

5-Бөлім. ГОЛБОЛ

1. Жалпы ережелер

Ойынға үш ойыншыдан тұратын екі команда қатысады. Әр командада ең көп дегенде үш қосалқы ойыншы болуы мүмкін.

Ойын еденінде тікбұрышты алаң түрінде таңба салынған, - орталық сызықпен екі жартыға бөлінген спорт залында өтеді (18 метр x 9 метр). Алаңның екі шетінде де қақпа бар. Ойын дауыс шығаратын доппен (ішінде қоңырау бар) жүзеге асырылады.

Ойынның мақсаты - допты қорғалушы команданың қақпасының сызығынан өткізу, ал ол кедергі жасауға тырысады. Қақпалар (ұзындығы 9 метр) алаңның шетінде орналасқан.

Осы ережелерге қатысты келіспеушіліктер туындаған жағдайда мәтіннің ағылшын тіліндегі нұсқасы негізге алынады.

2. Ойынға дайындық

2.1. Алаңқай

2.1.1. Өлшемдері: Ұзындығы 18 метр (+/- 0,05 м) және ені 9 метр (+/- 0,05 м) тіктөртбұрыш. Өлшеу алаңның сыртқы жиектерінде жүргізіледі. Еденге голболға арналған белгі салынуы тиіс. Алаң-әр 3 метр сайын 6 ойын аймағын құрайтын сызықтармен бөлінген.

2.1.2. Қақпаның алдында алаңның әр жағынан ұзындығы 6 м (+/-0.05 м) және ені 9,00 М (+/-0.05 М) командалық аймақтар болады. Командалық аймақтардың әрқайсысы 2 тең аймаққа бөлінген (ұзындығы 3 м (+/-0.05 м) және ені 9 м (+/-0.05 м). Бұл аймақтар Бағдарлау аймағы және Қону аймағы деп аталады. Бағдарлау аймағы қақпаға жақын, қақпадан алыс-Қону аймағы. Командалық аудандарда ойыншыларды бағыттауға арналған сызықтар бар.

2.1.3. Бейтарап аймақ алаңның ортасында орналасқан. Өлшемдері: ұзындығы 6 м, (+/-0.05 м) және ені 9,00 м (+/-0.05 м). Бейтарап аймақ 2-ге тең ортаңғы сызыққа бөлінген.

2.1.4. Барлық сызықтардың ені 0.05 м болуы керек (+/- .01м) және жабысқақ таспамен (скотчпен) енгізілуі керек. Скотчтың (таспаның) астына ойыншыларға бағыттауға көмектесетін арқан салу керек. Арқан қалыңдығы 0.003 м (+/- 0.0005 м) болуы керек және таспаның астына салынуы керек. Ойын барысында төрешілер мен көрермендерге барынша көрінуі үшін скотчтың түсі еден мен доптың түсінен ерекшеленуі тиіс.

2.1.5. Еденнің беті тегіс, ағаш, пластик және синтетикалық болуы керек және голбол жарыстарын өткізу үшін турнир ұйымдастырушылары мақұлдауы тиіс.

2.2. Қосалқы ойыншылардың отыратын орындық аймағы

Әр команданың алаңның бүйір сызығынан кемінде 3.00 м қашықтықта төрешілер үстелінің жағында орналасқан орындығы бар өз аймағы бар. Жалпы өлшемдері: ұзындығы 4.00 м (+ / -. 05м) және тереңдігі 3м (+/- 05М). Қосалқы

ойыншылардың орындық аймағының шеттері бағдарлау үшін таспамен (арқанмен) белгіленуі керек.

2.2.1. Қосалқы ойыншылар отырғышының аймағы команданың аймағы алаңның командалық аймағының шегінде болатындай, Қақпаның сызығымен бір сызықта ойнайтын командамен бір жағында орналасқан.

2.2.2. Ойын үзілісінде екі команда да ойынның жақтарын және сәйкесінше қосалқы ойыншылардың орындықтарын өзгертеді.

2.2.3. Ойын барысында команданың барлық мүшелері өздеріне арналған аймақта қалуы керек және дененің кез-келген бөлігіне қосалқы ойыншылардың орындық аймағының сызығына тиіп тұруы керек немесе оның ішінде болуы керек. Әйтпесе, «Ойынның кешігуі» командалық айып добы тағайындалады.

2.2.4. Егер команда ойыншысы жарақат алса немесе турнирге қатыспаса, орындықта отырғысы келсе, турнир ұйымдастырушылары ұсынған ерекше футболканы киюі керек. Бұл ойыншы матчқа қатыса алмайды. Әйтпесе, «Ойынның кешігуі» командалық айып добы тағайындалады және көрсетілген ойыншы қосалқы ойыншылардың орындық аймағынан кетуі керек.

2.3. Қақпа

2.3.1. Қақпалар ойын алаңының шетіне орналастырылады. Ішкі өлшемдері ұзындығы 9.00 м (+/- 0.05 м) және биіктігі 1.30 м (+/- 0.02 м) және тереңдігі кем дегенде 50 см (көлденең жолақтың шетінен ішкі жағындағы ең жақын бөлікке дейін өлшеу).

2.3.2. Қақпаның қаңқасы қатты болуы керек.

2.3.3. Бағандар мен қақпаның аяқастырмасы диаметрі 0.15 м-ден аспайтын дөңгелек немесе эллипсоидты болуы тиіс.

2.3.4. Қақпаның бағандары қақпаның сызығында және платформаның бүйір сызықтарының шетінде орналасуы керек.

2.4. Доп

2.4.1 Доп келесі талаптарға сай болуы керек:

- диаметрі: 24-25 см;
- шеңберінің ұзындығы: 75.5 см-78.5 см;
- салмағы: 1.250 г (+/- 50 г);
- дыбыс шығаруға арналған тесіктер: жоғарғы жағында 4 тесік және төменгі жағында 4 тесік;
- қоңыраулар: 2 дана;
- материалы: резіңке;
- DIN 53505 нормалары бойынша қаттылығы: 80-85 °Shore A;
- түсі: көк;

- сыртқы беті: бөртпелі;
- улы қоспалары жоқ.

2.5.Ойын формасы

2.5.1. Барлық ойыншылар өз командасының формасында болуы керек.

2.5.2. Әр ойыншының футболкасының алдыңғы және артқы жағындағы ортасында орналасқан нөмірі болуы керек. Нөмір кем дегенде 20 см (+/- 1 см) болуы керек және тек келесілер болуы мүмкін: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 немесе 9.

Нөмір ойын шорттарына немесе шалбарға салынбауы немесе төрешіден қандай да бір жолмен жасырылмауы керек. Әйтпесе, «Ойынның кешігуі» пенальтиі тағайындалады. Ойын футболкасының артқы жағында ойыншының аты мен команданың атауы да болуы мүмкін.

2.5.3. Киім мен қорғаныс кез-келген бағытта өлшеу кезінде денеден 10 см-ден аспауы керек.

2.5.4. Баста орналасқан кез-келген қорғаныс ойын көзілдірігімен жанаспауы керек.

