступне порушення було вчинене командою, якій спочатку було призначено покарання.

### **13. Процедури виконання покарань.**

#### 13.1. Місце виконання вільного удару:

- a. Вільний удар виконується поблизу місця, де сталося порушення.  
*"Поблизу" означає в межах ігрової відстані від місця порушення без отримання значної переваги для команди. Місце виконання вільного удару має бути визначене більш точно у межах кола.*
- b. Вільний удар, призначений команді, що захищається, у межах 15 метрів від лінії воріт, виконується на відстані до 15 метрів від цієї лінії, паралельно боковій лінії, відповідно до місця порушення.

13.2. Процедури виконання вільного удару, розіграшу з центра поля та введення м'яча в гру після його виходу за межі поля:

*Усі положення цього правила застосовуються до виконання вільного удару, розіграшу з центра поля та введення м'яча в гру після його виходу за межі поля.*

- a. Перед виконанням м'яч повинен залишатися нерухожим.
- b. Гравці команди-суперника повинні знаходитися на відстані щонайменше за 3 метри від м'яча.

*Якщо суперник знаходиться ближче, він не повинен перешкоджати виконанню вільного удару, грати в м'яч чи намагатися це зробити. Якщо він не впливає на гру, виконання удару не повинно затримуватись.*

с. Якщо вільний удар призначено на користь команди, що атакує на половині поля суперника, усі гравці, крім виконавця удару, мають перебувати на відстані не менше 3 метрів від м'яча.

д. М'яч може бути введений у гру ударом, поштовхом, кидком або закиданням.

е. М'яч може бути одразу піднятий поштовхом, кидком або закиданням, але заборонено навмисно підіймати м'яч ударом.

ф. Під час виконання вільного удару в межах половини поля суперника м'яч не може бути введений у коло удару, якщо він не пройшов щонайменше 3 метрів у будь-якому напрямку або його не торкнувся гравець команди, яка захищається.

*Якщо виконавець удару продовжує грати м'ячем (тобто м'яч ще не торкнувся гравця команди-суперника):*

*цей гравець може грати у м'яч необмежену кількість разів, але м'яч повинен пройти щонайменше 3 метри, перш ніж бути введеним у коло удару повторним ударом або поштовхом.*

*після торкання м'яча гравцем команди, яка захищається, м'яч може бути введений у коло удару будь-яким іншим гравцем, включаючи виконавця удару.*

### 13.3. Виконання шут-ауту:

а. Усі гравці, крім нападника та воротаря, повинні перебувати на половині поля, протилежній зоні виконання шут-ауту.

б. М'яч розташовується на точці у центрі поля.

с. Гравець, який виконує шут-аут, повинен стояти позаду м'яча до початку виконання удару.

д. Воратар, який захищає ворота, повинен стояти обома ногами на лінії воріт або за нею.

е. Суддя подає свисток, коли гравець, який виконує шут-аут, і воратар перебувають у готовності до початку удару.

ф. Гравець, який виконує шут-аут, не має права починати його до подачі свистка судді.

*Гравець, який виконує шут-аут, і гравець, який захищає ворота, не повинні затримувати виконання удару.*

г. Нападник та воратар можуть рухатися в будь-якому напрямку.

13.4. Якщо час періоду закінчується під час виконання шут-ауту, гра продовжується до завершення спроби, будь-якого повторного шут-ауту або штрафного кидка.

### 13.5. Шут-аут вважається завершеним, коли:

- a. минуло 10 секунд з моменту стартового сигналу;
- b. забито гол;
- c. нападник вчинив порушення;
- d. воротар вчинив ненавмисне порушення всередині або поза межами кола;
- e. воротар вчинив навмисне порушення всередині або поза межами кола;
- f. м'яч вийшов з гри за межі задньої або бокової лінії; це включає навмисне виведення м'яча воротарем за задню лінію.

### 13.6. За порушення під час виконання шут-ауту:

- a. шут-аут виконаний до свистка: шут-аут повторюється;
- b. за будь-яке інше порушення гравця, який виконує шут-аут: призначається вільний удар на користь захисту;
- c. за будь-яке ненавмисне порушення воротаря проти гравця, який виконує шут-аут: шут-аут повторюється тим самим гравцем проти того самого воротаря;
- d. за будь-яке навмисне порушення воротаря проти гравця, який виконує шут-аут: призначається та виконується штрафний кидок.

### 13.7. Виконання штрафного кидка:

- a. час і гра зупиняються, коли призначено штрафний кидок;
- b. усі гравці, за винятком гравця, який виконує кидок, і воротаря, повинні перебувати поза колом, де виконується штрафний кидок, і не впливати на його виконання;
- c. м'яч розташовується на позначці для штрафного кидка;
- d. гравець, який виконує удар, повинен стояти позаду м'яча та перебувати на ігровій відстані до початку удару;
- e. воротар, який захищає ворота, повинен стояти обома ногами на лінії воріт і після свистка не має права залишати лінію або рухати ногами до того, як буде зіграно в м'яч;
- f. воротар, який захищає ворота, повинен носити захисний шолом;
- g. свисток дається, коли гравець та воротар займають свої позиції;
- h. гравець не має права виконувати удар до свистка;
- Жодна зі сторін не повинна затримувати виконання удару;*
- i. гравець не має права імітувати удар;
- j. штрафний удар виконується поштовхом, кидком або закиданням м'яча; дозволяється підіймати його на будь-яку висоту;
- Використання «протяжки» (затяжного контакту м'яча з ключкою) при виконанні штрафного удару заборонено;*
- k. гравець має право зіграти м'ячем лише один раз і не повинен наближатися до м'яча або воротаря після виконання удару.

13.8. Штрафний кидок вважається завершеним, якщо:

- а. зараховано гол;
- б. м'яч зупинився всередині кола, застряг у захисному спорядженні воротаря, був спійманий воротарем або вийшов за межі кола.

13.9. За порушення під час виконання штрафного кидка:

- а. якщо кидок виконано до свистка і гол забито: кидок повторюється;
- б. якщо кидок виконано до свистка і гол не забито: призначається вільний удар для захисту;
- с. за будь-яке інше порушення гравця, який виконує кидок: призначається вільний удар для захисту;
- д. за будь-яке порушення воротаря, включаючи рух ногами до гри у м'яч: кидок повторюється.

