

Международная федерация спорта на инвалидных  
колясках (IWAS)



**IWAS ХОККЕЙ НА ЭЛЕКТРОКОЛЯСКАХ**  
Спортивная секция IWAS  
<https://powerchairhockey.org/>



## **ПРАВИЛА ИГРЫ**

### **Хоккей на электроколясках**

### **Florbool**

## **ПРАВИЛА ИГРЫ**

---

### **РАЗДЕЛ А**

### **ИГРА**

---

- A.1. Цель игры
  - A.2. Правила игры
- 

### **РАЗДЕЛ В**

### **ИГРОВОЕ ПОЛЕ**

---

- B.1. Игровое поле
  - B.2. Границы поля
  - B.3. Линии, поля и точки
  - B.4. Цель
- 

### **РАЗДЕЛ С**

### **ИНВЕНТАРЬ**

---

- C.1. Мяч
  - C.2. Ключка
  - C.3. Т-ключка
  - C.4. Электроколяска
- 

### **РАЗДЕЛ D**

### **КОМАНДА**

---

- D.1. Игроки
  - D.2. Капитан
  - D.3. Запасные
  - D.4. Тренера
- 

### **РАЗДЕЛ E**

### **ИГРОВОЕ ВРЕМЯ**

---

- E.1. Время игры
  - E.2. Тайм-аут
  - E.3. Дополнительное время
- 

### **РАЗДЕЛ F**

### **ОБРАЩЕНИЕ С ИНВЕНТАРЕМ**

---

- F.1. Управление электроколяской
  - F.2. Игра с мячом
  - F.3. Использование клюшки
- 

### **РАЗДЕЛ G**

### **ПРАВИЛА ИГРЫ**

---

- G.1. Цель игры
- G.2. Мяч в не игры
- G.3. Удаленный мяч
- G.4. Правило трех секунд
- G.5. Границы поля

---

**РАЗДЕЛ Н****УВАЖЕНИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ**

---

- Н.1. Личный контакт
- Н.2. Интернациональное уважение
- Н.3. Интернациональные нарушения
- Н.4. Нарушение дисциплины

---

**РАЗДЕЛ I****ПЕНАЛЬТИ**

---

- I.1. Предупреждения
- I.2. Штрафное время
- I.3. Дисквалификация

---

**РАЗДЕЛ J****НАЧАЛО ИЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ**

---

- J.1. Сбрасывание
- J.2. Мяч у судьи
- J.3. Мяч у вратаря
- J.4. Свободный мяч
- J.5. Пенальти
- J.6. Серия пенальти



**А.1. Цель игры**

А.1.1. Цель игры - забить больше голов, чем у противостоящей команды, при этом играя в рамках правил и регламента.

**А.2. Правила игры**

А.2.1. Игра должна идти по интернациональным правилам Хоккея на электроколясках.

А.2.2. Арбитры уполномочены принимать решения во всех случаях, не попадающих под действие правил.

А.2.3. Матч контролируется двумя арбитрами, т.е. старшим арбитром и вторым арбитром и как минимум один помощник матча.

---

**РАЗДЕЛ В****ИГРОВОЕ ПОЛЕ****В.1. Игровое поле**

В.1.1. Игровое поле должно быть прямоугольным с круглыми углами, жёстким и гладким полом.

В.1.2. Игровое поле должно быть 26 м. длиной и 16 м. шириной. Допускаются отклонения: с минимальные измерения 24 м. длиной и 14 м. шириной, максимальные 26 м. длиной и 16 м. шириной.

В.1.3. Игровая поверхность должна быть изготовлена из дерева или синтетического материала.

**В.2. Границы**

В.2.1. Игровое поле огорожено бортиком высотой 20 см., образующими угол от 80 до 90 градусов с наклоном со стороны игрового поля.

В.2.2. Все углы игрового поля должны быть закруглёнными.

**В.3. Линии, зоны, разметки.**

В.3.1. Игровая зона состоит из следующих линий, областей разметки:

- *Центральная линия:* Центральная линия должна быть параллельна коротким сторонам игрового поля и делит игровое поле на две половины равного размера.
- *Линия пенальти:* Две линии пенальти должны быть параллельны коротким сторонам игрового поля на расстоянии 7,5 м. с коротких сторон игрового поля.
- *Линия ворот:* Две линии ворот должны быть параллельны коротким сторонам игрового поля на расстоянии 2,5 м. с коротких сторон игрового поля.
- *Штанги:* Штанги должны быть обозначены короткими линиями, перпендикулярными линиям ворот.
- *Нейтральная зона:* Площадь между линиями пенальти

- *Линия пенальти:* Две зоны между линией штрафной и короткими сторонами игрового поля, включая линию пенальти.
- *Ворота:* Две полукруговые части, включая линию ворот. Участки имеют радиус 1,75 м., измеренный от центра линии ворот.
- *Границы ворот:* Две линии полукруга, граничащие с зонами ворот.
  