2.6.Ойын көзілдірігі. Жапсырулар. Көзілдірік және контактілі линзалар

2.6.1. Ойыншыға көзілдірік немесе контакт линзаларын киюге болмайды, сонымен қатар есту аппаратын да қолдана алмайды.

2.6.2. Ойын ұпайларын ойын алдындағы тексеруден бастап ойын аяқталғанға дейін немесе үзіліс уақытына дейін ойын алаңында ойыншылар киюі керек. Ауыстыру туралы жарияланған ойыншы төрешінің алаңнан кету туралы ауыстыруы туралы хабарланғаннан кейін бірден ойын көзілдіріктерін ұстауына болады. Олай болмаған жағдайда, «Көзілдірікті түрту» пенальтиі тағайындалады.

2.6.3. Ойын көзілдірігін қосымша уақыт ішінде кию керек. Барлық ойыншылар, олар алаңда ма, жоқ па оған қарамастан қосымша уақыт аяқталғаннан кейін еркін лақтыру кезінде ойын көзілдіріктерін киіп жүрулері керек. Олай болмаған жағдайда, «Көзілдірікті түрту» пенальтиі тағайындалады.

2.6.4. Барлық ірі жарыстарда жарыстардың техникалық комитеті мақұлдаған ойын көзілдіріктерінің астындағы көз жапсырмалары қолданылуы керек.

2.6.5. Егер ойын ұпайларын түзету немесе ойын ұпайларын ауыстыру Медициналық күту уақытынан (45 секунд) көп уақытты алса, «Ойынның кешігуі» пенальтиі тағайындалады. Қарсы жағында 10 секунд болғанда, секундометрші бұл жағдайда ұзақтығы 45 секунд ресми тайм-аутты өлшейді.

2.6.6. Кез-келген ойын ұпайларын жарыстардың төрешілері мақұлдауы керек.

3. Жарыстардың санаты және жіктелуі

Жарыстар 2 санатқа бөлінеді: ерлер мен әйелдер жарыстары.

4. Командалар құрамы

4.1. Жарыстың басында команда қосалқы ойыншылары (ең көбі 3 ойыншы) бар 3 негізгі ойыншыдан тұруы керек.

4.2. Сонымен қатар, әр команданың құрамына ойын кезінде қосалқы орындықта 3-ке дейін еріп жүретін адам кіре алады. Қосалқы ойыншылардың орындық аймағындағы команда мүшелерінің жалпы саны 9-дан аспауы керек, оның ішінде 3 негізгі ойыншы. Егер ойын басында командада негізгі құрамның 3 ойыншысы болмаса, онда командаға жеңіліс есептеледі.

4.3. Егер ойынға қатыспайтын ойыншы қосалқы ойыншылардың орындығында болса, төрешілерге жеребе тастау кезінде жазбаша түрде хабарлау керек. Мұндай ойыншы жарысты ұйымдастырушылар ұсынған ерекше футболка киюі керек. Әйтпесе, бұл ойыншыға қосалқы ойыншылардың орындықтарында болуға тыйым салынады және «Ойынның кешігуі» командалық айып добы тағайындалады.

5. Төрешілер

5.1. Жарыстың төрешілер бригадасын бас төреші басқарады. Бас хатшы хатшылардың жұмысын басқарады. Әр ойында алаңда 2 төреші, 4 бүйірлік төреші, 3 хронометрист төрешісі, 1 ақпараттық төреші және 2 хатшы бар.

5.2. Голболдан жарыстар ұйымдастыру және өткізу кезіндегі төрешілердің міндеттері:

5.2.1. Бас төреші спорттық жарыстар туралы Ережеге, жарыстар регламентіне және ойын қағидаларына сәйкес жарыстардың өткізілуіне басшылық жасауды жүзеге асырады.

5.2.2. Бас төрешінің орынбасары бас төрешіге бағынады, онымен бірге жарыстарға басшылық жасайды және олардың өз құзыреті шегінде өткізілуі үшін жауапты болады. Бас төреші болмаған кезде (немесе оның тапсырмасы бойынша) оның функцияларын орындайды.

5.2.3. Бас хатшы хатшылық бригадасының жұмысын ұйымдастырады, жарыстардың қажетті құжаттамасын дайындау мен қамтамасыз етуге басшылық жасайды.

5.2.4. Бас хатшының орынбасары бас төрешіні, ақпарат беруші төрешіні қажетті ақпаратпен қамтамасыз етеді, төрешілерді қажетті құжаттамамен қамтамасыз етеді, ақпарат тақтасында қажетті ақпараттың болуын бақылайды.

5.2.5. Алаңдағы төреші ойын ережелеріне сәйкес төрешілік етеді.

5.2.6. Бүйірлік төреші-бұл алаңдағы төрешінің көмекшісі, доптың қақпа сызығынан өтуін бақылайды, жарысты өздігінен тоқтата алмайды.

5.2.7. Төреші-хронометрист ойын өткізудің уақытша сипаттамаларын ережелерге сәйкес бақылайды.

5.2.8. Төреші-ақпаратшы жарыстардың бүкіл барысы ішінде спортшылар мен көрермендерді ақпараттық қамтамасыз етуге жауап береді, төрешілер алқасының ресми хабарландыруларын жасайды, оның ішінде нәтижелері, дисквалификациясы туралы, жарыстардың регламенті мен барысы туралы, төрешілердің шешімдері мен нұсқаулары туралы жариялайды.

5.2.9. Хатшы ойынның бақылау сипаттамаларының есебін ережелерге сәйкес жүргізеді.

6. Ойын алдында

6.1. Жеребе тарту

6.1.1. Команда өкілі жеребеге белгілі бір уақытта, көрсетілген жерде қатысуы керек. Әйтпесе, команда жеребе тастау нәтижелері бойынша таңдау мүмкіндігін жоғалтады (лақтыру немесе ойын жағы). Егер екі өкіл де жеребе тасталмаса, Хаттамадағы бірінші команда ойынды төрешілер үстелінің сол жағында доппен бастайды.

6.1.2. Жеребе тастау кезінде команда өкілі бастапқы хаттаманы толтыруы немесе тексеруі керек. Хаттамада ойыншылардың аты-жөндері мен нөмірлері және ойын барысында қосалқы ойыншылардың орындықтарында ұсынылатын еріп жүрушілердің толық тізімі дұрыс көрсетілуі керек. Егер бастапқы құрам хаттамада көрсетілмеген жағдайда, алдыңғы ойынның хаттамасынан бастапқы құрам пайдаланылатын болады. Турнирде команданың бірінші ойыны болған жағдайда турнир басталар алдында ұйымдастырушыларға берілген тізім қолданылады.

6.1.3. Жеңімпаз анықталуы керек ойындар үшін команда өкілі төреші берген жеңімпазды анықтау үшін еркін лақтыру хаттамасын толтырады. Айып лақтыруды орындау хаттамасы айып лақтырудың сериясы үшін жеребе тастауды орындау басталар алдында төрешіге беріледі.

