

## Раздел 5. ГОЛБОЛ

### 1. Общие положения

В игре принимают участие две команды по три игрока. Каждая команда может иметь максимум три запасных игрока.

Игра происходит в спортивном зале, на полу которого нанесена разметка в виде прямоугольной площадки (18 метров на 9 метров), разделенная на две половины центральной линией. В обоих концах площадки находятся ворота. Игра осуществляется озвученным мячом (внутри находится колокольчик).

Цель игры – закатить мяч за линию ворот защищающейся команды, в то время как она пытается помешать. Ворота (длина 9 метров) находятся по краям площадки.

В случае возникновения разногласий по поводу данных правил за основу принимается английский вариант текста.

### 2. Подготовка к игре

#### 2.1. Площадка

2.1.1. Размеры: прямоугольник размером 18 метров (+/- 0,05м) в длину и 9 метров (+/- 0,05м) в ширину. Измерения проводятся по внешним краям площадки. На полу должна быть нанесена разметка для голбола. Площадка разделена каждые 3 метра линиями, образующими 6 игровых зон.

2.1.2. Перед воротами, с каждой стороны площадки находятся командные зоны 6 м, (+-0.05 м) в длину и 9,00 м (+-0.05 м) в ширину. Каждая из командных зон разделена на 2 равные зоны (3 м (+-0.05 м) в длину и 9 м (+-0.05 м) в ширину). Эти зоны называются Зона Ориентации и Зона Приземления. Зона ориентации расположена ближе к воротам, дальше от ворот – Зона приземления. Командные зоны имеют линии для ориентации игроков.

2.1.3. Нейтральная зона находится посередине площадки. Размеры: 6 м, (+-0.05 м) в длину и 9,00 м (+-0.05 м) в ширину. Нейтральная зона разделена на 2 равные средней линией площадки.

2.1.4. Все линии должны быть 0.05м в ширину (+/- .01м) и должны быть нанесены липкой лентой (скотчем). Под скотчем должны быть положена веревка, которая помогает игрокам ориентироваться. Веревка должна быть толщиной 0.003м (+/- 0.0005м) и проложена под скотчем. Цвет скотча должен отличаться от цвета пола и мяча для максимальной видимости во время игры со стороны судей и зрителей.

2.1.5. Пол должен иметь ровную поверхность, может быть деревянным, пластиковым и синтетическим, и должен быть одобрен организаторами турнира для проведения соревнований по голболу.

#### 2.2. Зона скамейки запасных игроков

2.2.1. Каждая команда имеет свою зону со скамейкой, которая расположена на стороне судейского стола, на расстоянии минимум 3.00м от

боковой линии площадки. Общие размеры: 4.00м в длину (+/-0.05м) и 3м (+/-0.05м) в глубину. Края зоны скамейки запасных игроков должны быть помечены скотчем (с веревкой) для ориентации.

2.2.2. Зона скамейки запасных игроков находится на одной стороне с играющей командой на одной линии с линией ворот, так чтобы зона команды находилась в пределах командной зоны площадки.

2.2.3. В перерыве игры, обе команды меняются сторонами игры и, соответственно, зонами скамейки запасных игроков.

2.2.4. Во время игры все члены команды должны оставаться в этой, предназначенной для них, зоне и должны касаться любой частью тела линии зоны скамейки запасных игроков или находиться внутри нее. В противном случае назначается командный пенальти «Задержка игры».

2.2.5. В случае, если игрок команды, получивший травму или не участвующий в турнире желает сидеть на скамейке запасных, он должен одеть отличительную футболку, предоставленную организаторами турнира. Этот игрок не может принимать участие в матче. В противном случае, назначается командный пенальти «Задержка игры» и указанный игрок должен покинуть зону скамейки запасных игроков.

### **2.3. Ворота**

2.3.1. Ворота размещаются по краям игровой площадки. Внутренние размеры 9.00м в длину (+/- 0.05м) и 1.30 м в высоту (+/- 0.02м) и как минимум 50см в глубину (измерение от края перекладины до ближайшей части на внутренней стороне).

2.3.2. Каркас ворот должен быть жестким.

2.3.3. Штанги и перекладина ворот должны быть круглыми или эллипсовидными в диаметре, не превышающем 0.15м.

2.3.4. Штанги ворот должны быть расположены на линии ворот и за краем боковых линий площадки.

### **2.4. Мяч**

2.4.1 Мяч должен соответствовать следующим требованиям:

- диаметр: 24-25 см;
- длина окружности: 75.5 см-78.5 см;
- вес: 1.250 г (+/- 50 г);
- отверстия для звука: 4 отверстия в верхней части и 4 отверстия в нижней части;
- колокольчики: 2 шт.;
- материал: резина;
- жесткость по нормам DIN 53505: 80-85 °Shore A;
- цвет: синий;

- поверхность: пупырчатая;
- без токсических примесей.

## **2.5. Игровая форма**

2.5.1. Все игроки должны быть в форме своей команды.

2.5.2. Каждый игрок должен иметь номер, расположенный в центре футболке на передней и задней стороне. Номер должен быть минимум 20 см (+/- 1 см) в высоту и может быть только следующий из: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 или 9. Номер не должен быть заправлен в игровые шорты или штаны или каким-либо образом скрыт от судьи. В противном случае, назначается пенальти «задержка игры». На заднюю поверхность игровой футболки также могут быть нанесены имя игрока и название команды.