- *Центральная точка средней линии:* Точка в середине центральной линии.
- *Центральная точка линии пенальти:* Место в середине каждой линии пенальти.
- *Зона команды:* Две зоны вне игрового поля со стороны таблицы матчей, между линиями пенальти и коротких сторон игрового поля, по 7,5 м. в длину каждая и с глубиной 2 м., измеренной от зоны судьи.
- *Зона судьи:* Зона вокруг игрового поля, 1м. по ширине.
- *Вход/Выход:* Границы нейтральной области перед табло
- *Табло:* Таблица в удлинении центральной линии, 1м. вне игрового поля.
- *Трибуна:* Зона вокруг игрового поля 1м. вне зоны арбитра, зоны команды и табло.

В.3.2. Зона второго судьи должна быть ограждена.

В.3.3. Все разметки должны быть нанесены линиями, 4-5 см. по ширине, в четко видимом цвете.

#### **В.4. Ворота**

В.4.1. Ширина 250 см.

В.4.2. Высота 20 см.

В.4.3. Глубина 40 см.

В.4.4. Сетка ворот закрыта таким образом, что мяч не может пройти через нее. Сетка ворот не должна быть ослабленной.

В.4.5. Мяч должен помещаться в ворота.

В.4.6. Ворота должны быть обращены к центру поля.

## **РАЗДЕЛ С**

## **ИНВЕНТАРЬ**

### **С.1. Мяч**

С.1.1. К игре допускаются только специальные сертифицированные мячи. Мяч должен быть сделан из пластмассы, его диаметр составляет 72 мм, максимальная масса — 23 грамма. В мячике имеется 26 отверстий. Он должен быть покрашен в однотонный цвет нефлюоресцентной краской.

### **С.2. Ключка**

С.2.1. Ключка должна быть непрозрачной и из синтетического материала.

С.2.2. Ключка не должна иметь шероховатых краев, выступающих опор или других острых частей.

С.2.3. Ключка должна быть не длиннее 112 см. измеряется от лезвия.

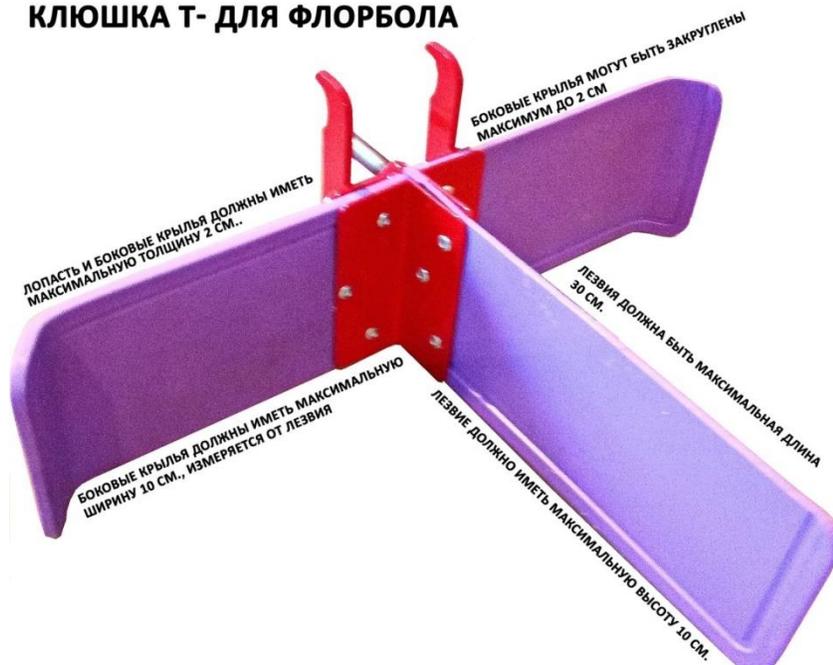
С.2.4. Ключка должна быть сконструирована как цельная.

- С.2.5. Лезвие клюшки должно быть минимальной толщиной 0,8 см и максимальной толщиной 1 см.
- С.2.6. Угол лезвия не должен превышать 3 см.
- С.2.7. Клюшку нельзя крепить к креслу коляске.
- С.2.8. Игрок должен пристегнуть к креслу коляске.
- С.2.9. Если клюшка не соответствует правилам, игрок удаляется с поля.