6.1.4. Жеребе тастауды турнир ұйымдастырушылары тағайындаған төреші өткізеді.

6.1.5. Жеребе жеңімпазы Ойынды бастау үшін бірінші ойын әрекетін немесе ойын алаңының жағын таңдау құқығын алады. Қалған таңдауды қарама-қарсы тарап жүзеге асырады.

6.1.6. Ойынның бірінші жартысының соңында командалар алаңның жақтарын және қосалқы ойыншылардың орындықтарын өзгертеді. Ойынның екінші жартысындағы бірінші лақтыруды ойынның бірінші лақтыруында өзін қорғаған команда орындайды.

6.1.7. Оған тек ойын хаттамасында көрсетілген ойыншылар қатыса алады. Бастапқы хаттамада көрсетілген команданың барлық мүшелері ойын басталған кезде алаңда немесе қосалқы ойыншылардың орындығында болуы керек. Әйтпесе, команданың әр мүшесі үшін «Ойынның кешігуі» командалық айып добы тағайындалады.

6.2. Сергіту сәті

6.2.1. Ойыншыларға жаттығуды тек өз алаңында өткізуге рұқсат етіледі. Командаларға допты қарама-қарсы команданың бағытына лақтыруға тыйым салынады.

6.2.2. Егер жаттығу кезінде команда допты алаңның екінші жағына лақтырса, онда ол төрешіден ескерту алады. Қарама-қарсы команда бағытында қайта лақтырылған жағдайда «Спортқа тән емес мінез-құлық» командалық пенальтиі тағайындалады.

6.3. Ойын ұзақтығы

6.3.1. Ойынның ұзақтығы-24 минут, әрқайсысы 2-ден 12 минутқа бөлінеді.

6.3.2. Командаларға алдыңғы ойынның аяқталуы мен келесі ойынның басталуы арасында кем дегенде 5 минут уақыт беріледі.

6.3.3. Дыбыстық сигнал ойынның басталуына 5 минут қалғанда беріледі.

6.3.4. Негізгі құрамның ойыншылары ойынның әр жартысы басталғанға дейін 90 секунд бұрын төрешінің ойын ұпайлары мен жапсырмаларын алдын-ала тексеруге дайын болуы керек.

6.3.5. Дыбыстық сигнал ойынның әр жартысының басталуына 90 секунд қалғанда беріледі.

6.3.6. Ойынның жартысы арасындағы үзілістің ұзақтығы-3 минут.

6.3.7. Барлық командалар мен ойыншылар «уақыт» төрешілер үстелінің командасы бойынша ойынның басталуына дайын болуы керек. Әйтпесе, командалық немесе жеке «ойынның кешігуі» пенальтиі тағайындалады.

7. Ойын кезінде

7.1. Ойын хаттамасы

7.1.1. Төреші ойындарды көрермендерден ойын кезінде тыныштықты сақтауды және ұялы телефондарды өшіруді сұрай бастайды. Келесі команда «тыныштық», «орталық» және доп ойынды доппен бастайтын командаға беріледі. Төреші допты қақпаның ортасына жақын орналасқан ойыншыға береді. Осыдан кейін 3 ысқырық және «плей» командасы беріледі.

7.1.2. Негізгі таймер» плей» командасы бойынша басталады.

7.1.3. Ойынның әр жартысы төрешінің ысқырығымен және « үзіліс» немесе « ойын» , « овертайм» немесе « матчтан кейінгі лақтырулар» командасымен аяқталады. Бұл ойынның жартысы аяқталғандығы және ойыншылар ойын ұпайларын бұзбай ұстай алатындығы туралы сигнал.

7.1.4. Ойын таймері төрешінің ысқырығымен тоқтайды және пенальти тесу сәтін қоспағанда, « плей» командасы бойынша қайтадан іске қосылады. Пенальти өткізу кезінде ойын таймері қосылмайды.

7.1.5. Егер доп алаңға кері қайтарылуға тиіс болса, оны төреші немесе төреші доптың алаңнан шығатын орнына жақын жақта 1,5 метр сызыққа қақпада береді. Әрі қарай, төреші « плей» командасын береді.

7.1.6. Егер лақтыру кезінде доп бүйір сызықтан шығып кетсе, төреші ысқырық пен «аут» командасын береді және 10 секундтық таймер тоқтап, тасталады. Доп лақтыратын команданың қарама-қарсы жағынан 1,5 метр сызыққа, доптың алаңнан шығу жағына беріледі. Ойын таймері тоқтаған жағдайда төреші «үнсіздік» командасын ысқырық пен « плей» командасын береді.

7.1.7. Егер қорғаныс блогынан кейін доп командалық аймақтағы бүйір сызықтан шықса, төреші ысқырық пен «блок-аут» командасын береді.

7.1.8. Допты ойынға төреші немесе бүйір төреші 7.1.6-тармақта сипатталғандай қайтарады.

7.1.9. Егер ойын тоқтатылса, 10 секундтық таймер де тоқтайды. Доп ойынға қайта қосылған кезде, төреші «тыныштық» командасын, содан кейін ысқырықты және «плей» командасын береді. Бұл жағдайда команда қалған уақытты лақтыруға және доптың ортаңғы сызығынан өтуге қолдана алады.

7.1.10. Егер ойыншылардың ешқайсысы алаңға жіберілген допты табуға тырыспаса, төреші «үнсіздік» командасын, содан кейін ысқырық пен «плей» командасын береді.

7.1.11. Ойын барысында ойыншыларды бағдарлауға кез-келген қосымша көмекке тыйым салынады. Әйтпесе, пенальти немесе командалық « ойынның кешігуі» пенальтиі тағайындалады.

7.1.12. Пенальтиді өткізіп немесе қорғағаннан кейін, ойыншыларды қақпадағы төреші немесе төреші қақпа бағанын көрсете отырып, алаңға бағыттауына болады. Егер төреші ойыншыны басқа жағдайда бағыттауға мәжбүр болса, «ойынның кешігуі» айып добы тағайындалады.

Егер доп лақтырылғаннан кейін бейтарап аймақта қарама-қарсы команданың қорғаныс жанасуынсыз тоқтаса, төреші «өлі доп» деп жариялайды. Доп 7.1.6-тармақта көрсетілгендей қорғаушы командаға беріледі. «Өлі доп», егер ол қақпаның бағанынанынан/бағаннан қайтса (командаға қорғаныс тигізбестен) және қорғаныс командасының жартысында тоқтаса, тағайындалады. Ысқырық доп толығымен тоқтаған жағдайда ғана беріледі.

7.1.14. Команда мүшесі ойынды ресми тоқтату кезінде тек мәжбүрлі себептермен (мысалы, медициналық қажеттілік немесе жабдықты ауыстыру) ойын алаңынан кете алады. Ойын алаңынан шыққан жағдайда, ол ойынның жартысы аяқталғанға дейін алаңға орала алмайды.