2.5.3. Одежда и защита не должна превышать 10 см от тела при измерении в любую сторону.

2.5.4. Любая защита, расположенная на голове не должна соприкасаться с игровыми очками.

## **2.6. Игровые очки. Заклейки. Очки и контактные линзы**

2.6.1. Игрок не может носить очки или контактные линзы, а также использовать слуховой аппарат.

2.6.2. Игровые очки должны быть одеты у игроков на площадке со времени проверки перед игрой до окончания игры или перерыва между таймами. Игрок, о замене которого объявлено может касаться игровых очков сразу после объявления о замене судьей для покидания площадки. В противном случае, назначается пенальти «Касание очков».

2.6.3. Игровые очки должны быть одеты во время дополнительного времени. Все игроки должны быть в игровых очках во время свободных бросков после окончания дополнительного времени, в не зависимости, находятся ли они на площадке или нет. В противном случае, назначается пенальти «касание очков».

2.6.4. На всех крупных соревнованиях должны использоваться глазные заклепки под игровыми очками, одобренные техническим комитетом соревнований.

2.6.5. В случае, если время на поправку игровых очков или замена игровых очков занимает больше, чем продолжительность Медицинского тайм-аута (45 секунд), назначается пенальти «задержка игры». Секундометрист 10-ти секунд на противоположной стороне в данном случае отмеряет официальный тайм-аут продолжительностью 45 секунд.

2.6.6. Любые игровые очки должны быть утверждены судьейской коллегией соревнований.

## **3. Категория соревнований и классификация**

Соревнования делятся на 2 категории: мужские и женские.

#### **4. Состав команд**

**4.1.** В начале соревнований команда должна состоять из 3 основных игроков с запасными игроками (максимум 3 игрока).

**4.2.** В дополнение, в состав каждой команды могут входить до 3 сопровождающих персон на скамейке запасных во время игры. Общее количество членов команды, находящихся в зоне скамейки запасных игроков не может быть больше 9, включая 3 основных игроков. Если к началу игры команда не имеет 3 игроков основного состава, то команде засчитывается поражение.

**4.3.** Судьи должны быть проинформированы письменно во время жеребьевки, если на скамейке запасных игроков будет находиться игрок, не принимающий участия в игре. Такой игрок должен быть одет в отличительную футболку, предоставленную организаторами соревнований. В противном случае, этому игроку запрещено находиться на скамейке запасных игроков и назначается командный пенальти «задержка игры».

#### **5. Судьи**

**5.1.** Судейскую бригаду соревнований возглавляет главный судья. Главный секретарь руководит работой секретарей. На каждой игре присутствуют 2 судьи в поле, 4 боковых судьи, 3 судьи-хронометриста, 1 судья-информатор и 2 секретаря.

**5.2.** Обязанности судей при организации и проведении соревнований по голболу:

**5.2.1.** Главный судья осуществляет руководство проведением соревнований в соответствии с Положением о спортивных соревнованиях, регламентом соревнований и правилами игры.

**5.2.2.** Заместитель главного судьи подчиняется главному судье, вместе с ним руководит соревнованиями и несет ответственность за их проведение в пределах своей компетенции. В отсутствие главного судьи (или по его поручению) выполняет его функции.

**5.2.3.** Главный секретарь организует работу бригады секретариата, руководит подготовкой и обеспечением необходимой документации соревнований.

**5.2.4.** Заместитель главного секретаря обеспечивает необходимой информацией главного судью, судью-информатора, обеспечивает судей необходимой документацией, контролируют наличие необходимой информации на доске информации.

**5.2.5.** Судья в поле проводит судейство в соответствии с правилами игры.

5.2.6. Боковой судья является помощником судьи в поле, контролирует пересечение мячом линии ворот, не может самостоятельно останавливать соревнование.

5.2.7. Судья-хронометрист контролирует временные характеристики проведения игры в соответствии с правилами.

5.2.8. Судья-информатор отвечает за информационное обеспечение спортсменов и зрителей в течение всего хода соревнований, делает официальные объявления судейской коллегии, в том числе объявляет о результатах, дисквалификации, о регламенте и ходе соревнований, о решениях и указаниях судей.

5.2.9. Секретарь ведет учет контрольных характеристик игры в соответствии с правилами.

## **6. Перед игрой**

### **6.1. Жеребьевка**

6.1.1. Представитель команды должен присутствовать на жеребьевке в определенное время, в указанном месте. В противном случае – команда теряет шанс на выбор по результатам жеребьевки (бросок или сторона игры). В случае, если оба представителя отсутствуют на жеребьевке, первая команда в протоколе начинает игру с левой стороны от судейского стола с мячом.

6.1.2. Во время жеребьевки представитель команды должен заполнить или проверить стартовый протокол. В протоколе должны быть правильно указаны имена и номера игроков и полный лист сопровождающих персон, которые будут представлены на скамейке запасных игроков во время игры. В случае, если стартовый состав не указан в протоколе, будет использоваться стартовый состав из протокола предыдущей игры. В случае первой игры команды на турнире используется список, поданный организаторам перед началом турнира.

6.1.3. Для игр, в которых должен быть определен победитель, представитель команды заполняет протокол штрафных бросков для определения победителя, который предоставляется судьей. Протокол выполнения штрафных бросков передается судье перед началом выполнения жеребьевки для серии штрафных бросков.

6.1.4. Жеребьевка проводится судьей, назначенным организаторами турнира.