*Якщо воротар запобіг голу, але допустив порушення, він може отримати попередження (зелена картка); за повторні порушення — вилучення (жовта картка).*

*Якщо гол було забито, незважаючи на порушення воротаря, гол зараховується;*

- е. якщо порушення скоєне гравцем захисту, а гол не забито: кидок повторюється;
- ф. якщо порушення скоєне гравцем атаки, крім того, хто виконує кидок, і гол забито: кидок повторюється.

#### **14. Персональні покарання.**

*Загальна вказівка: бажано призначати персональні штрафні санкції через менеджера команди, а не безпосередньо гравцям.*

14.1. За будь-яке порушення гравець, який порушив правила, може бути:

- а. попереджений (вноситься усно);
- б. попереджений та тимчасово вилучений на 1 хвилину (вказується зеленою карткою);

*Протягом кожного тимчасового вилучення гравця з поля або перебування його поза полем за зеленою карткою, команда-порушник грає на одного гравця менше.*

*Якщо воротар отримує зелену картку, команда може призначити польового гравця для відбуття його вилучення, якщо у команди немає запасного воротаря на лаві запасних.*

с. тимчасово вилучений з гри мінімум на 2 хвилини (вказується жовтою карткою).

*Протягом тимчасового вилучення гравця з поля або поза ним за жовтою карткою команда-порушник грає на одного гравця менше.*

*Якщо тимчасово вилучено воротаря, команда-порушник грає на одного польового гравця менше. Якщо запасного воротаря у повному захисному спорядженні немає, суддя має надати розумний час польовому гравцю, щоб одягнути захисне спорядження.*

*Гравець повинен відбутися весь період вилучення.*

d. вилучений до кінця поточного матчу (вказується червоною карткою).

*За кожне вилучення до кінця гри команда-порушник грає на одного гравця менше до кінця матчу.*

*Якщо воротар вилучений до кінця матчу, він повинен залишити поле та його територію. Кожна команда повинна мати воротаря на майданчику протягом усього матчу. Якщо запасного воротаря у повному захисному спорядженні немає, суддя має надати розумний час польовому гравцю, щоб одягнути захисне спорядження.*

*Команда-порушник грає з на одного гравця менше до кінця матчу.*

*Персональне покарання може бути призначене додатково до відповідного штрафу.*

14.2. Тимчасово вилучені гравці повинні перебувати у спеціально відведеному місці до того часу, поки суддя, який наклав вилучення, не дозволить їм повернутися до гри.

14.3. Тимчасово вилучені гравці можуть приєднатися до своєї команди під час перерви між чвертями та в перерві між половинами гри, після чого повинні повернутися в спеціальне місце для завершення своєї тимчасової дискваліфікації.

14.4. Тривалість тимчасового вилучення може бути продовжена у разі неналежної поведінки гравця під час вилучення.

14.5. Гравці, які були вилучені до кінця гри, повинні залишити поле та його територію.

## Суддівство

### 1. Цілі.

1.1. Суддівство в хокеї на траві — це складний, але захопливий спосіб брати участь у грі.

#### 1.2. Внесок суддів у гру:

- a. допомога у підвищенні стандарту гри на всіх рівнях, забезпечуючи, щоб гравці дотримувалися правил;
- b. забезпечення ведення гри у правильному дусі;
- c. допомога у підвищенні задоволення від гри для гравців, глядачів та інших учасників.

#### 1.3. Ці цілі можуть бути досягнуті, якщо судді:

- a. послідовні: судді зберігають повагу гравців, будучи послідовними;
- b. справедливі: рішення повинні прийматися з почуттям справедливості та чесності;
- c. підготовлені: незалежно від того, скільки часу суддя займається суддівством, важливо ретельно готуватися до кожного матчу;
- d. зосереджені: концентрацію необхідно зберігати протягом усього матчу; ніщо не повинно відволікати суддю;
- e. доступні: гарне розуміння правил повинно поєднуватися з добрими відносинами з гравцями;
- f. кращі: судді повинні прагнути ставати кращими з кожним матчем;
- g. природні: суддя повинен бути самим собою та не намагатися імітувати інших.

#### 1.4. Судді повинні:

- a. досконало знати правила хокею на траві, але керуватися духом правил та здоровим глуздом при їхньому тлумаченні;
- b. підтримувати та заохочувати майстерну гру, діяти швидко та твердо щодо порушень і застосовувати відповідні санкції;
- c. встановити контроль над грою та підтримувати його протягом усього матчу;
- d. використовувати всі доступні інструменти для забезпечення контролю;
- e. якомога більше застосовувати правило переваги, щоб забезпечити безперервність гри, не втрачаючи при цьому контроль.

## 2. Застосування правил.

### 2.1. Захист майстерної гри та покарання порушень.

а. Реальна серйозність порушення має бути виявлена, і серйозні порушення, такі як небезпечна або груба гра, повинні бути припинені вчасно і рішуче.

б. Навмисні порушення повинні суворо каратися.

с. Судді повинні продемонструвати гравцям, що за умови співпраці майстерна гра буде захищена, а матч буде перериватися лише тоді, коли це необхідно для належного його проведення.

### 2.2. Перевага.

а. Не обов'язково карати за кожне порушення, якщо порушник не отримав жодної вигоди; непотрібні перерви у перебігу матчу призводять до затримок і викликають роздратування.

б. Якщо порушено правила, суддя повинен застосувати перевагу, якщо це найсуворіше покарання.

с. Володіння м'ячем автоматично не означає наявність переваги; для застосування переваги гравець/команда з м'ячем повинні мати можливість розвивати свою гру.

д. Після того, як рішення про застосування переваги прийнято, не можна повертатися до початкового покарання.

е. Важливо передбачати перебіг матчу, дивитися далі за моментом і бути обізнаним про можливий розвиток подій у матчі.

### 2.3. Контроль.

а. Рішення повинні прийматися оперативно, рішуче, чітко та послідовно.

б. Жорстка реакція на початку матчу зазвичай допомагає запобігти повторенню порушень.