7.1.15. Еденді тазартуға арналған ресми уақытты тек ойын жағдайлары қауіпті болған жағдайда төреші ғана ала алады. Еденді тазарту ойынды ресми тоқтату кезінде ғана жүзеге асырылуы мүмкін.

7.2 Ұпайларды есептеу

7.2.1. Егер ойын кезінде доп қақпа сызығынан толығымен өтсе, гол есептеледі. Төреші екі ысқырық беріп, « гол» деп жариялайды. Ойын таймері төрешінің алғашқы ысқырығында тоқтайды. Допты төреші ойынға берген кезде голды санауға болмайды.

7.2.2. Егер қорғаушы ойыншы ойын ұпайларын жоғалтса немесе олар ұшатын доппен зақымдалса, доп толығымен басқарылғанша, доп аутқа шыққанға немесе қақпа сызығынан өткенге дейін ойын тоқтамайды.

7.2.3. Ойын аяқталғанға дейін ең көп гол соққан команда ойынның жеңімпазы деп жарияланады.

7.2.4. Егер командалардың бірінің артықшылығы 10 гол айырмашылығына жетсе, ойын тоқтайды және жетекші команда ойынның жеңімпазы деп жарияланады.

7.3. Командалық тайм-аут

7.3.1. Әр команда ойынның негізгі уақытында 45 секундтан 4 тайм-аутты қолдана алады. Кем дегенде, ойынның бірінші жартысында бір тайм-аут пайдаланылуы керек немесе бұл тайм-аут жоғалады. Егер командалардың бірі күту уақытын сұраса, екіншісі оны да қолдана алады.

7.3.2. Қосымша уақыт кезінде командалардың әрқайсысы 1 тайм-аутты пайдалана алады.

7.3.3. Допты иеленетін команда күту уақытын сұрай алады. Басқа команда ойынның ресми аялдамалары кезінде уақытты өткізуді сұрауы мүмкін.

7.3.4. Тайм-аутты өткізуді төрешіден команданың кез келген мүшесі ым-ишарамен немесе «тайм-аут» ауызша командасымен сұрата алады.

7.3.5. Тайм-аут төреші «тайм-аут» пен оны өткізуді сұраған команданы жариялағаннан кейін басталады. Қосалқы ойыншылардың орындығындағы команданың кез-келген мүшесі командалық тайм-аут кезінде алаңға шыға алады.

7.3.6. 10 секундтық таймер командалық тайм-аутты жүргізуге 45 секундты тіркейді, тайм-аут аяқталғанға дейін және уақыты аяқталғаннан кейін қалған 15 секунд туралы дыбыстық сигнал береді.

7.3.7. Тайм-аут аяқталғанға дейін 15 секунд бұрын дыбыстық сигналдан кейін төреші «15 секунд» командасын береді.

7.3.8. Тайм-аут уақыты аяқталғанға дейін сұралуы мүмкін. Егер команда тайм-аут аяқталғаннан кейін ауыстыруды сұраса, онда оған қарай «ойынды кідірту» командалық пенальтиі тағайындалады..

7.3.9. Күту уақытын өткізгеннен кейін, сол команда қайтадан күту уақытын немесе ауыстыруды сұрамас бұрын, кем дегенде 1 рет лақтыру керек.

7.3.10. Егер команда ойынның негізгі уақытында 4-тен көп уақытты немесе ойынның екінші жартысында 3-тен көп уақытты немесе қосымша уақыт ішінде 1-ден көп уақытты сұраса, онда сұраныс қабылданбайды және «ойынның кешігуі» командалық айып добы тағайындалады.

7.3.11. Төрешінің «үнсіздік» командасынан кейін қосалқы ойыншылардың орындықтарындағы барлық кеңестер тоқтатылуы керек. Әйтпесе, командалық «Орындықтан шақыру» пенальтиі тағайындалады.

7.4. Ресми тайм-аут

7.4.1. Төреші кез-келген уақытта ресми уақытты тағайындай алады.

7.4.2. Егер төреші ысқырып, допты иеленетін команданың іс-әрекетінің нәтижесі бойынша ресми уақытты белгілесе, доп қақпадағы төрешінің бақылауына беріледі. Ресми тайм-аут аяқталғаннан кейін қақпадағы төреші допты қақпа сызығының алдында 1,5 метр сызықта береді (7.1.6-тармақ).

7.4.3. Ресми таймда уақыт шектеулері жоқ.

7.4.4. Ресми тайм-аут кезінде қосалқы ойыншылардың орындығынан «тыныштық» төрешісі командасына дейін кеңестер беруге рұқсат етілген. Осыдан кейін барлық кеңестерді тоқтату керек. Әйтпесе, командалық пенальти тағайындалады (7.3.11-тармақ).

7.5. Медициналық тайм-аут

7.5.1. Медициналық тайм-ауттың максималды ұзақтығы - 45 секунд. Егер ойыншы жарақат алса, төреші медициналық уақытты тағайындай алады. Төреші ойыншының ойынды 45 секундтың соңында жалғастыра алатындығын анықтауы керек.

7.5.2. Қазіргі уақытта 10 секундты тіркемейтін 10 секундтық таймер медициналық уақыттың ұзақтығын (45 секунд) бақылауға жауап береді.

7.5.3. Медициналық тайм-аут уақыты аяқталғанға дейін 15 секунд бұрын, сондай-ақ медициналық тайм-аут уақыты аяқталғаннан кейін дыбыстық сигнал беріледі.

7.5.4. Егер төреші жарақат алған ойыншының медициналық уақыт аяқталғаннан кейін ойынды жалғастыруға дайын еместігін анықтаса, онда бұл ойыншыны ауыстыру керек (медициналық ауыстыру). Ол ойынға тұрақты ауыстыруды қолдана отырып орала алады.

7.5.5. Медициналық көмек көрсету үшін күту уақыты кезінде алаңға тек 1 адам кіре алады. Бұл адам медициналық уақыт аяқталғанға дейін қосалқы ойыншылардың орындық аймағына оралуы керек. Егер көмек көрсету үшін алаңға қосалқы ойыншылардың отырғышынан 1-ден астам адам шықса немесе көмекшісі медициналық тайм-аут аяқталғанға дейін орындыққа орала алмаса - «ойынды кідірту» командалық пенальтиі тағайындалады.

7.6. Қан

7.6.1. Егер ойыншыдан қан ағып жатса, медициналық күту уақыты тағайындалады. Ойыншы аланды тастап шығуы керек және қан тоқтатылып, оның барлық іздері жойылғанша ойынға орала алмайды. Егер медициналық тайм-аут аяқталғанға дейін қанды тоқтату мүмкін болмаса-медициналық ауыстыру жүргізілуі тиіс.

7.6.2. Егер ойыншы қанға байланысты ауыстырылса, мұндай ауыстыру медициналық ауыстыру ретінде анықталады және ойыншы сайтқа тұрақты ауыстыруды қолдана отырып және тек төрешінің рұқсатымен орала алады (7.6.1-тармақ).

7.6.3. Ойын қайта басталғанға дейін барлық былғанған беттерді тазалау керек.