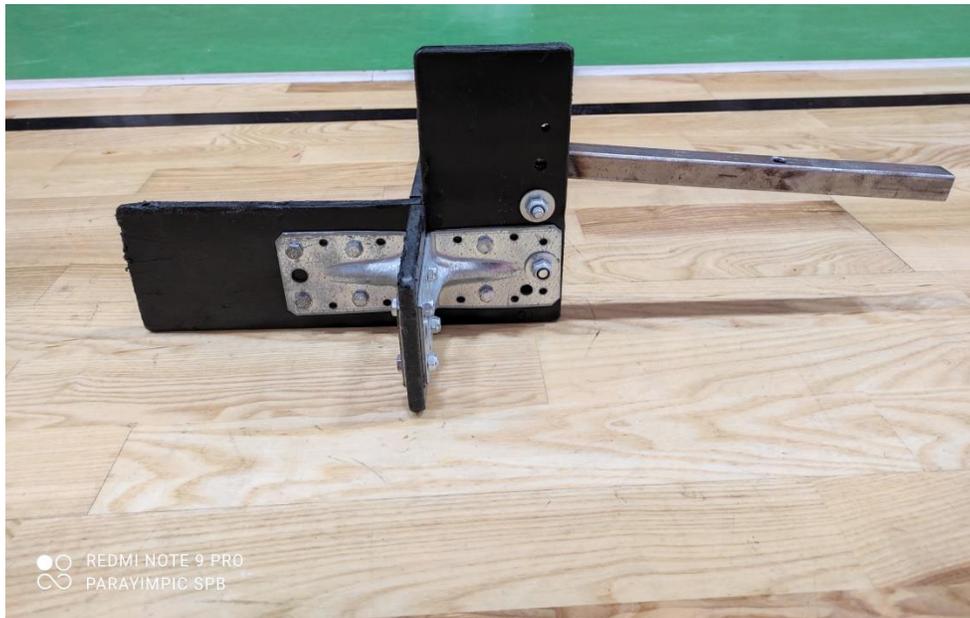
### С.3. Т-клюшка

- С.3.1. Т-клюшка прикреплена спереди электроколяски.
- С.3.2. Дистанция между Т-клюшкой и электроколяски не должно превышать 50 см.
- С.3.3. Т-клюшка имеет одно лезвие и 2 крыла по бокам.
- С.3.4. Лезвие и крылья должны быть из синтетического материала и непрозрачные.
- С.3.5. Соединение, которое крепит боковые крылья к лезвию, и соединение, которое крепит Т-клюшку к защите, может быть выполнено из металла и/или алюминия.
- С.3.6. Т-клюшка находится на высоте чтоб свободно катить мяч.
- С.3.7. Лезвие должно быть высотой 30 см.
- С.3.8. Лезвие должно быть 20 см. и крылья 10 см.
- С.3.9. Лезвия и крылья должны быть толщиной 2 см.

### КЛЮШКА Т- ДЛЯ ФЛОРБОЛА



- С.3.10. Боковые крылья по бокам лезвия под углом от 75 до 90 градусов.
- С.3.11. Боковые крылья имеют максимальную высоту 10 см.
- С.3.12. Крылья имеют максимальную ширину 10 см, измеряется от лезвия.
- С.3.13. Игрок, использующий Т-клюшку, которая не соответствует положениям статьи С.3. будет отправлен арбитром с игрового поля.



#### **С.4. Электроколяска**

- С.4.1. Двигатель должен быть с электроприводом с максимум 6 колесами, включая максимум 2 предохранительных колеса. Электрические скутеры и тележки не допускаются.
- С.4.2. Электроколяска должна быть без острых выступающих частей.
- С.4.3. Все части электроколяски, за исключением колес должны находиться на высоте, под которой мяч может свободно катиться.
- С.4.4. Ненужные и съемные препятствия и атрибуты не могут находиться под, на, в или у электроколяски.
- С.4.5. Разрешается играть с защитой вокруг электроколяски для защиты тела игрока и/или электроколяски.  
Защита должна быть закругленной и свободной от острых и/или выступающих частей.  
Защита должна быть установлена на высоте, которая не препятствует мячу.  
Защита не должна быть шире 5 см.
- С.4.6. Шины электроколяски не должны оставлять следов на поле.
- С.4.7. Игрок на электроколяске, не отвечающий требованиям статьи С.4. будет отправлен арбитром с игрового поля.

## D.1 Команда

D.1.1 Каждой команде позволяется иметь:

- Макс. 1 Капитан
- Макс. 2 Тренеры
- Макс. 10 Помощников команды
- Макс. 10 Игроков

## D.2. Игроки

D.2.1. Каждая команда должна иметь 1 вратаря и 4 игрока на игровом поле.

D.2.3. Игроки должны использовать клюшку или Т-клюшку.

D.2.4. Вратарь играет с Т-образной клюшкой.