с. Гравцям заборонено неприязно ображати суперників, суддів або інших технічних осіб усно, жестами чи ставленням. Судді повинні твердо реагувати на таке зловживання і у разі необхідності застосовувати зауваження, попередження (зелену картку), тимчасове вилучення (жовту картку) або вилучення до кінця матчу. Зауваження, попередження та вилучення можуть бути застосовані як окремо, так і у поєднанні з іншими покараннями.

д. Зауваження можуть бути зроблені гравцям, що знаходяться поблизу, без зупинки матчу.

е. Хоча судді не заохочують це, можливе отримання гравцем двох зелених або двох жовтих карток за різні незначні порушення в одному матчі. Однак, якщо



порушення, за яке вже була показана картка, повторюється, не можна застосовувати ту ж картку знову, і покарання має бути суворішим.

f. Коли дається друга жовта картка, тривалість вилучення повинна бути значно довшою, ніж для першого вилучення.

g. Повинна бути чітка різниця між тривалістю вилучення жовтою картою за незначне порушення та тривалістю вилучення за більш серйозне і/або фізичне порушення.

h. Якщо гравець навмисно вчиняє серйозне порушення щодо іншого гравця, судді чи іншої офіційної особи матчу, червона картка повинна бути показана негайно.

#### 2.4. Покарання.

a. Доступний широкий спектр покарань.

b. Можна застосовувати два покарання разом для боротьби з грубими або постійними порушеннями.

### 3. Навички суддівства.

#### 3.1. Основні сфери суддівських навичок:

a. підготовка до матчу;

b. співпраця;

c. мобільність і позиціонування;

d. свисток;

e. жестикуляція;

#### 3.2. Підготовка до матчу.

a. Судді повинні ретельно готуватися до кожного матчу, прибувши на поле заздалегідь.

b. До початку матчу обидва судді повинні перевірити розмітку поля, ворота, сітки та впевнитися у відсутності небезпечного ігрового або технічного спорядження.

c. Обидва судді повинні носити форму однакового кольору, але відмінного від кольорів обох команд.

d. Одяг має відповідати умовам погоди та ситуації на полі.

e. Взуття повинно відповідати умовам поля та сприяти мобільності.

f. Суддівське спорядження включає копію чинних правил, гучний та чіткий свисток, секундомір, кольорові картки для персональних покарань та матеріали для запису деталей матчу.

#### 3.3. Співпраця.

- a. Хороша командна робота та співпраця між суддями є необхідною.
- b. До матчу судді повинні обговорити та погодити, як вони будуть працювати разом для підтримки один одного. Зоровий контакт між суддями має бути практикованим та підтримуваним.
- c. Судді повинні брати на себе відповідальність і бути готовими допомогти, коли їхній колега не бачить або має труднощі з оглядом певних ділянок поля. Якщо необхідно та за умови гарної мобільності, судді мають бути готові перетнути центральну лінію і допомогти на половині поля колеги. Це допомагає переконати гравців, що рішення прийнято правильно.
- d. Письмові записи про зараховані голи та показані картки повинні зберігатися обома суддями та бути підтверджені по закінченні матчу.

### 3.4 Мобільність і позиціонування.

- a. Судді повинні бути мобільними, щоб мати змогу переміщатися на відповідні позиції протягом матчу.
- b. Статичні судді не можуть чітко бачити гру, що заважає їм ухвалювати правильні рішення у будь-який час.
- c. Підготовлені, рухливі та добре розташовані судді можуть краще зосереджуватися на перебігу матчу та ухвалювати необхідні рішення.
- d. Кожен суддя зазвичай працює на половині поля, з центральною лінією зліва від себе.
- e. Загалом найбільш зручною позицією для суддів є розташування попереду та праворуч від команди, що атакує.
- f. Для гри між центральною лінією та своєю частиною поля судді повинні бути розташовані поблизу своєї бокової лінії.
- g. Коли гра проходить у центральній зоні або колі, судді повинні рухатися далі в поле, відходячи від бокових ліній, а за необхідності — навіть у коло, щоб бачити важливі порушення та визначати, чи є удари по воротах законними.
- h. Під час штрафних та після того, як м'яч вийшов за межі поля, судді повинні зайняти таку позицію, що дає чітке уявлення про всі можливі дії.
- i. Під час виконання штрафних судді повинні займати позицію позаду та праворуч від гравця, який виконує кидок.
- j. Судді не повинні дозволяти своєму позиціонуванню заважати перебігу гри.
- k. Судді повинні завжди бути обличчям до гравців.

### 3.5 Свисток.

- a. Свисток є основним способом комунікації суддів з гравцями, іншими суддями та іншими особами, які беруть участь у матчі.

б. Свисток повинен бути поданий рішуче і достатньо голосно, щоб всі учасники матчу могли його почути. Це не означає, що свисток повинен бути довгим і гучним протягом всього часу.

с. Тон і тривалість свистка повинні змінюватися у залежності від серйозності порушень, щоб донести цю інформацію до гравців.

### 3.6 Жестикуляція.

а. Жести повинні бути чіткими та тривати достатньо довго, щоб усі гравці та інші судді могли побачити рішення.

б. Використовувати слід тільки офіційні сигнали.

с. Під час подачі сигналу бажано залишатися нерухомим.

д. Жести, що вказують напрямком, не повинні подаватися поперек тіла.

е. Поганою є практика відводити погляд від гравців, коли показується жест або приймається рішення; це може призвести до пропуску наступних порушень, втрати концентрації або створити враження невпевненості.

## 4. Суддівські жести.

### 4.1 Час:

а. Час початку: поверніться до іншого судді та підійміть одну руку вгору.

б. Зупинка часу: поверніться до іншого судді та перехрестіть витягнуті руки в області зап'ясть над головою.

с. Залишилося дві хвилини гри: підійміть обидві руки вгору, показуючи індексними пальцями.

д. залишилась одна хвилина: підійміть одну руку вгору, вказуючи вказівним пальцем.

*Після підтвердження сигналу часу додатковий сигнал не потрібен.*

4.2 Спірний м'яч: рухайте руками по черзі вгору та вниз перед собою долонями, оберненими одна до одної.

### 4.3 М'яч поза грою:

а. М'яч вийшов за бокову лінію: вкажіть напрямком однією рукою, піднятою горизонтально.