7.6.4. Егер ойыншыда бірдей нөмірі бар қосымша ойын футболкасы болмаса, оған төрешінің рұқсатымен басқа нөмірі бар (ойын алаңындағы ойыншылардан басқа) ойын футболкасын киюге рұқсат етіледі.

7.6. Командалық ауыстыру

7.6.1. Әр командаға ойын барысында 4 ауыстыруға рұқсат етіледі. Кем дегенде олардың біреуі ойынның бірінші жартысында өткізілуі керек немесе 1 ауыстыру құқығы жоғалады.

7.6.2. Әр командаға қосымша ойын уақытында 1 ауыстыруға рұқсат етіледі.

7.6.3. Бір ойыншы бірнеше рет ауыстырылуы мүмкін.

7.6.4. Допты басқаратын Команда ауыстыруды сұрауы мүмкін. Ресми таймер тоқтаған кезде басқа команда ауыстыруды сұрауы мүмкін.

7.6.5. Ауыстыруды команданың кез келген мүшесі « ауыстыру» сөзімен немесе « ауыстыру» белгісімен жариялай алады.

7.6.6. Ауыстыру төреші оны жариялап, ауыстыруды сұраған команданы шақырған кезде басталады.

7.6.7. Төреші жарияланғаннан кейін, команда ауыстырылатын ойыншылардың нөмірлері бар белгілерді көрсетуі керек.

7.6.8. Алаңға шыққан ойыншы ұпайларды төреші ауыстыруға және тексеруге дайын болуы керек. Ауыстырудың кез-келген кідірісі « ойынның кешігуі» командалық айыппұлды тағайындауға әкеледі.

7.6.9. Ауыстыру аяқталғанға дейін күту уақытын сұрауға болады.

7.6.10. Ауыстырғаннан кейін, кем дегенде 1 лақтыру сол команда басқа ауыстыруды немесе күту уақытын сұрай алатын сәтке дейін жасалуы керек.

7.6.11. Ауыстырылатын ойыншы төрешіден өз бетінше кету үшін ауыстыруды жариялағаннан кейін ұпайлар мен жапсырмаларға қол тигізе алады. Қақпадағы төреші ойыншыға алаңнан кетуге және жаңа ойыншыны орындыққа жақын орналасқан Қақпаның жолағына өткізуге көмектесуі керек. Егер ауыстырылатын ойыншы төреші ауыстыруды жариялағанға дейін ұпайларға қол тигізсе, « ұпайларға қол тигізу» айып добы тағайындалады.

7.6.12. Пенальтиді өткізу кезінде ережені бұзған ойыншыны қоспағанда, ауыстыруға рұқсат етіледі.

7.6.13. Ауыстыру кезінде орындықтан «үнсіздік» төрешінің командасына дейін кез-келген кеңестер рұқсат етіледі. Әйтпесе, «орындықтан шақыру» пенальтиі тағайындалады.

7.6.14. Ойынның жартысы арасындағы үзілісте өткізілген кез-келген ауыстыру команданы ауыстырудың жалпы санына кірмейді. Үзіліс кезінде ауыстыру туралы ойынның бас төрешісіне хабарлау керек, ол ойынның екінші жартысын бастамас бұрын ауыстыру туралы хабарлайды. Егер ауыстыру туралы үзіліс аяқталғанға дейін хабарланбаса, бірақ ол әлі де жүргізілсе – « ойынның кешігуі» командалық пенальтиі тағайындалады.

7.6.15. Егер команда ойынның негізгі уақытында 4-тен көп ауыстыруды немесе екінші жартысында 3-тен көп ауыстыруды немесе қосымша уақытта 1-ден көп ауыстыруды сұраса, онда мұндай ауыстыруды жүргізу мүмкін емес, сонымен қатар «ойынның кешігуі» командалық айып добы тағайындалады.

7.7. Медициналық ауыстыру

7.7.1. Медициналық ауыстыру ойынға рұқсат етілген ауыстырулардың жалпы санына кірмейді.

7.7.2. Бір ойыншыға көмек көрсету үшін ойынның 2 рет тоқтауы, төрешінің шешімі бойынша, ойыншыны автоматты түрде медициналық ауыстыруға әкеледі.

Бұл ойыншы ойынның жартысы аяқталғаннан кейін ғана ойын алаңына орала алады. Ойыншы алаңға оралғаннан кейін ойын қайта тоқтатылған жағдайда, ойынның жартысы аяқталғаннан кейін ғана ойын алаңына оралу мүмкіндігі бар автоматты медициналық ауыстыруға әкеледі.

7.7.3. Төреші медициналық уақытты жариялағаннан кейін, төреші ойыншының ойынды жалғастыра алатындығын анықтауы керек. Егер 45 минуттан кейін төреші ойыншының ойынды жалғастыра алмайтындығын анықтаса, медициналық ауыстыру жүргізіледі. Ойыншы жаттықтырушының шешімі бойынша тұрақты ауыстыруды қолдана отырып, алаңға орала алады. Орындықтан кеңестер ауыстыру кезінде төрешінің « үнсіздік» командасына дейін рұқсат етіледі. Әйтпесе, « орындықты шақыру» пенальтиі тағайындалады.

8. Ережелерді сақтамау

8.1. Егер қағидаларды сақтамау тіркелген жағдайда-ысқырық естіледі және төреші бұзушылықтың атауын жариялайды.

8.2. Ысқырыққа дейін лақтыру:

- ысқырыққа дейінгі лақтыру- бұл «плей» командасына дейін жасалған лақтыру болып табылады.

8.3. Допты жоғалту:

- егер доп бірінші қорғаныс жанасуынан кейін қиылысса, бекітіледі: бейтарап аймақтағы орта сызық (а) немесе бүйір сызық (б). Доп қарама-қарсы командаға 7.1.6-тармаққа сәйкес беріледі. Осыдан кейін төреші « үнсіздік» береді, содан кейін ысқырады және « плей» командасын береді;

- доп бағанға немесе қақпаға түсіп, бейтарап аймақтағы ортаңғы сызық немесе бүйір сызық арқылы артқа (қорғаныс командасының ойыншыларына тигізбестен) оралады;

- ереже айып-допты лақтыру кезінде қолданылмайды;

- егер доп ойын алаңының үстіндегі кез-келген затқа тиіп кетсе, доптың жоғалуы тіркеледі.

9. Жеке пенальти

Жеке бұзушылық тіркелген жағдайда, төреші ысқырық береді, бұзушылық туралы, ойыншының нөмірі және командасы туралы хабарлайды. Жазаланатын ойыншы пенальти кезінде қақпаны қорғауы керек. Ойын ережелері айып-допты лақтыру рәсіміне толық қолданылады.

Допты өткізуші ойыншы ережені бұзған жағдайда – гол (ұпай) есептелмейді.

Қорғаушы ойыншы тарапынан бұзушылық болған жағдайда лақтыру қайталанады.

Доп оны лақтырушы ойыншының қақпасына түскен жағдайда-допты лақтыруды орындауды жоғалта отырып, гол есептелмейді.