ЛАНГЕТКА НА РУКЕ ДЛЯ УДЕРЖАНИЯ КЛЮДШКИ

- D.2.5. Игроки не должны брать с собой лишнюю атрибутику на электроколяску.
- D.2.2. Все игроки должны быть идентифицированы по игровому номеру на передней части майки и задней части электроколяски, прочно прикрепленной и отчетливо видимой табличкой её размер должен быть формата А3.
- D.2.3. Реклама на рубашках допускается при условии, что номер игрока четко видны.
- D.2.4. Игрок может носить защитные средства, такие как ремни безопасности, очки, шлем, наколенники или налокотники.
- D.2.5. Игрок не должен выходить или покидать игровое поле во время игры без разрешения старшего арбитра. Если игрок действительно выходит на игровое поле или покидает его без разрешения, это будет считаться проступком и игрок будет дисквалифицирован.
- D.2.6. Во время перерыва командам разрешается покинуть игровую зону.

Игроку не разрешается играть в более низком функциональном классе, чем функциональный класс, в котором игрок классифицирован.

### **D.3. Капитан**

- D.3.1. У каждой команды должен быть капитан, с узнаваемой капитанской повязкой на руке.
- D.3.2. Капитан представляет команду и может подойти к арбитру для обсуждения правил и необходимой информации.
- D.3.3. Перед началом матча арбитр должен сообщить капитану, чей мяч.
- D.3.4. Команда, которая выигрывает бросок, может либо выбрать, какие ворота она хочет защищать, либо взять открывающий мяч.
- D.3.5. Если капитан покидает игровое поле, капитан сообщает старшему арбитру, какой игрок заменит капитана.
- D.3.6. Капитан проверяет и подписывает форму матча непосредственно после матча.

### **D.4. Замены игроков**

- D.4.1. Каждая команда имеет права на 5 замен за игру.
- D.4.2. Все замены остаются в зоне команды во время матча, за следующими исключениями:
  - Во время перерыва заменам разрешается покинуть игровую зону.
- D.4.3. Игрок, которого необходимо заменить, объявляется тренеру.
- D.4.4. Арбитр утверждает замену, как только в матче происходит остановка.
- D.4.5. Замена происходит в области замещения со стороны собственной команды. замена должен быть завершен. как можно быстрее. Нарушение этого правила может быть наказано арбитром в соответствии со статьей Н.2. и статья Н.4. (задержка игры).
- D.4.6. Когда заменяющий занял позицию в игровом поле, матч будет возобновлен арбитром на позиции, в которой он был остановлен.
- D.4.7. Если игрок не может продолжить игру или травма игрока устранена в течение технического тайм-аута в течение 1 минуты, то данный игрок должен быть заменен для продолжения матча.

## **D.5. Тренеры и помощники команды.**

D.5.1. Один тренер и один помощник тренера могут тренировать команду

D.4.2. Тренер отвечает:

- Обеспечение соответствия игроков требованиям в отношении (разделу С.2. С.3), электроколяски (разделу С.4.) и команды (разделу D.).
- Проверка имен игроков, номеров игроков и класса игроков на форме матча перед началом матча.
- Обеспечение присутствия команды на игровом поле в срок и готовности к игре.
- Объявление для разрешения на замену игрока.
- Объявление для выделенного тайм-аута.
- Обеспечение того, чтобы количество команды на игровом поле не превышала 5 игроков.

D.4.2. Во время матча Тренеры и другие Члены Команды должны оставаться в зоне своей команды за следующими исключениями:

- Тренерам и другим членам Команды разрешается покидать игровую зону для получение мед. помощи.
- Во время перерыва и технического тайм-аута тренерам и другим членам команды разрешается выходить с игрового поля.
- В случае травмы или дефекта электроколяски тренерам и другим членам команды разрешается выходить/покидать игровое поля после того, как арбитр остановил матч.