б. М'яч вийшов за задню лінію: витягніть обидві руки горизонтально в сторони.

с. М'яч вибитий за задню лінію захисником навмисно: використовуючи праву чи ліву руку значно нижче плеча, намалюйте уявну лінію від точки, де м'яч перетнув задню лінію, до точки на центральній лінії, від якої слід відновити гру.

4.4 Зарахований гол: направте обидві руки горизонтально у бік центру поля.

#### 4.5 Проведення гри:

*Жести повинні бути показані для ігрових порушень, якщо є сумніви щодо причини рішення.*

a. Небезпечна гра: розташуйте одне передпліччя по діагоналі грудної клітки.

b. Негідна поведінка та/або поганий настрій: зупиніть гру та зробіть заспокійливі рухи вгору та вниз витягнутими обома руками долонями вниз.

c. Удар ногою: злегка підійміть ногу та торкніться її рукою біля стопи або щиколотки.

d. Піднятий м'яч: тримайте долоні одна до одної горизонтально перед собою, однією долонею приблизно на 150 мм вище іншої.

e. Блокування: тримайте схрещені передпліччя перед грудною кліткою.

f. Блокування третьої сторони або тіньове блокування: по черзі відкривайте та зімкніть схрещені передпліччя перед грудною кліткою.

g. Блокування ключки: витягніть одну руку та опустіть її на півдорозі між вертикальним і горизонтальним положенням, торкнувшись передпліччя іншою рукою.

h. Відстань 5 метрів: витягніть одну руку прямо вгору і покажіть долоню з усіма витягнутими пальцями.

#### 4.6 Штрафи:

a. Перевага: витягніть одну руку високо від плеча у напрямку, в якому грає команда, що отримує користь.

b. Вільний удар: вкажіть напрямком, піднявши одну руку горизонтально.

c. Штрафний кутовий: вкажіть на ворота обома руками, витягнутими горизонтально.

d. Штрафний: вкажіть одною рукою на позначку штрафного, а другу підійміть прямо вгору; цей жест також вказує на зупинку часу.

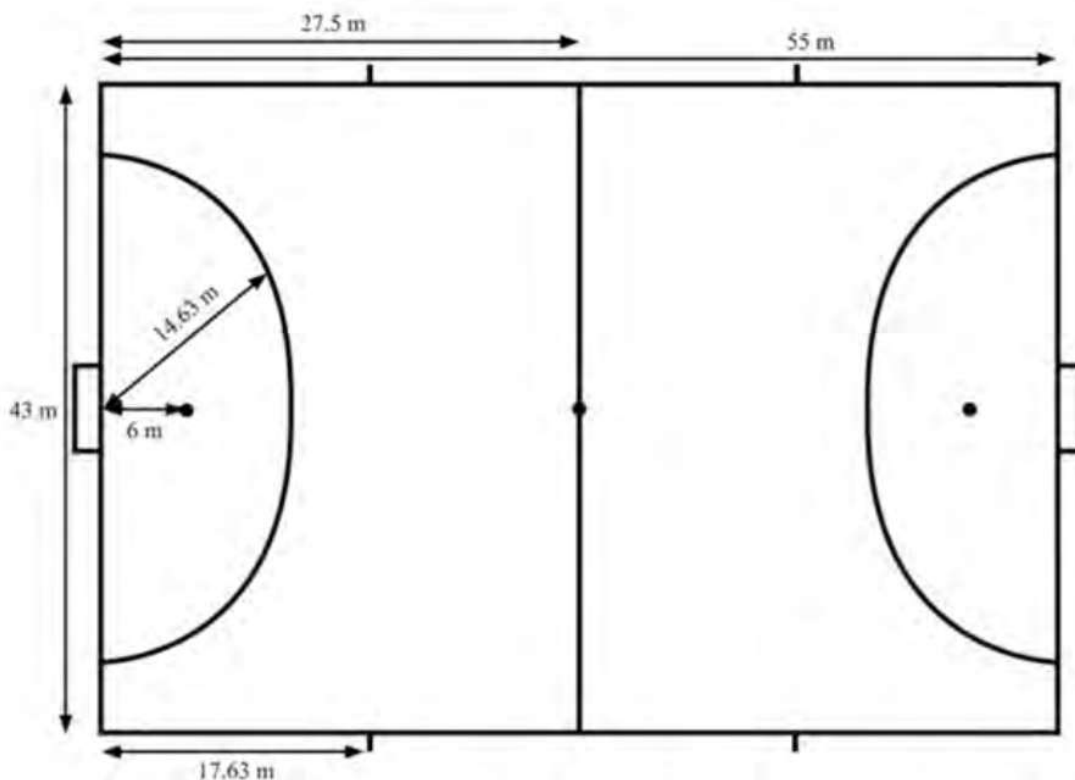
## Специфікація поля та обладнання

Для полегшення інтерпретації подано діаграми цих характеристик, але вони не обов'язково зображені в масштабі. Текст є остаточними характеристиками.

### 1. Поле та обладнання поля.

Рекомендовані розміри поля: довжина — 55 метрів, ширина — 43 метри. Ці розміри відповідають половині стандартного поля для хокею 11×11.

Зазначені розміри є максимальними, однак розмір поля може змінюватися залежно від доступного місця, типу покриття, віку, розмірів, сили та рівня підготовки гравців.



1.1. Ігрове поле прямокутне, довжиною 55 метрів, обмежене боковими лініями, і 43 метри завширшки, обмежене задніми лініями.

Ігрова поверхня повинна бути продовжена (для створення «зон стику») мінімум на 2 метри за задніми лініями та на 1 метр за боковими лініями з додатковим 1 метром у кожному випадку (тобто, загалом 3 метри на кінцях і 2 метри з боків поля). Це мінімальні вимоги з відповідними рекомендаціями щодо площ: 3 плюс 2 метри та 2 плюс 1 метр (тобто загалом 5 метрів на кінцях і 3 метри з боків поля).

## 1.2. Розмітка:

а. Ніяких позначень, крім тих, що описані в цьому правилі, не можна наносити на ігрову поверхню.

*Це обов'язково лише для полів, на яких будуть проводитися міжнародні матчі серед дорослих. Для інших полів слід звертатися до відповідних національних або континентальних федерацій для отримання подальших роз'яснень.*

б. Лінії повинні бути шириною 75 мм і чітко позначені по всій їх довжині.