6.1.5. Победитель жеребьевки получает право выбора первого игрового действия или стороны площадки для начала игры. Оставшийся выбор осуществляется противоположной стороной.

6.1.6. В конце первой половины игры команды меняются сторонами площадки и скамейками запасных игроков. Первый бросок второй половины игры выполняет команда, которая защищалась при первом броске игры.

6.1.7. Только игроки, указанные в протоколе игры, могут принимать в ней участие. Все члены команды, указанные в стартовом протоколе должны быть на площадке или скамейке запасных игроков во время старта игры. В противном случае назначается командный пенальти «задержка игры» за каждого отсутствующего члена команды.

## **6.2. Разминка**

6.2.1. Игрокам разрешено проводить разминку только на своей стороне площадки. Командам запрещено бросать мяч в направлении стороны противоположной команды.

6.2.2. Если во время разминки, команда бросает мяч на другую сторону площадки, то она получает предупреждение от судьи. В случае повторного броска в направлении противоположной команды назначается командный пенальти «неспортивное поведение».

## **6.3. Продолжительность игры**

6.3.1. Продолжительность игры – 24 минуты, разделенные на 2 половины по 12 минут каждая.

6.3.2. Командам предоставляется минимум 5 минут между окончанием предыдущей игры и началом следующей игры.

6.3.3. Звуковой сигнал подается за 5 минут до старта игры.

6.3.4. Игроки основного состава должны быть готовы к предстартовой проверке игровых очков и заклеек, проводимой судьей, за 90 секунд до начала каждой половины игры.

6.3.5. Звуковой сигнал подается за 90 секунд до старта каждой из половин игры.

6.3.6. Продолжительность перерыва между половинами игры – 3 минуты.

6.3.7. Все команды и игроки должны быть готовы к началу игры по команде судейского стола “время”. В противном случае, назначается командный или персональный пенальти «задержка игры».

## **7. Во время игры**

### **7.1. Протокол игры**

7.1.1. Судья начинает игру с просьбы к зрителям соблюдать тишину во время игры и выключить мобильные телефоны. Далее следует команда «тишина», «центр» и мяч подается команде, которая начинает игру с мячом. Судья подает мяч игроку, находящемуся ближе всех к центру ворот. После этого подаются 3 свистка и команда «плей».

7.1.2. Основной таймер стартует по команде «плей».

7.1.3. Каждая половина игры завершается по свистку судьи и команде «перерыв» или «игра», «овертайм» или «послематчевые броски». Это сигнал к тому, что половина игры закончена и игроки могут касаться игровых очков без нарушения.

7.1.4. Игровой таймер останавливается по свистку судьи и запускается вновь по команде «плей», исключая момент пробития пенальти. Во время пробития пенальти игровой таймер не включается.

7.1.5. В случае, если мяч должен быть подан обратно на площадку, он подается судьей или судьей на воротах на линию 1,5 метра, на стороне, ближайшей к месту выхода мяча с площадки. Далее, судья подает команду «плей».

7.1.6. В случае, если при броске мяч выходит за боковую линию, судья подает свисток и команду «аут» и 10-ти секундный таймер останавливается и сбрасывается. Мяч подается на линию 1,5 метра с противоположной стороны от бросающей до этого команды, на стороне выхода мяча с площадки. В случае остановки игрового таймера судья подает команду «тишина» подает свисток и команду «плей».

7.1.7. Если после защитного блока мяч вышел через боковую линию в командной зоне, судья подает свисток и команду «блок аут».

7.1.8. Мяч подается обратно в игру судьей или боковым судьей как описано в пункте 7.1.6.

7.1.9. Если игра остановлена, 10-ти секундный таймер также останавливается. Когда мяч подан обратно в игру, судья подает команду «тишина», затем свисток и команду «плей». В данном случае команда может использовать оставшееся время для броска и пересечения мячом средней линии площадки.

7.1.10. В случае, если никто из игроков не пытается найти, поданный обратно на площадку мяч, судья также подает команду «тишина», затем свисток и команду «плей».

7.1.11. Любая дополнительная помощь в ориентировке игроков запрещена в ходе игры. В противном случае назначается пенальти или командный пенальти «задержка игры».

7.1.12. После пробития или защиты пенальти игроки могут быть ориентированы на площадке судьей на воротах или судьей с указанием на штангу ворот. Если судья вынужден ориентировать игрока в другом случае, назначается пенальти «задержка игры».

7.1.13. В случае, если мяч после броска остановится в нейтральной зоне без защитного касания противоположной команды, судья объявляет «мертвый мяч». Мяч отдается защищающейся команде как указано в пункте 7.1.6. «Мертвый мяч» также назначается в случае, если он отразится от штанги/перекладины ворот (без защитного касания команды) и остановится

на половине защищающейся команды. Свисток подается только в случае полной остановки мяча.

7.1.14. Член команды может покинуть игровую площадку только по вынужденной причине (например, медицинская необходимость или замена экипировки) во время официальной остановки игры. В случае покидания игровой площадки, он не может вернуться на площадку до окончания половины игры.

7.1.15. Официальный тайм-аут для очистки пола может быть взят только судьей в случае небезопасных условий игры. Очистка пола может быть проведена только во время официальной остановки игры.

## **7.2 Подсчет очков**

7.2.1. В случае, если мяч во время игры полностью пересек линию ворот, засчитывается гол. Судья подает два свистка и объявляет «гол». Игровой таймер останавливается по первому свистку судьи. Гол не может быть засчитан при подаче мяча судьей в игру.