---

## **РАЗДЕЛ Е**

## **ПОЛОЖЕНИЯ В ОТНОШЕНИИ ВРЕМЕНИ**

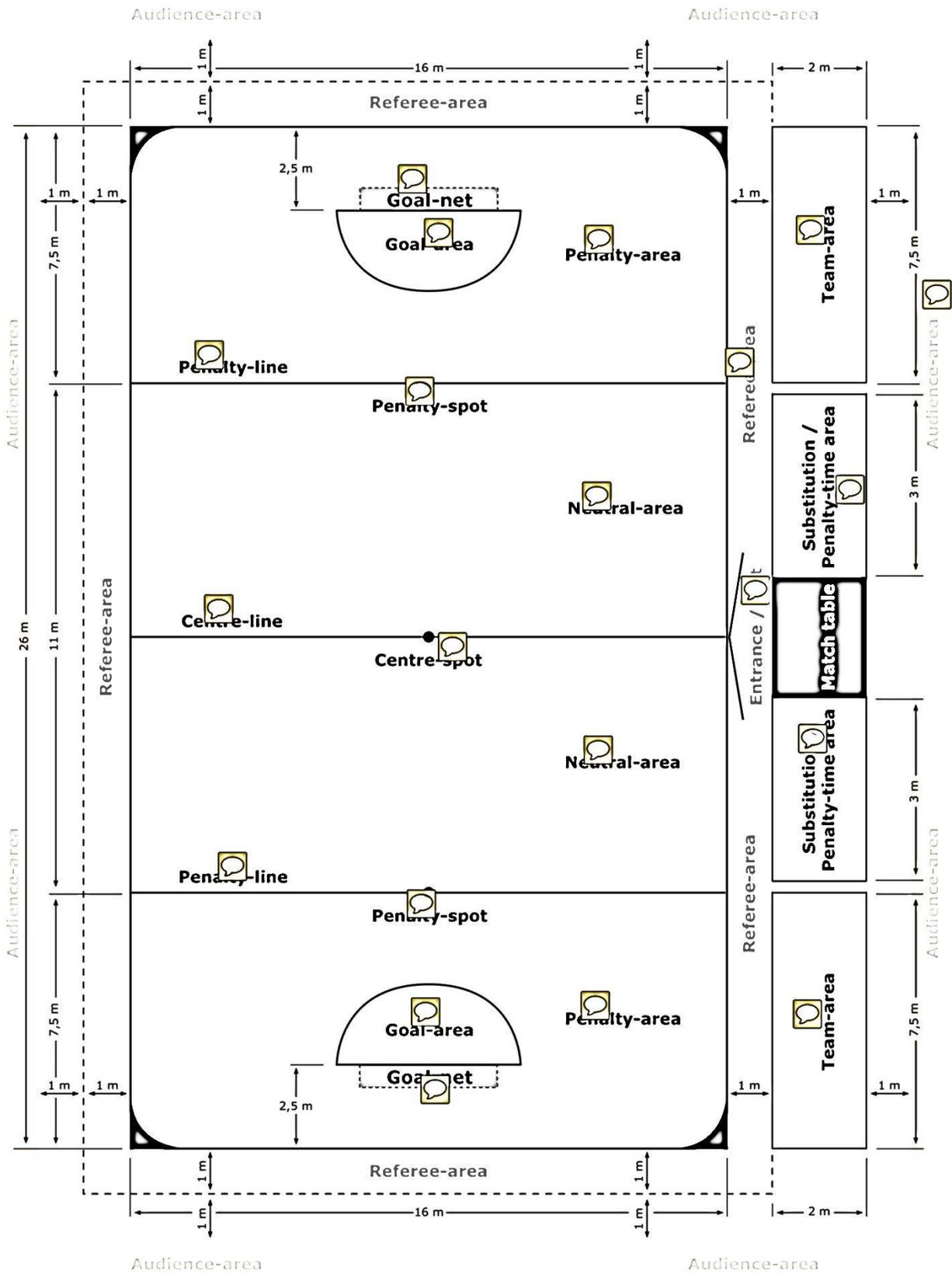
---

### **E.1. Время игры.**

E.1.1. Матч состоит из двух таймов матча по 20 минут фактического игрового времени, с перерывом в 10 минут.

E.1.2. Арбитр должен свистеть для начала матча и/или остановки и возобновления игры.

E.1.3. Матч и первый тайм или дополнительное время заканчивается, как только рефери завершает матч официально, давая конечный сигнал свистком.



## **Е.2. Перерыв**

- Е.2.1. В течение каждого тайма матча каждая команда может взять 1 выделенный тайм-аутом.
- Е.2.2. Продолжительность выделенного тайм-аута составляет 1 минуту.
- Е.2.3. Неиспользованный выделенный тайм-аут не может быть отложен на следующую половину матча.
- Е.2.4. Табло сигнализирует о тайм-аут.

## **Е.3. Дополнительное время**

- Е.3.1. Если счет после основного времени будет все еще равен, матч должен быть решен в дополнительное время и/или в серии штрафных ударов.
- Е.3.2. • Главный судья бросает монету между капитанами команды для определения первого удара.  
Победитель броска решает, какая команда начнет бить штрафной.
  - Каждый игрок (включая замены) может принять участие в штрафных ударах, кроме игрока со штрафом времени, остающимся после дополнительного времени.
  - Тренеры должны, в письменной форме, сообщить судье назвав 3 игроков, которые будут бить штрафные.
  - Тренеры должны, в письменной форме, сообщить судье вратаря.
  - Рефери ответственны за обеспечение, что снимки штрафа сделаны в точном заказе, как отмечено тренером.
  - Только игроки, которые будут бить штрафной, вратарей и рефери, присутствуют на игровой площадке.
  - Штрафные должны биться поочередно.
  - 3 игрока каждой команды должны сделать по одному удару.
  - .
  - Если счет после первой серии штрафных ударов будет все еще равен, а матч должен быть решён, серии штрафных ударов будет продолжена до достижения решающего результата