Команда айып-допты лақтырудан бас тарта алады, бұл жағдайда доп соққы жасайтын командада қалады, ойын жалғасады.

Айып-допты лақтыру кезінде ойын сағаттары тоқтайды.

9.1. Қысқа доп

Егер лақтырылған доп қорғаныс командасының командалық аймағына жетпей ойын алаңында толығымен тоқтаған жағдайда, «қысқа доп» бекітіледі. Лақтыруды орындаған ойыншы жазаланады.

9.2. Хай болл

Егер допты тастап кеткеннен кейін лақтыру кезінде доп ойын алаңына кемінде бір рет немесе лақтырушы ойыншының жағында 6 метр сызыққа тимеген жағдайда - «хай болл» пенальтиі тағайындалады.

9.3. Лонг болл

«Б» тармағына ұқсас, лақтырғаннан кейін доп бейтарап аймақта кем дегенде бір рет ойын алаңына тиіп тұруы керек. Олай болмаған жағдайда, «лонг болл» пенальтиі тағайындалады.

9.4. Көзілдірікке қол тигізу

Егер ойыншы ойын барысында төрешінің рұқсатынсыз көзілдірікке қол тигізсе - «көзілдірікке қол тигізу» айып добы тағайындалады.

Еркін лақтыру кезінде алаңнан кеткен ойыншының көзілдірікке қол тигізуге құқығы жоқ. Олай болмаған жағдайда, «көзілдірікке қол тигізу» пенальтиі тағайындалады.

Егер алмастырылатын ойыншы төрешіні ауыстыру туралы хабарлағанға дейін ойын көзілдірігіне қол тигізсе (нөмір, команда), «көзілдірікке қол тигізу» пенальтиі тағайындалады.

9.5. Дұрыс емес қорғаныс

Доппен алғашқы қорғаныс байланысын, денесінің кез-келген бөлігі командалық аймаққа (6 метр) тиетін ойыншы жасауы керек.

9.6. Ойынның кешігуі

Ойыншылар төрешілердің бұйрығымен ойынның басталуына дайын болуы керек.

Ойыншылар айып добын лақтыру жағдайын қоспағанда, ойын алаңында біреудің көмегімен бағдарлай алмайды.

Төрешінің пікірінше, ойыншылардың ойынды кешіктіруге бағытталған кез-келген әрекетіне тыйым салынады.

9.7. Спортқа тән емес мінез-құлық

Егер төреші ойыншының мінез-құлқын спорттық емес түрде анықтаса, «спортқа тән емес мінез-құлық» айып добы тағайындалады. Болашақта бір

ойыншының «спортқа тән емес мінез-құлқы» кез-келген екінші бұзылуы ойыншыны ауыстыру құқығымен ойын алаңынан дереу алып тастауға әкеледі. Қашықтағы ойыншы турнирдегі келесі ойынды өткізіп жібереді және жарыстың ұйымдастыру комитеті ойыншының турнирге одан әрі қатысуы туралы мәселені шешеді.

Ойыншының төрешімен қасақана физикалық байланысы ойыншыны ойын алаңынан дереу алып тастауға әкеледі.

Доптың пішінін әдейі өзгертетін ойыншылар «спортқа тән емес мінез-құлқы» айыппұлымен жазаланады.

Допты кез - келген бетке сұрту арқылы әдейі ылғалдандыруға тыйым салынады. Бұл жағдайда «спортқа тән емес мінез-құлқы» айыппұлы салынады.

Голбол-қолмен ойнайтын ойын. Кез-келген мақсатты соққы допты аяқпен бес жылға дейінгі мерзімге «спорттық емес пенальти» пенальтиімен жазаланады.

9.8. Шу

Ойыншы лақтыру кезінде немесе допты лақтырғаннан кейін жасаған, қарсы команданың өзін қорғауға кедергі келтіретін кез-келген шу - «шу» айып добымен жазаланады.

10. Командалық пенальти

10.1. Командалық бұзушылық тіркелген жағдайда, төреші ысқырық береді, бұзушылық туралы, команда және ойыншының нөмірі туралы хабарлайды. Айыппұл добын лақтырудан өткен команда дәл осы сәтте ойын алаңында тұрған қарсылас ойыншылардың арасынан қорғаушы ойыншыны таңдай алады. Ойын ережелері айыппұл добын лақтыру рәсіміне толық қолданылады. Допты соғатын ойыншы ережені бұзған кезде – ұпай (гол) есептелмейді. Қорғаушы ойыншының тарапынан бұзушылық болған жағдайда - лақтыру қайталаынады. Доп оны өткізетін ойыншының қақпасына түскен жағдайда - гол лақтыруды орындауды жоғалта отырып, есептелмейді. Команда еркін лақтырудан бас тарта алады, бұл жағдайда доп соққы командасында қалады, ойын жалғасады. Айып добын лақтыру кезінде ойын сағаттары тоқтатылады.

10.2. 10 секунд

10.2.1. Командаға алаңның ортаңғы сызығын лақтырғаннан кейін допты кесіп өткенге дейін бірінші қорғаныс байланысынан кейін 10 секунд беріледі.

10.2.2. Тайм-аут, ауыстыру жарияланған кезде 10 секунд таймер үзіліске тоқтайды және төрешінің «плей» командасынан кейін жалғасады. Қалған уақыт ішінде команда допты орта сызықтан лақтыруы керек.

Егер қорғаныс байланысы төрешінің «блок-аут» командасына әкелсе, 10 секундтық таймер үзіліске тоқтайды және төрешінің «плей» командасы бойынша жалғасады.

- 10.2.3. Ресми тайм-аут кезінде 10 секундтық таймер қалпына келтіріледі.
- 10.2.4. Гол жарияланғаннан кейін 10 секундтық таймер қалпына келтіріледі.
- 10.2.5. Ойынның жартысы аяқталғаннан кейін 10 секундтық таймер қалпына келтіріледі.
- 10.2.6. Ережелерді бұзғаны үшін еркін лақтыруды тағайындаған кезде 10 секундтық таймер қалпына келтіріледі.

10.2.7. 10 секундтық таймер команда ойыншысының доппен алғашқы Қорғаныс байланысы кезінде іске қосылады.

10.3. Ойынның кешігуі

- 10.3.1. Команда төрешілердің командасы бойынша ойын бастауға дайын болуы керек.
- 10.3.2. Ойынды кешіктіруге бағытталған кез-келген әрекетке тыйым салынады.
- 10.3.3. Ойын үзілісінде төрешілер үстеліне командадағы ойыншыларды ауыстыру туралы ескерту керек.
- 10.3.4. Команда бір ойынға 4-тен көп емес тайм-аутты, бірақ ойынның екінші жартысында 3-тен көп емес тайм-аутты, сондай-ақ қосымша уақытта бір тайм-аутты сұрата алады.
- 10.3.5. Команда әр ойынға 4-тен көп емес ойыншыларды ауыстыруды сұрай алады, бірақ ойынның екінші жартысында 3-тен көп емес, сонымен қатар қосымша уақытта бір ауыстырудан көп емес.
- 10.3.6. Ауыстырушы ойыншы жаттықтырушы ауыстыруды жариялағаннан кейін төрешінің командасы бойынша ойынға қосылуға дайын болуы керек.