7.2.2. Если защищающийся игрок потерял игровые очки или они были повреждены летящим мячом, игра не останавливается до полного контроля над мячом, выхода мяча в аут или пересечения линии ворот.

7.2.3. Команда, забившая наибольшее количество голов до окончания игры объявляется победителем игры.

7.2.4. В случае если преимущество одной из команд достигло разницы в 10 голов, игра останавливается и лидирующая команда объявляется победителем игры.

## **7.3. Командный тайм-аут**

7.3.1. Каждая команда может использовать 4 тайм-аута по 45 секунд во время основного времени игры. По меньшей мере, один из тайм-аутов должен быть использован во время первой половины игры или этот тайм-аут будет потерян. В случае, если одна из команд попросила тайм-аут, вторая также может использовать его.

7.3.2. Во время дополнительного времени каждая из команд может использовать 1 тайм-аут.

7.3.3. Команда, которая владеет мячом может просить о проведении тайм-аута. Другая команда может просить о проведении тайм-аута во время официальных остановок в игре.

7.3.4. Проведение тайм-аута может быть запрошено у судьи любым членом команды жестом или словесной командой «тайм-аут».

7.3.5. Тайм-аут начинается после того, как судья объявит «тайм-аут» и команду, запросившую его проведение. Любой член команды, находящийся на скамейке запасных игроков может выходить на площадку во время командного тайм-аута.



7.3.6. 10-секундный таймер фиксирует 45 секунд на проведение командного тайм-аута, подавая звуковой сигнал об оставшихся 15 секундах до окончания и по окончании времени тайм-аута.

7.3.7. После звукового сигнала за 15 секунд до окончания тайм-аута, судья подает команду «15 секунд».

7.3.8. Замена может быть запрошена до окончания тайм-аута. Если команда запросила замену после окончания тайм-аут, то в ее сторону назначается командный пенальти «задержка игры».

7.3.9. После проведения тайм-аут должен быть совершен как минимум 1 бросок до того, чтобы эта же команда могла снова запрашивать тайм-аут или замену.

7.3.10. Если команда запросила более, чем 4 тайм-аута за основное время игры или более, чем 3 тайм-аута за вторую половину игры, или более, чем 1 тайм-аут за дополнительное время, то запрос отклоняется и назначается командный пенальти «задержка игры».

7.3.11. После команды судьи «тишина» все подсказки со скамейки запасных игроков должны быть прекращены. В противном случае назначается командный пенальти «Подсказка со скамьи».

#### **7.4. Официальный тайм-аут**

7.4.1. Судья может назначать официальный тайм-аут в любое время.

7.4.2. Если судья подал свисток и обозначил официальный тайм-аут по результату действий команды, владеющей мячом, мяч отдается под контроль судье на воротах. По окончании официального тайм-аута судья на воротах подает мяч на линии 1,5 метра перед линией ворот (пункт 7.1.6).

7.4.3. Официальный тайм-аут не имеет ограничений по времени.

7.4.4. Во время официального таум-аута разрешены подсказки со скамейки запасных игроков до команды судьи «тишина». После этого все подсказки должны быть прекращены. В противном случае, назначается командный пенальти (пункт 7.3.11).

#### **7.5. Медицинский тайм-аут**

7.5.1. Максимальная продолжительность медицинского тайм-аута – 45 секунд. В случае, если игрок получил травму, судья может назначить медицинский тайм-аут. Судья должен определить, может ли игрок продолжать игру по окончании 45 секунд.

7.5.2. 10-секундный таймер, который в данный момент не фиксирует 10 секунд отвечает за контроль продолжительности медицинского тайм-аута (45 секунд).

7.5.3. За 15 секунд до окончания времени медицинского тайм-аута подается звуковой сигнал, также как и по окончании времени медицинского тайм-аута.

7.5.4. Если судья определит, что травмированный игрок не готов продолжать игру по окончании медицинского тайм-аута, этот игрок должен быть заменен (медицинская замена). Он может вернуться в игру с использованием регулярной замены.

7.5.5. Только 1 человек со скамейки запасных игроков может выходить на площадку во время медицинского тайм-аута для оказания помощи. Этот человек должен вернуться в зону скамейки запасных игроков до окончания медицинского тайм-аута. В случае, если более, чем 1 человек со скамейки запасных игроков вышел на площадку для оказания помощи или помощник не успел вернуться на скамейку до окончания медицинского тайм-аута – назначается командный пенальти «задержка игры».

## **7.6. Кровь**

7.6.1. В случае, если у игрока идет кровь, назначается медицинский тайм-аут. Игрок должен покинуть площадку и не может вернуться до тех пор, пока кровь не будет остановлена и все ее следы будут устранены. В случае, если до окончания медицинского тайм-аута кровь остановить не удалось – должна быть произведена медицинская замена.

7.6.2. В случае, если игрок заменен из-за крови, такая замена определяется как медицинская замена и игрок может вернуться на площадку с использованием регулярной замены и только с разрешения судьи (пункт 7.6.1).

7.6.3. Все испачканные поверхности должны быть очищены до того, как игра возобновиться.

7.6.4. Если у игрока нет дополнительной игровой футболку с тем же номером, ему разрешено одевать игровую футболку с другим номером (отличным от игроков на площадке) с разрешения судьи.