---

**Ф.1. Правила****Вождение электроколяской**

---

- Ф.1.1. Стопы должны быть на высоте чтоб мяч свободно прокатывался под ними.
- Ф.1.2. Во время матча игрок должен сидеть в электроколяске.
- Ф.1.3. Электроколяска должна быть максимальной скоростью 15 км/ч.
- Ф.1.4. Контакт электроколясок и/или контакт с рефери не допускается.
- Ф.1.5. В случае неисправности электроколяски рефери объявляет технический таймаут если за таймаут (1 минута) неисправность не решена, то меняется коляска.

**Ф.2. Игра мячом.**

Ф.2.1. В мяч можно играть клюшкой и т-клюшкой.

Ф.2.2. Мяч не может разыгрываться выше 20 см. нарушение этого правила наказывается арбитром в соответствии с разделами Н. и I.

Ф.2.3. Игроку запрещается:

- Наезжать на мяч.
- Брать мяч в руки или какой (частью) тела.
- Играть в мяч опасным или пугающим человека способом (опасная игра). Такие нарушения рассматриваются в соответствии с разделами Н. и I.

Ф.2.4. Контакт клюшки с клюшкой другого игрока допускается, только в попытке разыграть мяч.

Ф.2.5. Запрещается:

- Бросать клюшку.
- Выбивать клюшку противника из рук.
- Хватать противника.
- Поднимать клюшку на такую высоту, которая может быть опасной, пугающей или мешающей другому человеку.

Эти нарушение могут быть непреднамеренными, умышленными и подлежат наказанию в соответствии с разделами Н. и I

**G.1. Гол.**

G.1.1. Гол считается, если мяч полностью пересёк линию ворот.

G.1.2. Гол считается одним очком.

G.1.3. Если мяч попадает в вратаря потом в ворота мяч засчитывается.

G.1.4. Если мяч попадает в арбитра потом в ворота, то гол не засчитывается. Игра продолжается от ворот.

G.1.4. После забитого гола, матч продолжается с середины поля.

**G.2. Мяч.**

G.2.1. Если мяч улетел за линию поля, игра будет продолжена с того же места, другой командой.

G.2.2. Мяч называется "мертвым", если он не может быть сыгран по следующей причине:

- Вратарь препятствует, мяч за пределами ворот, но внутри собственной штрафной площадке.
- Мяч застрял в электроколяске.
- Мяч катится между двумя игроками и ни один из них не способен его выбить.

G.2.3. Матч будет возобновлен арбитром.

**G.3. Трёхсекундное правило**

G.3.1. Вратарь может препятствовать мяч внутри собственной области ворот с помощью электроколяски и/или клюшки более 3 секунд. Матч будет возобновлен арбитром.

G.3.2. Вратарь не может препятствовать мяч за пределами собственной штрафной площади.

G.3.3. Рефери обращает внимание игрока на то, что игрок мешает мячу, что указывает на соблюдение правила трёх секунд. Рефери считает три секунды и останавливает матч, матч будет продолжен с того же другой командой.

## **G.4. Правило вратарской площадки**

G.4.1. Ни один игрок (за исключением вратаря защищающейся команды) не может прикасаться к мячу и/или игровому полу внутри области ворот (включая круг области ворот) электроколяской, клюшкой или телом.

G.4.2. Ни один игрок ни в коем случае не может мешать вратарю внутри области ворот электроколяской, клюшкой или телом.

---

## **ПРАВИЛА НАРУШЕНИЙ**

## **ЛИЧНЫЙ КОНТАКТ**

### **H.1. Личный контакт**

H.1.1. Физический контакт игроков клюшками или намеренный контакт электроколясок.

H.1.2. Когда легкий личный контакт возникает в результате законной попытки играть в мяч, он может быть расценен как случайный и не должен быть наказан, если игрок, против которого контакт затронут, не будет каким-то образом против это решения арбитра.

H.1.3. Характер наказания определяется серьезностью нарушения и всегда рассматривается арбитром.

H.1.4. Игрок, совершивший непреднамеренное правонарушение, может получить предупреждение, свободный мяч в пользу оппонентов возобновит матч.

H.1.5. Когда игроки обеих команд совершают нарушение одновременно, оба игрока будут наказаны арбитром, арбитр возобновит матч.

H.1.6. Когда игрок во второй раз получит штраф, игрок будет дисквалифицирован арбитром.