с. Бокові та задні лінії, а також всі позначки між ними є частиною поля.

д. Усі позначки повинні бути виконані білим кольором.

*Білі лінії та розмітка є обов'язковими для полів, на яких відбуватимуться міжнародні матчі серед дорослих, і рекомендовані для інших матчів. Однак визнається, що мультиспортивні майданчики можуть мати лінії та розмітку іншого кольору, а також лінії та розмітку для інших видів спорту. Якщо хокей не є пріоритетним видом спорту, лінії часто жовті. Крім того, на піщаних майданчиках з білим піском жовта розмітка дає кращу видимість.*

## 1.3. Лінії та інші позначки:

а. Бокові лінії: 55 метрів — лінії периметру поля.

б. Задні лінії: 43 метри — лінії периметру поля.

с. Лінії воріт: частини задніх ліній між воротами.

д. Центральна лінія: лінія через середину поля.

е. Лінії на відстані 22,90 метра: лінії, проведені через поле на відстані 22,90 метра від кожної задньої лінії, виміряні від найбільш віддалених країв кожної лінії.

*Території, обмежені цими лініями, відповідними частинами бокових ліній та задньою лінією, називаються 23-метровими зонами.*

ф. Лінії довжиною 300 мм, нанесені за межами поля на кожній боковій лінії, з відстанню 14,63 метра від зовнішнього краю бокової лінії, паралельно задній лінії.

г. Лінії довжиною 300 мм, нанесені за межами поля на кожній задній лінії з обох боків воріт, на відстані 5 метрів і 10 метрів від зовнішнього краю найближчої стійки воріт, виміряні від найбільш віддалених країв кожної лінії.

*Ці розмітки застосовуються на всіх нових та перемаркованих полях. Однак наявні поля з попередньо нанесеними розмітками можуть використовуватись надалі.*

h. Лінії довжиною 150 мм, нанесені за межами поля на кожній задній лінії на відстані 1,83 метра від центру задньої лінії, виміряні між найближчими краями цих ліній.

і. Штрафні точки діаметром 150 мм, нанесені перед центром кожних воріт, з центром кожної точки на відстані 6,475 метра від зовнішнього краю лінії воріт.

#### 1.4. Кола:

а. Лінії довжиною 3,66 метра наносяться всередині поля паралельно заднім лініям з центрами, що знаходяться на одній лінії з центрами задніх ліній; відстань від зовнішніх країв цих 3,66-метрових ліній до зовнішніх країв задніх ліній становить 14,63 метра.

б. Ці лінії продовжуються безперервними дугами в обох напрямках до задніх ліній у вигляді чверть кіл з центрами у внутрішньому передньому куті ближніх стійок.

с. Лінії 3,66 метра і дуги називаються лініями кола; простір, обмежений цими лініями, включаючи самі лінії, називається колом.

д. Пунктирні лінії наносяться на відстані 5 метрів від зовнішніх країв кожної лінії кола; кожна пунктирна лінія починається суцільною ділянкою в верхньому центрі лінії кола, і кожна суцільна ділянка має довжину 300 мм, з проміжками між суцільними ділянками по 3 метри.

*Ці пунктирні лінії є обов'язковими для міжнародних матчів. Їх застосування для інших матчів на розсуд національних асоціацій.*

Таблиця щодо допустимих розмірів ігрового поля.

Позначення	Метри	Позначення	Метри
A	55.00	M	0.15
B	45.70	N	3.66
C	22.90	P	14.63
D	0.30	Q	91.40
E	5.00	1	мінімум 2.00
F	3.00	2	1.00
G	0.30	(1 + 2)	мінімум 3.00
H*	4.975*	3	мінімум 1.00
I*	9.975*	4	1.00
J	14.63	(3 + 4)	мінімум 2.00
K	3.66		
L	6.475		

*\*Відстань H і I вимірюються від лінії, на якій ставляться ворота, а не від стійки воріт; відстань від стійки воріт 5 та 10 метрів відповідно.*

#### 1.5. Ворота:

а. Дві вертикальні стійки воріт, з'єднані горизонтальною перекладиною, розміщені у центрі кожної задньої лінії на зовнішній позначці.

b. Стійки воріт і перекладина білі, прямокутні в перерізі, шириною 50 мм і глибиною від 50 мм до 75 мм.

c. Стійки воріт не повинні виходити вертикально за межі поперечини, і поперечина не повинна виходити горизонтально за стійки воріт.

d. Відстань між внутрішніми краями воріт становить 3,66 метра, а відстань від нижнього краю поперечини до землі — 2,14 метра.

e. Простір поза полем, за стійками воріт і поперечиною, оточений сіткою, боковими бортиками та задньою панеллю, має глибину мінімум 0,90 метра на рівні поперечини та мінімум 1,20 метра на рівні землі.

#### 1.6. Бокові та задні борти:

a. Бокові борти мають висоту 460 мм і мінімум 1,20 метра в довжину.

b. Задні борти мають висоту 460 мм і довжину 3,66 метра.

c. Бокові борти розміщуються на землі під прямим кутом до задньої лінії та фіксуються на задній частині стійок воріт без збільшення їх ширини.

d. Задні борти розташовуються на землі під прямим кутом до бокових бортів і паралельно задній лінії, і фіксуються на кінці бокових бортів.

e. Бокові та задні борти зсередини мають темний колір.

#### 1.7. Сітки:

a. Максимальний розмір вічка сітки — 45 мм.

b. Кріплення до задньої частини стійок воріт та поперечини здійснюється з інтервалами не більше 150 мм.

c. Сітки повинні висіти зовні або бути прикріплені до бокових і задніх бортів таким чином, щоб вони висіли вільно і не було можливості, щоб м'яч відскочив від сітки назад на поле.

d. Сітки закріплюються так, щоб м'яч не міг пройти між сіткою та стійками воріт, поперечиною, боковими та задніми бортами.

e. Сітки повинні бути закріплені вільно (не натягнуті), щоб запобігти відскоку м'яча.

#### 1.8. Прапорці:

a. Мають висоту від 1,20 до 1,50 метра.