## **7.6. Командная замена**

7.6.1. Каждой из команд разрешено проводить 4 замены в течение игры. Как минимум одна из них, должна быть проведена в первой половине игры или право на 1 замену будет потеряно.

7.6.2. Каждой из команд разрешено проводить 1 замену в течение дополнительного времени игры.

7.6.3. Один и тот же игрок может быть заменен несколько раз.

7.6.4. Команда, контролирующая мяч, может запрашивать замену. Другая команда может запрашивать замену, когда остановлен официальный таймер.

7.6.5. Замена может быть объявлена любым членом команды словом «замена» или знаком «замена».

7.6.6. Замена начинается, когда судья ее объявит и назовет команду, запросившую замену.

7.6.7. После объявления судьи, команда должна показать таблички с номерами игроков, которые заменяются.

7.6.8. Выходящий на площадку игрок должен быть готов к замене и проверке очков судьей. Любая задержка при замене приводит к назначению командного пенальти «задержка игры».

7.6.9. Тайм-аут может быть запрошен до окончания замены.

7.6.10. После проведения замены, как минимум 1 бросок должен быть совершен до того момента, как эта же команда может запросить другую замену или тайм-аут.

7.6.11. Заменяемый игрок может касаться очков и заклеек, как только судья объявил замену, для того, чтобы самостоятельно покинуть площадку. Судья на воротах должен помочь игроку покинуть площадку и проводить нового игрока до ближайшей к скамейке запасных игроков штанге ворот. Если заменяемый игрок коснется очков до объявления замены судьей – назначается пенальти «касание очков».

7.6.12. Во время пробития пенальти замены разрешены, за исключения игрока, нарушившего правила.

7.6.13. Во время замен разрешены любые подсказки со скамьи до команды судьи «тишина». В противном случае, назначается пенальти «подсказка со скамьи».

7.6.14. Любая замена, проведенная в перерыве между половинами игры не учитывается в общем количестве замен команды. Во время перерыва о замене необходимо сообщить главному судье игры, который затем объявляет о замене перед началом второй половины игры. В случае, если о замене не будет сообщено до окончания перерыва, но она все равно будет проведена – назначается командный пенальти «задержка игры».

7.6.15. Если команда просит более 4-х замен в основное время игры или более 3-х замен во второй половине, или более 1-й замены в дополнительное время, то такая замена не может быть проведена, а также назначается командный пенальти «задержка игры».

## **7.7. Медицинская замена**

7.7.1. Медицинская замена не входит в общее количество разрешенных замен за игру.

7.7.2. 2 остановки игры для оказания помощи одному и тому же игроку, по решению судьи, приводит к автоматической медицинской замене игрока.

Этот игрок может вернуться на игровую площадку только по окончании половины игры. В случае повторной остановки игры после возвращения игрока на площадку приводит к автоматической медицинской замене с возможностью вернуться на игровую площадку только по окончании половины игры.

7.7.3. После объявления судьей медицинского тайм-аута, судья должен определить, способен ли игрок продолжить игру. В случае, если по окончании 45 минут судья определяет, что игрок не может продолжить игру – проводится медицинская замена. Игрок может вернуться на площадку с использованием регулярной замены по решению тренера.

7.7.4. Подсказки со скамьи разрешены во время проведения замены до команды судьи «тишина». В противном случае, назначается пенальти «подсказка скамьи».

## **8. Несоблюдение правил**

**8.1.** В случае, если зафиксировано несоблюдение правил – раздается свисток и судья объявляет название нарушения.

**8.2.** Бросок до свистка:

- броском до свистка является бросок, совершенный до команды «плей».

**8.3.** Потеря мяча:

- фиксируется в случае, если мяч после первого защитного касания пересекает: (а) среднюю линию или (б) боковую линию в нейтральной зоне. Мяч подается противоположной команде в соответствии с пунктом 7.1.6. После этого судья подает «тишина», затем свистит и подает команду «плей»;

- мяч попадает в штангу или перекладину ворот и откатывается обратно (без касание игроков защищающейся команды) через среднюю линию или боковую линию в нейтральной зоне;

- правило не применяется во время пробития штрафных бросков;

- если мяч касается любого объекта над игровой площадкой, фиксируется потеря мяча.

## **9. Персональные пенальти**

В случае фиксирования персонального нарушения, судья подает свисток, объявляет нарушение, номер игрока и команду. Наказанный игрок должен защищать ворота при пенальти. Правила игры в полном объеме применяются к процедуре пробития штрафного броска.

При нарушении правил пробивающим игроком - гол не засчитывается.

В случае нарушения со стороны защищающегося игрока – бросок повторяется.

В случае попадания мяча в ворота пробивающего игрока – гол не засчитывается с потерей выполнения броска.

Команда может отказаться от выполнения штрафного броска, в таком случае, мяч остается у пробивающей команды, игра продолжается.

Во время пробития штрафного броска игровые часы останавливаются.

### **9.1. Короткий мяч**

В случае, если брошенный мяч полностью остановился на игровой площадке, не достигнув командной зоны защищающейся команды фиксируется «короткий мяч». Наказывается игрок, выполнивший бросок.

### **9.2. Хай болл**

В случае, если при броске после покидания мячом руки, мяч не коснулся игровой площадки хотя бы раз до или на линии 6 метров на стороне бросающего игрока – назначается пенальти «хай болл».

### **9.3. Лонг болл**

Аналогично пункту «б», после броска мяч должен коснуться игровой площадки хотя бы раз в нейтральной зоне. В противном случае, назначается пенальти «лонг болл».