#### **H.1.7. ПРАВИЛО ПРЕИМУЩЕСТВА:**

Если арбитр будет считать, нарушение против атакующей команды не серьезным, и мяч остался у атакующей команды, арбитр может принять решение продолжить матч, чтобы атакующая команда продолжила атаку.

H.1.8. Когда игрок совершает серьезное умышленное нарушение, судья наказывает соответствующего игрока дисквалификацией.

### **H.2. Нарушение дисциплины**

H.2.1. Проступок — это умышленное нарушение игры словом или жестом, суровым образом. Это включает:

- Грубое обращение к другому человеку, словом, и/или жестом. Клятвы, заявления, надругательства, оскорбления, дискриминационные или расовые

высказывания или жесты не допускаются  
**(Не спортивное поведение).**

- Замечания или жесты арбитру, игроку или тренеру
- Выход из игрового поля без разрешения арбитра  
**(неподобающее поведение).**

- Задержка матча намеренно  
**(задержка игры).**

---

## **РАЗДЕЛ I**

## **ШТРАФЫ**

---

### **i 1. Предупреждение**

i 1.1. Предупреждение — это наказание игроку, предупреждением может быть словесное предупреждение (неофициальное), или официальное предупреждение, показанное Зелёной картой.

i 1.2. (Официальное) предупреждение может быть дано игроку, который:

- Совершает умышленное нарушение.
- Делает легкие замечания или жесты арбитру, игроку или тренеру (неспортивное поведение).

i 1.3. Игрок, который получает второе официальное предупреждение вторая "Зеленая карта", получит "жёлтую карточку" штраф по времени.

i 1.4. Игрок, который неоднократно получает официальные предупреждения, будет дисквалифицирован.

i 1.5. Удаление на время "желтая карточка"

i 1.6. Временный штраф может быть отдан игроку, который:

- Совершает умышленное нарушение.
- Уже было официальное предупреждение.
- Неоднократно совершает непреднамеренные легкие правонарушения.

i 1.7. Вратарь со временем штрафом может быть заменен другим игроком с Т-ключкой.

i 1.8. Продолжительность временного штрафа составляет 2 минуты. Как только гол забивается против команды наказанного игрока в течение штрафного времени, временной штраф соответствующего игрока заканчивается.

### **i 1. Дисквалификация (красная карточка)**

i 1.1. Дисквалификация может быть дана арбитром игроку, который:

- Совершает тяжкое умышленное нарушение.
- Виновен в проступке.
- Получает вторую желтую карточку в том же матче.

і 1.2. Соответствующий игрок будет отправлен арбитром с игрового поля на дальнейшую продолжительность матча.

і 1.3. Игрок должен покинуть игровую зону и не имеет права никакого контакта с командой, до конца матча.

і 1.4. Игрок, который дисквалифицирован, не может быть заменен в текущем матче.

і 1.5. Вратарь, который дисквалифицирован, может быть заменен другим игроком с "Т-клюшкой". Если у заинтересованной команды нет другого игрока с "Т-клюшкой" в игровом поле, игрок с "клюшкой" может быть заменен игроком с "Т-палки", который будет выполнять функции вратаря.

і 1.6. Табло регистрирует время матча дисквалификации и номер игрока.

---

## **РАЗДЕЛ 1**

## **НАЧАЛО ИЛИ ВОЗОБНОВЛЕНИЕ ИГРЫ**

---

### **Ж.1. Вводный шар.**

Ж.1.1. Как только арбитр даёт сигнал свистка, игроку, начинает матч.

Ж.1.2. Открывающий мяч разыгрывается с центральной точки в начале каждой половины матча и после забитого гола.

### **Ж.2. Свободный шар.**

Ж.2.1. Свободный мяч вручается противостоящей команде, если игрок совершает нарушение, которое не наказывается штрафом.

Ж.2.2. Свободный шар разыгрывается с того место, где было нарушение, если нарушение было в зоне нейтральная область.

Ж.2.3. Если нарушение происходит внутри штрафной площадки, мяч ставиться в центр линии штрафной.

Ж.2.4. Любой игрок в команде, может разыграть штрафной мяч, при условии, что игрок находился на игровом поле при назначении штрафного.

Ж.2.5. Все игроки, кроме вратаря противостоящей команды выстраиваются, на расстоянии не менее 3 м. от мяча и от игрока, разыгрывающего свободный мяч.

Ж.2.9. Свободный шар, из нейтральной области, гол может быть забит напрямую.

### **Ж.3. Штрафной удар.**

J.3.1. Штрафной удар присуждается противостоящей команде, если игрок совершает нарушение.

J.3.2. Штрафной удар производится с центра штрафной линии.

J.3.3. Штрафной удар может быть сделан любым игроком в команде.