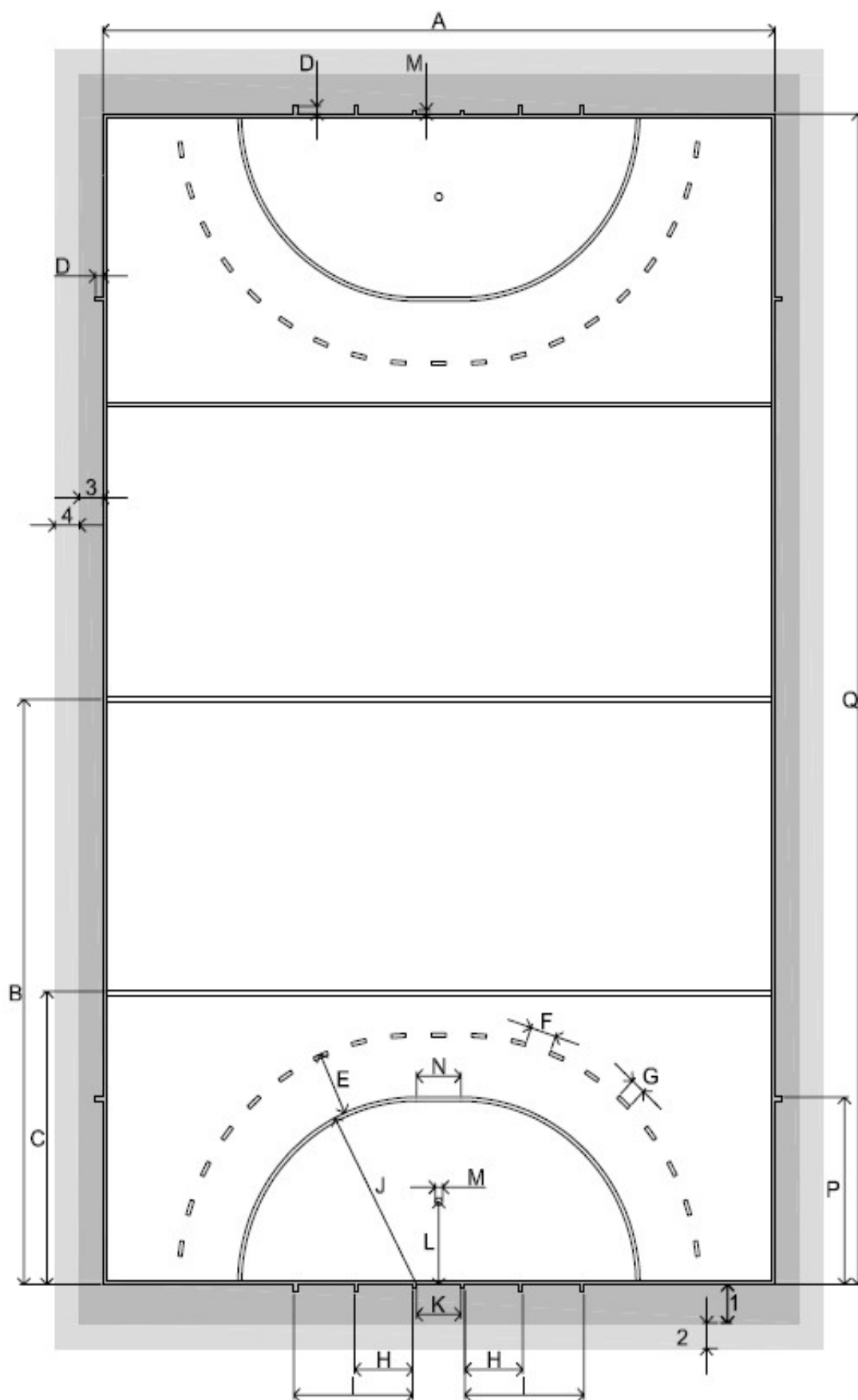
b. Розміщують у кожному куті поля.

c. Не повинні бути небезпечними.

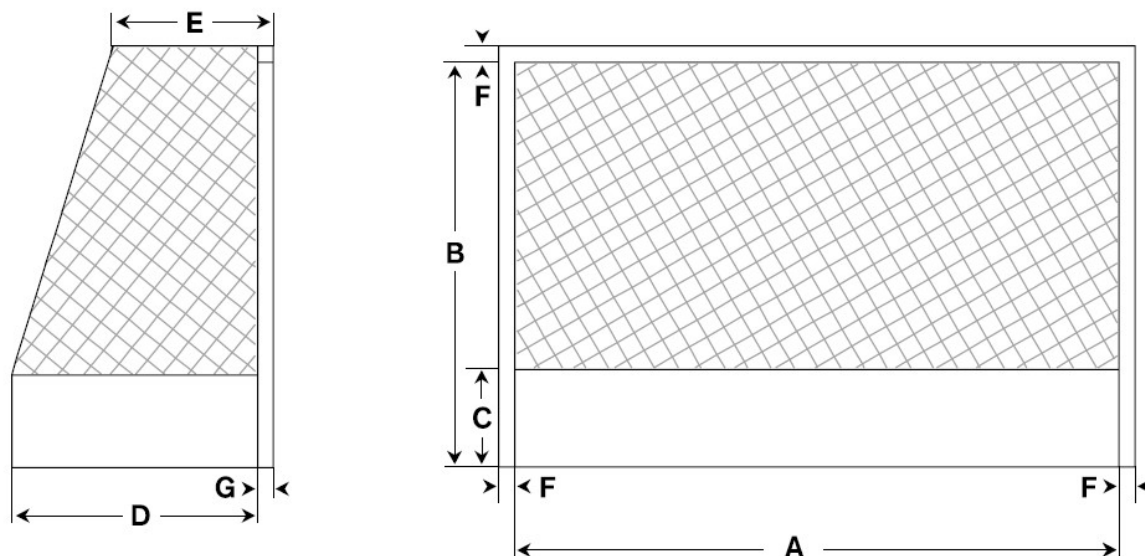
d. Якщо прапорці нерозбірні, вони повинні кріпитися на пружинній основі.

e. Повинні мати прапори, ширина або довжина яких не перевищує 300 мм.