### **9.4. Касание очков**

Если игрок касается очков без разрешения судьи во время игры – назначается пенальти «касание очков».

Игрок, покинувший площадку на время пробития штрафного броска, не имеет права касаться очков. В противном случае, назначается пенальти «касание очков».

В случае, если заменяемый игрок касается игровых очков до объявления замены судьей (номер, команда), назначается пенальти «касание очков».

### **9.5. Неправильная защита**

Первый защитный контакт с мячом должен быть совершен игроком, любая часть тела которого касается командной зоны (6 метров).

### **9.6. Задержка игры**

Игроки должны быть готовы к началу игры по команде судьи.

Игроки не могут быть ориентированы, с помощью кого-либо, на игровой площадке, за исключением ситуации пробития штрафных бросков.

Игрокам запрещены любые действия, направленные по мнению судьи, на задержку игры.

### **9.7. Неспортивное поведение**

Если судья определяет поведение игрока в неспортивной манере назначается пенальти «неспортивное поведение». В дальнейшем, любое второе нарушение «неспортивное поведение» одним и тем же игроком приводит к немедленному удалению игрока с игровой площадки с правом

замены. Удаленный игрок пропускает следующую игру на турнире и организационным комитетом соревнований решается вопрос о дальнейшем участии игрока в турнире.

Любой преднамеренный физический контакт игрока с судьей приводит к немедленному удалению игрока с игровой площадки.

Игроки, преднамеренно изменяющие форму мяча, наказываются пенальти «неспортивное поведение».

Запрещено преднамеренное смачивание мяча протиранием о какую-либо поверхность. В данном случае, назначается пенальти «неспортивное поведение».

Голбол – игра, в которую играют руками. Любой преднамеренный удар мяча ногой наказывается пенальти «неспортивное поведение».

### **9.8. Шум**

Любой шум, преднамеренно совершаемый игроком во время броска или во время полета мяча после броска, который мешает противоположной команде защищаться - наказывается пенальти «шум».

## **10. Командные пенальти**

**10.1.** В случае фиксирования командного нарушения, судья подает свисток, объявляет нарушение, команду и номер игрока. Команда, которая пробивает штрафной бросок, может выбрать защищающегося игрока из числа игроков соперника, находящихся на игровой площадке в этот момент. Правила игры в полном объеме применяются к процедуре пробития штрафного броска. При нарушении правил пробивающим игроком - гол не засчитывается. В случае нарушения со стороны защищающегося игрока – бросок повторяется. В случае попадания мяча в ворота пробивающего игрока – гол не засчитывается с потерей выполнения броска. Команда может отказаться от выполнения штрафного броска, в таком случае, мяч остается у пробивающей команды, игра продолжается. Во время пробития штрафного броска игровые часы останавливаются.

### **10.2. 10 секунд**

10.2.1. Команде дается 10 секунд после первого защитного контакта с мячом до пересечения мячом после броска средней линии площадки.

10.2.2. При объявлении тайм-аута, замены, таймер 10-ти секунд останавливается на паузе и продолжается после команды судьи «плей». За оставшееся время команда должна броском перевести мяч через среднюю линию.

10.2.3. В случае, если защитный контакт приводит к команде судьи «блок аут», 10-ти секундный таймер останавливается на паузе и продолжается по команде судьи «плей».

10.2.4. При официальном тайм-ауте 10-ти секундный таймер сбрасывается.

10.2.5. 10-ти секундный таймер сбрасывается после объявления гола.

10.2.6. 10-ти секундный таймер сбрасывается по окончании половины игры.

10.2.7. 10-ти секундный таймер сбрасывается при назначении штрафного броска за нарушением правил.

10.2.8. 10-ти секундный таймер запускается при первом защитном контакте игрока команды с мячом.

### **10.3. Задержка игры**

10.3.1. Команда должна быть готова начать игру по команде судьи.

10.3.2. Запрещаются любые действия, направленные на задержку игры.

10.3.3. В перерыве игры, судейский стол должен быть предупрежден о любых заменах игроков в команде.

10.3.4. Команда может запрашивать не более 4-х тайм-аутов за игру, но не более 3-х тайм-аутов за вторую половину игры, а также не более одного тайм-аута в дополнительное время.

10.3.5. Команда может запрашивать не более 4-х замен игроков за игру, но не более 3-х замен за вторую половину игры, а также не более одной замены в дополнительное время.

10.3.6. Игрок, выходящий на замену должен быть готов вступить в игру по команде судьи после объявления замены тренером.

### **10.4. Неспортивное поведение**

10.4.1. Все члены команды и делегации должны соблюдать спортивные принципы поведения во время игры.

10.4.2. Судья имеет право удалить из зала любого члена команды, а также члена делегации в случае фактов неспортивного поведения.

### **10.5. Подсказка со скамьи**

10.5.1. Члены команды, указанные в стартовом протоколе могут общаться с игроками на площадке только во время официальных остановок (по свистку судьи) игры. Все переговоры должны быть прекращены по команде судьи «тишина». В противном случае, назначается пенальти «подсказка со скамьи»

10.5.2. Тренеры команды могут общаться с игроками после объявления результата пробития штрафного броска.

10.5.3. Во время штрафных бросков после дополнительного времени игры тренеры и незадействованные игроки могут общаться с игроками на площадке.