J.3.4. Все игроки, кроме игрока, делающего штрафной удар и вратаря защищающего ворота, должны занять позицию за штрафной линией, во время штрафного удара.

J.3.5. Если вратарь отбил штрафной удар в игровую зону атака – игра продолжается.

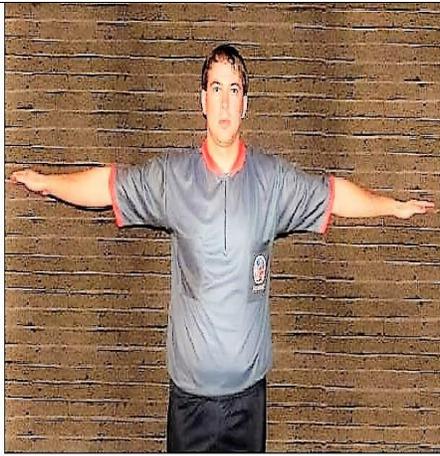
### ПРИЛОЖЕНИЕ 3: СИГНАЛЫ РЕФЕРИ- ОБЩИЕ СИГНАЛЫ



1. Таймаут- Технический Тайм.



2. Цель



3. Отмененная Цель - Никакая Цель



4. Преимущество.



5. Замена игрока



6.7. Конец Матча. Два свистка

### СИГНАЛЫ ДЛЯ НАПАДЕНИЙ



8. 3 секунды.



9. Мяч в не игры.



10. Правило вратарской площадки.



11. Болл-Ту-Хай



12. Незаконное-использование  
Инвалидного кресла.



13. Незаконное использование  
Клюшки.



14. Незаконное использование Тела



15. Задержка Игры



16. Опасная игра



17. Недисциплинированное  
поведение.

## СИГНАЛЫ ДЛЯ ШТРАФОВ



18. Неофициальное Предупреждение  
Покажите предупреждение пальцем, сделайте успокаивающие движение к игроку при необходимости.



19. Официальное Предупреждение  
Покажите Зеленую карту игроку.



20. Сбавка за превышение времени.  
Покажите Желтую карточку игроку.  
Укажите на выход игровой площадки.



21. Дисквалификация  
Покажите Красную карточку игроку.  
Укажите на выход игровой площадки.



## СИГНАЛЫ ДЛЯ ВОЗОБНОВЛЕНИЯ ИГРЫ



22. Рефери Болл



23. Свободный Болл / Вратарь Болл / Вводный Болл  
Один указательный палец указывает на место, где мяч должен быть взят. Другая протянутая рука указывает в атакующем направлении.



24. Штрафной бросок  
Покажите, одним указательным пальцем к отметке центра поля к центральной линии.

**РЕФЕРИ - ОБЪЯСНЕНИЯ СИГНАЛОВ.**

<p><b>Сигнал 12 Незаконное использование</b></p>	<p>Контакт электроколяски с другой электроколяской, другого игрока, клюшкой или телом, границей, целью</p>
--	--

<p><b>Инвалидного кресла</b></p>	<p>или рефери.  Двигать другую коляску, препятствовать, сталкиваться.  Двигающийся со скоростью более чем 15 км/ч.  Игрок не должен, находится на вратарской площадке при голевом моменте с намерением предотвратить цель (за исключением вратаря).  Вратарская площадка- (включая круг вратарской площадки).</p>
<p><b>Сигнал 13</b>   <b>Незаконное использование Клюшка</b></p>	<p>Контакт клюшки с телом другого игрока.  Удар по мячу в не игры.  Нельзя задерживать клюшкой игрока.  Крюком вокруг тела других игроков (Зацепление).  Удар клюшке или инвалидном кресле других игроков.  Нельзя цеплять: затруднять, поднимать клюшку на соперника или задерживать соперника,  Касание мяча во вратарской площадке, за исключением вратаря.  Перемещение цели с телом при голевом моменте с ясным намерением предотвратить цель.</p>
<p><b>Сигнал 14</b>  <b>Незаконное использование Тело</b></p>	<p>Касание инвалидного кресла других игроков, клюшки или тела, или тело рефери с собственным телом.  Удар, бросок, в голову, в тело соперника, держать, запрещено.  Препятствовать телом, на вратарской площадке (включая круг вратарской площадки).  Перемещение цели с телом при голевом моменте с ясным намерением предотвратить цель.  Игра ногами на высоте, которую не может катить мяч вниз свободно.</p>

**Конец правил игры IPCH**





**ТАЛЛИН – КОМАНДА ПАРАЛИМПИК - 2019 ГОД**



**ФИНЛЯНДИЯ – ТАМПЕРА 2020**

**ХЕЛЬСИНКИ 2017**



**ФСК-ПАРАЛИМПИК 2017 ГОД**



**2016**