# Ігрове поле



## Ворота



Таблиця щодо допустимих розмірів воріт.

Позначення	Метри	Позначення	Метри
A	3.66	E	мінімум 0.90
B	2.14	F	0.050
C	0.46	G	від 0.050 до 0.075
D	мінімум 1.20		

## 2. Ключка.

*Наступна специфікація стосується всього хокею з 1 січня 2013 року. Однак національним асоціаціям пропонується застосовувати цю специфікацію на свій розсуд для нижчих рівнів гри в хокей, де доцільно дозволити подальше використання ключок, що відповідають попередній специфікації.*

*Зміна максимальної довжини хокейної ключки набирає чинності з 1 січня 2015 року.*

*Всі вимірювання та інші специфікації проводяться з урахуванням будь-яких покриттів або додаткових фіксаторів, прикріплених до ключки (тобто, ключки у тому вигляді, в якому вона використовується на полі).*

2.1. Цей розділ визначає властивості ключки. Властивості, що виходять за межі специфікацій, заборонені. Хоча властивості описані як найточніше, ФІН залишає за собою право заборонити будь-яку ключку, яка, на думку Комітету з правил ФІН, є небезпечною або може мати шкідливий вплив на хід гри.

2.2. Форму та розміри ключки перевіряють, поклавши її ігровою стороною вниз на плоску поверхню, позначену лініями, показаними на рис. 3 і 4. Лінії А, А1, В, В1 і Y є паралельними та перпендикулярними до ліній С і Х.

між лініями А та А1	51 мм
між лініями А та В	20 мм
між лініями А1 та В1	20 мм
між лініями А та Y	25,5 мм
між лініями С та Х	100 мм

2.3. Ключка має традиційну форму, що складається з ручки та голови:

а. Ключка розташована на малюнках 3 та 4 так, щоб лінія Y проходила через центр вершини ручки; ручка ключки починається з лінії С і продовжується в напрямку Y+.

б. Основа голови ключки розташована так, щоб вона торкалася лінії Х; голова ключки починається з лінії Х і закінчується на лінії С.

2.4. Ключка оцінюється з урахуванням будь-якого покриття, яке належить до ключки, а також фіксації чи покриття ключки.

2.5. У будь-яких з наведених специфікацій застосовуються наступні визначення:

а. «Гладка» означає без грубих або гострих частин. Поверхня повинна бути рівною і регулярною, без помітних виступів або заглиблень, не грубою, без зморшок, ямок, борозенок або рисок. Жоден край не може мати радіус кута менший за 3 мм.

б. «Плоска» означає без вигнутих, випуклих або заглиблених частин з радіусом меншим за 2 м, який плавно переходить у ребро з радіусом не меншим за 3 мм.

с. «Безперервний» означає весь визначений об'єкт без перерви.

2.6. Ігровою стороною ключки є вся сторона, зображена на малюнках 3 та 4, та краї цієї сторони.

2.7. Перехід від ручки до голови ключки має бути плавним і безперервним без будь-яких нерівностей чи інших перерв.

2.8. Голова ключки повинна мати форму «J» або «U», де перевернутий або відкритий кінець обмежений лінією С.

2.9. Голова не обмежена між лініями С та Х у напрямках Х- або Х+.

2.10. Голова повинна бути плоскою тільки з лівого боку (з боку, який знаходиться зліва від гравця, коли ключка тримається так, що відкрита частина голови спрямована прямо від гравця, тобто, з боку, показаному на схемах).

2.11. Дозволяється одне опукле або увігнуте відхилення з плавним, безперервним профілем, максимально 4 мм в будь-якій точці на плоскій ігровій стороні голови ключки та будь-якому її продовженні вздовж ручки.

*Відхилення перевіряється шляхом розміщення прямої лінійки довжиною 53 мм на ключці в будь-якій точці вздовж ігрової сторони та використання стандартного вимірювального інструмента з гострим наконечником; пристрій, що використовується для вимірювання вигину або нахилу, показаний на малюнку, також може бути використаний для цієї мети. Глибина увігнутого вигину під прямою лінійкою не повинна перевищувати 4 мм. Інші вм'ятини або борозни на ігровій стороні ключки не допускаються.*

2.12. Плоска ігрова сторона голови ключки та її продовження вздовж ручки повинні бути гладкими.

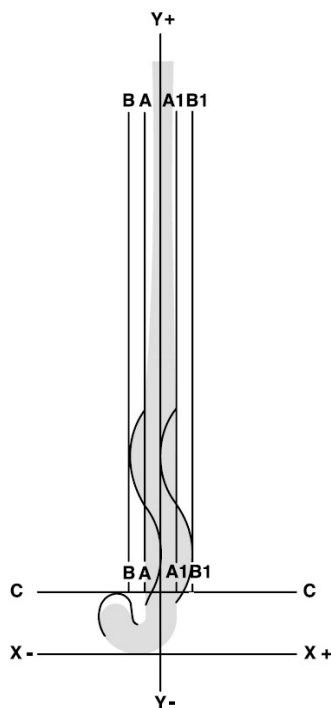
2.13. Повороти або викривлення плоскої ігрової сторони ключки від голови та її продовження вздовж ручки не допускаються; тобто перетин площини плоскої ігрової сторони ключки з будь-якою площиною, що включає всю або частину плоскої сторони ручки, повинен залишатися паралельним лінії С-С.

2.14. Допускається згин або вигин ручки за лінію А лише один раз до граничної лінії В на максимум, але не допускається додатковий згин або вигин, який виступає за лінію А1 до граничної лінії В1 на максимум.

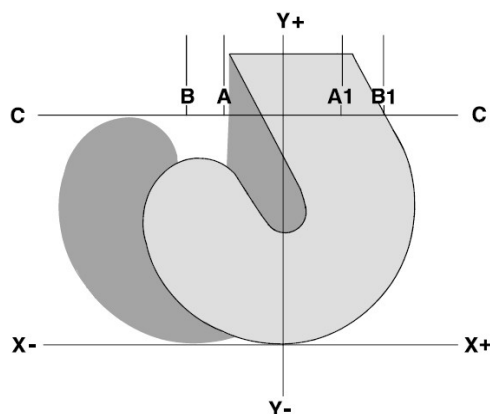
2.15. Будь-яка кривизна по довжині ключки (вигин або нахил) повинна мати суцільний гладкий профіль вздовж усієї довжини, повинна проходити вздовж ігрової сторони або задньої частини ключки, але не обох одночасно, і обмежується глибиною 25 мм. Точка максимального вигину не повинна бути ближче до основи головки ключки (лінія Х на рис. 3) більше ніж на 200 мм. Кілька вигинів заборонено.