10.4. Спортқа тән емес мінез-құлық

- 10.4.1. Команда мен делегацияның барлық мүшелері ойын барысында спорттық мінез-құлық қағидаларын сақтауы керек.
- 10.4.2. Төрешінің залдан команданың кез келген мүшесін, сондай-ақ спорттық емес мінез-құлық фактілері болған жағдайда делегация мүшесін алып тастауға құқығы бар.

10.5. Орындықтан отырып кеңес беру

- 10.5.1. Бастапқы хаттамада көрсетілген команда мүшелері ойын алаңында ойыншылармен ойынның ресми аялдамалары (төрешінің ысқырығы) кезінде ғана сөйлесе алады. Барлық келіссөздер төрешінің «үнсіздік» командасы бойынша тоқтатылуы керек. Әйтпесе, «орындықтан отырып кеңес беру» пенальтиі тағайындалады.
- 10.5.2. Команданың жаттықтырушылары айып добын лақтыру нәтижесін жариялағаннан кейін ойыншылармен сөйлесе алады.
- 10.5.3. Қосымша ойын уақытынан кейін айып добын лақтыру кезінде жаттықтырушылар мен пайдаланылмаған ойыншылар алаңдағы ойыншылармен сөйлесе алады.
- 10.5.4. Бір команда мүшесінің «орындықтан отырып кеңес беру» екінші рет бұзылған жағдайда, бұл адам қосалқы ойыншылардың орындығынан немесе залдан шығарылады.

Бұл жағдайда, сондай-ақ «орындықтан отырып кеңес беру» пенальтиі тағайындалады.

10.6. Шу

Команда мүшесі лақтыру кезінде немесе допты лақтырғаннан кейін жасаған кез-келген шу, қарсы команданың өзін қорғауға кедергі келтіретін болса - командалық « шу» пенальтиі жазаланады.

11. Ойынның соңы

11.1. Қосымша уақыт

11.1.1. Ойынның негізгі уақытында тең емес нәтиже кезінде жеңімпазды анықтау қажет болған жағдайда, әрқайсысы 3 минуттан 2 жартыдан тұратын қосымша уақыт тағайындалады.

11.1.2. Ойынның негізгі уақыты аяқталғаннан кейін қосымша ойын уақыты басталғанға дейін 3 минут үзіліс беріледі. Бұл уақытта доппен басталатын команданы және ойынның жақтарын анықтау үшін жаңа жеребе тартылады.

11.1.3. Қосымша уақытта гол соққан бірінші команда-ойын жеңімпазы деп жарияланады.

11.1.4. Қосымша уақыттың екінші жартысына дейін командалар 3 минуттық үзіліс кезінде ойнайтын жақтарын өзгертеді.

11.2. Қосымша айып добын лақтыру

11.2.1. Қосымша еркін лақтырулар қосымша ойын уақытынан кейін ешкімнің нәтижесі болмаған жағдайда тағайындалады. Ойын ережелері қосымша еркін лақтыру кезінде толығымен қолданылады.

11.2.2. Жаңа жеребе тастау кезінде жаттықтырушы қосымша еркін соққыларды тесу тәртібіне өтініш береді. Өтінішке ойынның бастапқы хаттамасындағы барлық ойыншылар кіруі керек.

11.2.3. Команда соққан қосымша айып добы лақтырулар саны екі команданың өтініміндегі ойыншылардың ең аз санымен анықталады.

11.2.4. Жарыстан шеттетілген немесе жарақат алған ойыншылар өз кезегінде лақтыруды өткізіп жібереді. Өтініш бойынша келесі ойыншы еркін лақтыруды орындайды.

11.2.5. Қосымша еркін лақтыруды бастамас бұрын, командалардың қайсысы лақтыруды бастайтынын анықтау үшін жаңа жеребе өткізіледі.

11.2.6. Қосымша ойыншылардың орындықтарындағы барлық ойыншылар қосымша еркін лақтырулар кезінде және рәсім аяқталғанға дейін ойын нүктелерінде болуы керек.

11.2.7. Жаттықтырушылардың өтінімдеріндегі алғашқы ойыншыларды қақпаның бойымен орталыққа бүйірлік төреші белгілейді және әр ойыншы бір лақтыруды орындайды. Төреші ойыншылардың нөмірлерін және лақтыру тәртібін жариялайды.

11.2.8. Жеребе ұтып алған команда таңдау (лақтыру немесе қорғау) құқығына ие. Ойыншылардың екінші жұпында еркін лақтыруды тесу тәртібі өзгереді және әрі қарай ойын жеңімпазын анықтағанға дейін жалғасады.

11.2.9. Егер лақтырушы ойыншы ережелерді бұзса, лақтыру есептеледі, бірақ гол есептелмейді. Бұзушылық үшін айып добы тағайындалмайды. Голдың алдын алған жағдайда, қорғаушы ойыншы лақтыруды қайталайды.

11.2.10. Процедура екі команданың өтініміндегі ойыншылардың ең аз саны лақтыруды аяқтағанша қайталанады. Егер рәсім аяқталғаннан кейін командалардың бірі қарама-қарсы командаға қарағанда көбірек гол соқса, жеңімпаз анықталады.

11.3. «Алтын голға» дейін қосымша лақтырулар

11.3.1. Егер қосымша еркін лақтыруларды тесу аяқталғаннан кейін ешкімнің нәтижесі сақталмаса, жаңа рәсімді бастайтын команданы анықтау үшін жаңа жеребе тарту жүргізіледі.

11.3.2. Қосымша лақтыруларды тесу рәсімін жүргізу ережелері сақталады.

11.3.3. Жеңімпаз ойыншылардың әр жұбындағы лақтырулардың соңында анықталуы мүмкін.

11.4. Хаттамаға қол қою және наразылық беру рәсімі

11.4.1. Ойын аяқталғаннан кейін дереу жаттықтырушылар мен төрешілер хаттамаларға қол қоюы керек. Егер жаттықтырушы хаттамаға қол қоймаса, оның ойын нәтижесі бойынша наразылық білдіруге құқығы жоқ.

11.4.2. Кез келген наразылық ойын аяқталғаннан кейін 30 минуттан кешіктірілмей жазбаша түрде берілуі мүмкін. Наразылықта наразылық берілетін қағидалардың тармағы міндетті түрде көрсетілуге тиіс. Наразылық төрешілерді тағайындауға немесе жарыстарды өткізу шарттарына берілмейді.

11.4.3. Наразылықты жарыстардың ұйымдастыру комитеті қарауға тиіс. Комитеттің шешімі түпкілікті болып табылады.