10.5.4. В случае второго нарушения «подсказка со скамьи» одним и тем же членом команды, этот человек удаляется со скамейки запасных игроков

или из зала. В данном случае, также назначается пенальти «подсказка со скамьи».

## **10.6. Шум**

Любой шум, преднамеренно совершаемый членом команды во время броска или во время полета мяча после броска, который мешает противоположной команде защищаться - наказывается командным пенальти «шум».

## **11. Конец игры**

### **11.1. Дополнительное время**

11.1.1. В случае необходимости определения победителя при ничейном результате в основное время игры, назначается дополнительное время, состоящее из 2-х половин по 3 минуты каждая.

11.1.2. После окончания основного времени игры назначается перерыв 3 минуты до начала дополнительного времени игры. В это время производится новая жеребьевка для определения команды, начинающей с мячом и сторон игры.

11.1.3. Первая команда, которая забивает гол в дополнительное время – объявляется победителем игры.

11.1.4. Перед второй половиной дополнительного времени команды меняются сторонами игры в течение 3-х минутного перерыва.

### **11.2. Дополнительные штрафные броски**

11.2.1. Дополнительные штрафные броски назначаются в случае ничейного результата после дополнительного времени игры. Правила игры полностью применяются во время проведения дополнительных штрафных бросков.

11.2.2. Во время проведения новой жеребьевки тренер подает заявку на порядок пробития дополнительных штрафных бросков. В заявку должны быть включены все игроки из стартового протокола игры.

11.2.3. Количество дополнительных штрафных бросков, пробиваемых командой, определяется минимальным количеством игроков в заявке двух команд.

11.2.4. Игроки, дисквалифицированные с соревнований или получившие травму, пропускают свою очередь пробития бросков. Следующий по заявке игрок выполняет штрафной бросок.

11.2.5. Перед началом дополнительных штрафных бросков проводится новая жеребьевка для определения, какая из команд начнет выполнение бросков.



11.2.6. Все игроки на скамейке запасных игроков должны быть в игровых очках во время пробития дополнительных штрафных бросков и до окончания процедуры.

11.2.7. Первые игроки из заявок тренеров устанавливаются боковым судьей на центр по линии ворот и каждый игрок выполняет по одному броску. Судья объявляет номера игроков и порядок пробития бросков.

11.2.8. Команда, выигравшая жеребьевку, имеет право выбора (бросок или защита). Во второй паре игроков порядок пробития штрафных бросков меняется и так далее до определения победителя игры.

11.2.9. Если бросающий игрок нарушает правила, бросок засчитывается, но гол засчитан быть не может. Штрафной бросок за нарушение не назначается. В случае нарушения, предотвратившего гол, защищающимся игроком, бросок повторяется.

11.2.10. Процедура повторяется до тех пор, пока минимальное количество игроков в заявке двух команд смогут выполнить свои броски. Победитель определяется в случае, если по окончании процедуры одна из команд забила большее количество голов, чем противоположная команда.

### **11.3. Дополнительные броски до «золотого гола»**

11.3.1. В случае, если по окончании пробития дополнительных штрафных бросков сохраняется ничейный результат, проводится новая жеребьевка для определения команды, которая начнет новую процедуру.

11.3.2. Правила проведения процедуры пробития дополнительных бросков сохраняются.

11.3.3. Победитель может быть определён по окончании бросков в каждой паре игроков.

### **11.4. Подписание протокола и процедура подачи протеста**

11.4.1. Немедленно по окончании игры протоколы должны быть подписаны тренерами и судьями. Если тренер не подписывает протокол, он не имеет права на подачу протеста по результату игры.

11.4.2. Любой протест может быть подан в письменной форме не позднее 30 минут по окончании игры. В протесте обязательно должен быть указан пункт правил, на который подается протест. Протест не может быть подан на назначение судей или условия проведения соревнований.

11.4.3. Протест должен быть рассмотрен организационным комитетом соревнований. Решение комитета является окончательным.

## **13. Проведение турниров**

### **13.1. Результаты группового турнира и распределение команд**

По итогам группового турнира команды распределяются в соответствии с количеством набранных очков. За победу присуждается три (3) очка, за ничью – одно (1) очко, за поражение – ноль (0) очков. В случае, если 2 или

более команд набрали одинаковое количество очков, команды распределяются по следующему принципу:

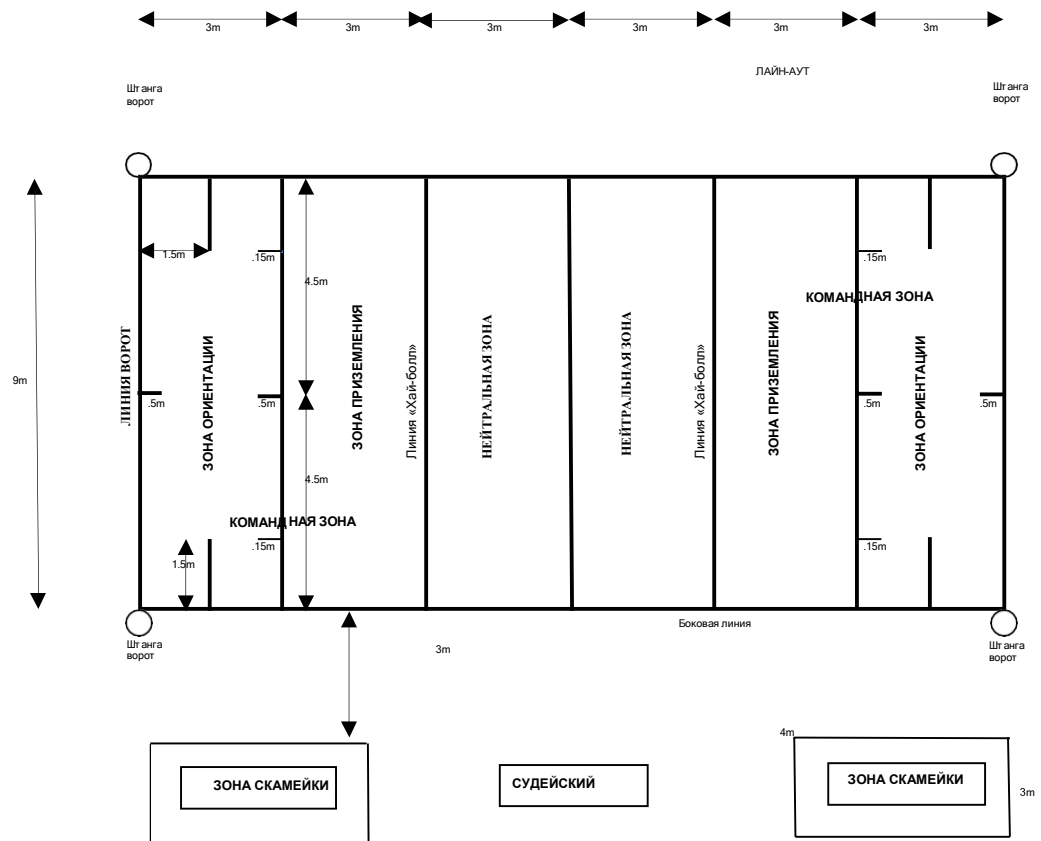
- разница забитых и пропущенных голов командой в групповом турнире;
- количество побед команды в групповом турнире;
- количество пропущенных голов командой в групповом турнире, команда с меньшим количеством получает преимущество;
- разница забитых и пропущенных голов в играх между командами с одинаковым количеством очков.

В случае, если более 2-х команд набрали одинаковое количество очков, вышеуказанные критерии применяются до того, как одна из команд не покажет худший результат. Далее процедура повторяется сначала для оставшихся команд, пока все команды не будут распределены по местам после группового турнира.

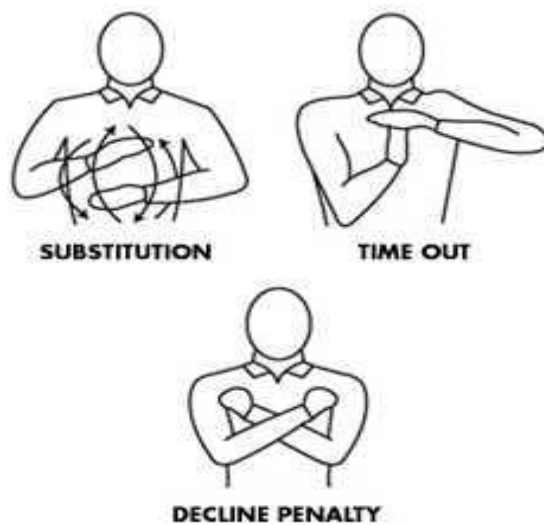
### **13.2. Неявка или снятие команды**

В случае неявки команды, этой команде засчитывается поражение. Сопернику присуждается три (3) очка с разницей забитых и пропущенных голов "+10". Если команда снимается с соревнований по какой-либо причине, всем остальным командам присуждается три (3) очка с нулевой разницей забитых и пропущенных мячей. При этом, все предыдущие результаты команды автоматически отменяются. В данном случае разрешена корректировка расписания соревнований.

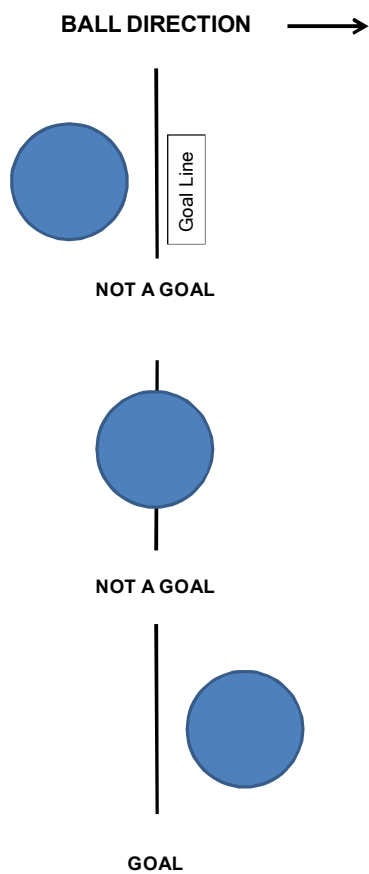
### Разметка площадки



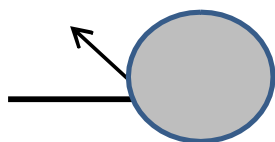
Жесты рефери



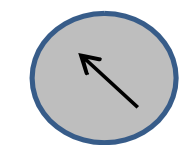
**ОПРЕДЕЛЕНИЕ «ГОЛ» (нижняя картинка)**



**ОПРЕДЕЛЕНИЕ «АУТ» (обе картинки)**



Б  
о  
к  
о  
в  
а  
я  
л  
и  
н  
и  
я



Боковая  
линия