*Ключка укладається ігровою стороною вниз на рівну поверхню в її природному положенні відпочинку, як показано на малюнку. Пристрій, показаний на малюнку, використовується для вимірювання вигину або нахилу і ставиться*

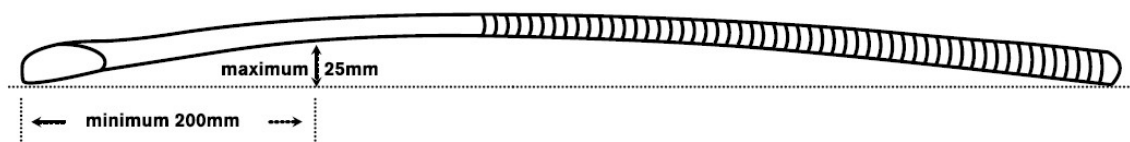
зі своєю основою на тестову поверхню. Кінець пристрою висотою 25 мм не повинен проходити більше ніж на 8 мм під ключкою в будь-якій точці; тобто цей кінець пристрою не повинен вільно проходити під ключкою настільки, щоб край ключки торкався решти частини пристрою.



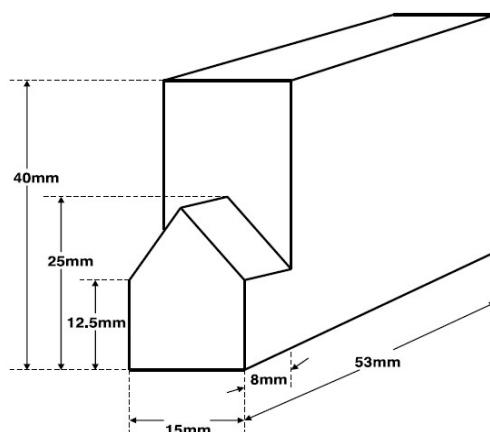
Ключка



Голова ключки



Загин ключки



Інструмент для вимірювання загину ключки



2.16. Краї та неігрова сторона (задня частина) ключки повинні бути закругленими та мати суцільний гладкий профіль. Плоскі ділянки на краях або задній частині ключки не допускаються.

*Гладкі та неглибокі хвилі або заглиблення на задній частині ручки дозволяються з максимальною глибиною 4 мм. Жодні хвилі або заглиблення не допускаються на зворотній стороні голови ключки.*

2.17. Включаючи будь-які додаткові покриття, ключка повинна проходити через кільце з внутрішнім діаметром 51 мм.

2.18. Загальна вага ключки не повинна перевищувати 737 грамів. Довжина ключки, виміряна від верхньої частини ручки до нижньої частини голови ключки (лінія X на рис. 3), не повинна перевищувати 105 см.

2.19. Швидкість м'яча не повинна перевищувати 98 % швидкості голови ключки за умов тестування.

*Швидкість м'яча визначається за допомогою серії з 5 тестів при швидкості ключки 80 км/год на тренажері лабораторії, схваленої ФІН. Швидкість м'яча обчислюється від моменту, коли м'яч проходить дві точки вимірювання, і виражається у відношенні до зазначеної швидкості ключки. Використовуються м'ячі, схвалені ФІН. Тест проводиться при лабораторних умовах з температурою близько 20°C і відносною вологістю близько 50 %.*

2.20. Вся ключка повинна бути гладкою.

*Будь-яка ключка, яка становить потенційну небезпеку для гри, заборонена.*

2.21. Ключка та можливі додаткові елементи можуть бути виготовлені або містити будь-який матеріал, крім металу або металевих компонентів, якщо це придатно для гри в хокей і не є небезпечним.

2.22. Нанесення стрічок і смол допускається за умови, що вони не є небезпечними та ключка відповідає вищезазначеним вимогам.

### **3. М'яч.**

#### **3.1. М'яч:**

- a. сферичної форми;
- b. має окружність від 224 мм до 235 мм;
- c. важить від 156 до 163 грамів;
- d. виготовлений з будь-якого матеріалу і може бути пофарбований у білий колір (або в узгоджений колір, який контрастує з ігровою поверхнею);

е. твердий, з гладкою поверхнею, але дозволені заглиблення.

#### **4. Спорядження воротаря.**

##### **4.1. Захист рук:**

а. кожен захист має максимальну ширину 228 мм і довжину 355 мм у горизонтальному положенні долонею вгору;

б. не повинен мати жодних додаткових елементів для утримання ключки, коли вона не тримається в руці.

4.2. Щитки для ніг: кожен має максимальну ширину 300 мм, коли одягнений на ногу воротаря.

*Розміри захисту для рук і ніг воротаря вимірюються за допомогою шаблонів з відповідними внутрішніми розмірами.*



## Додаткова інформація

Міжнародна федерація хокею (FІН) може надати інформацію з різних питань для підтримки участі в цьому виді спорту. Зокрема, Правила хокею згадуються у Правилах HockeyID та доступні на веб-сайті FІН.

Правила хокею та багато іншої інформації про хокей доступні на веб-сайті FІН:  
[www.fih.hockey](http://www.fih.hockey)

або звернувшись до офісу FІН:

Міжнародна федерація хокею на траві  
Rue du Valentin 61  
CH 1004, Lausanne, Switzerland



+41 (21) 641 0606



+41 (21) 641 0607



info@fih.hockey



www.fih.hockey

Авторське право © FІН 2022

Авторське право на ці правила належить Міжнародній федерації хокею на траві. Зміст може бути відтворений або перекладений для розповсюдження або перепродажу афілійованими національними асоціаціями. Перепублікації повинні відтворювати вигляд цих правил та містити наступний текст: “Перепубліковано за дозволом Міжнародної федерації хокею на траві”. Національні асоціації, що шукають вказівки щодо перепублікації цієї книги, повинні звертатися до офісу FІН.