13. Турнирлер өткізу

13.1. Топтық турнир нәтижелері және командаларды бөлу

Топтық турнир қорытындысы бойынша командалар жинаған ұпай санына сәйкес бөлінеді. Жеңіс үшін үш (3) ұпай, тең ойын үшін – бір (1) ұпай, жеңіліс үшін – нөл (0) ұпай беріледі. Егер 2 немесе одан көп команда бірдей ұпай жинаса, командалар келесі принцип бойынша бөлінеді:

- топтық турнирде команданың гол соққан және жіберіп алған голдарының айырмашылығы;
- топтық турнирдегі команда жеңістерінің саны;
- топтық турнирде команда жіберіп алған голдардың саны, аз команда артықшылыққа ие болады;
- бірдей ұпай саны бар командалар арасындағы ойындардағы соғылған голдар мен жіберіп алған голдардың айырмашылығы.

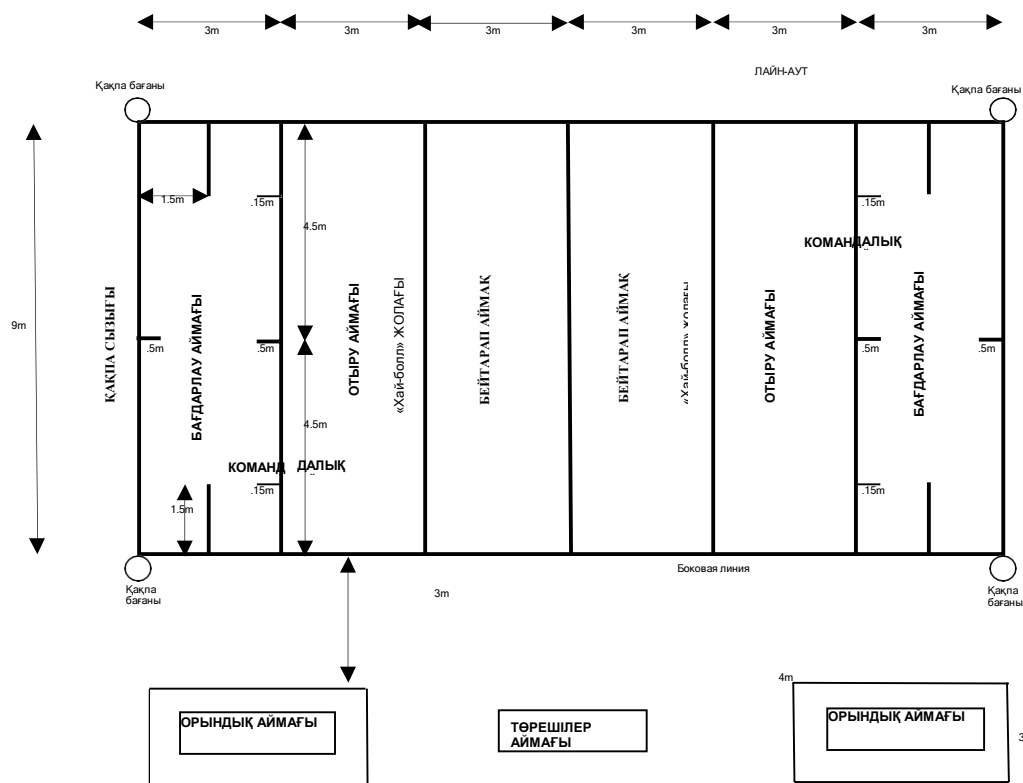
Егер 2-ден астам команда бірдей ұпай жинаса, жоғарыда көрсетілген критерийлер командалардың бірі нашар нәтиже көрсетпестен бұрын қолданылады. Содан кейін рәсім алдымен қалған командалар үшін топтық турнирден кейін барлық командалар орындарға таратылғанша қайталанады.

13.2. Команданың келмеуі немесе команданы алып тастау

Команда келмеген жағдайда, бұл командаға жеңіліс есептеледі. Қарсыласқа соғылған және өткізіп алған голдарының айырмашылығы « +10» болатын үш (3) ұпай беріледі. Егер команда қандай да бір себептермен жарыстан шығарылса, барлық қалған командаларға үш (3) ұпай беріледі, олар гол соғылып, жіберіп алған голдар айырмашылығымен ерекшеленеді. Сонымен қатар, команданың барлық алдыңғы нәтижелері автоматты түрде жойылады. Бұл жағдайда жарыс кестесіне түзету енгізуге рұқсат етіледі.

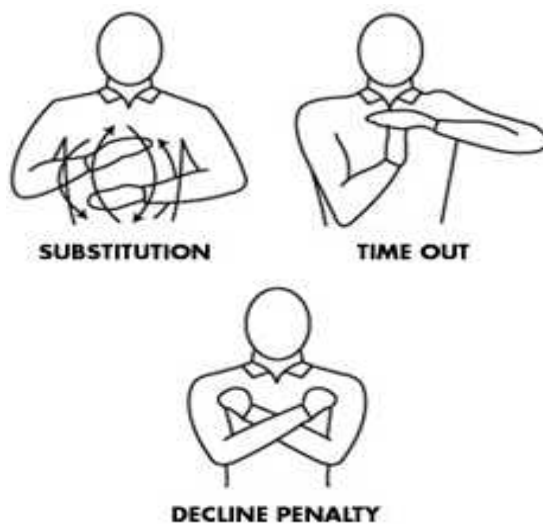
5.1-сурет

Алаңды белгілеу

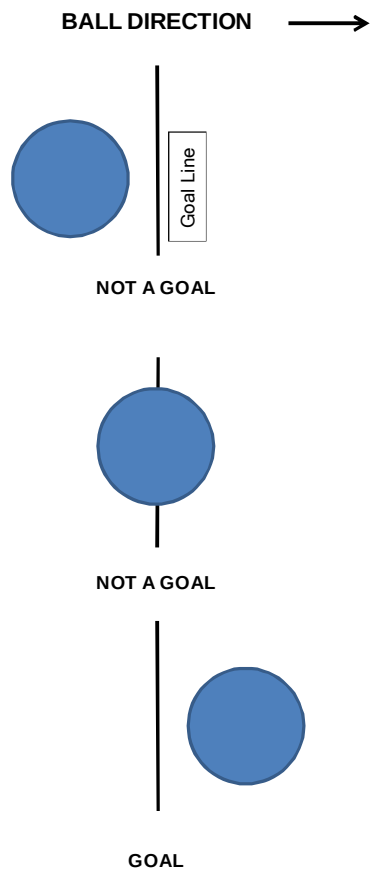


5.2-сурет

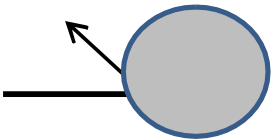
Төреші ишаралары



« ГОЛ» АНЫҚТАМАСЫ (төменгі сурет)

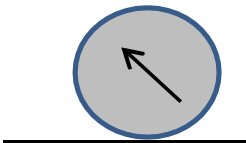


« АУТ» АНЫҚТАМАСЫ (екі сурет)



Б
Ү
й
і
р
л
і
к

с
ы
з
ы
қ



Бүйірлік сызық